

INOVASI PEMBELAJARAN SENTRA BALOK DENGAN PENUNJANG PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS TEKNOLOGI DI TK/KB SALAHUDIN KOTA SURABAYA

**Sufa Putri Widya, Jazilia Hikmi Nur Aqidah, Lenny Pratiwi Rahmawati, Sri
Wahyuningsih**

Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam, Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran sentra balok berbasis teknologi di Kelompok Belajar (KB) atau Taman Kanak-kanak (TK), serta mengembangkan inovasi belajar mengajar yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran mampu dijangkau dan digunakan oleh semua pihak yang ada didalamnya antara lain pengajar, murid, dan wali murid akan tetap baik dengan dukungan teknologi komunikasi dan metode pembelajaran yang sepeham dan menarik.

Titik fokus dalam penelitian ini adalah kolaborasi pembelajaran sentra balok yang diselingi dengan permainan tradisional “Menara”. Kolaborasi tersebut dapat berperan sebagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi di Kelompok Belajar (KB) atau Taman Kanak-kanak (TK). Inovasi yang dimaksud adalah perpaduan antara pembelajaran sentra balok dan permainan tradisional “Menara” yang diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran baru di tingkat Kelompok Belajar (KB) atau Taman Kanak-kanak (TK) terutama pada KB/TK Salahudin Kota Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kualitatif yang ditunjang dengan teori model pembelajaran sentra balok bagi murid Kelompok Belajar (KB) atau Taman Kanak-kanak (TK) untuk pembelajaran materi, sehingga dapat menghasilkan produk pembelajaran yang dapat menjadikan anak-anak memiliki kecerdasan intelektual, spiritual, emosional, motorik, dan kognitif.

Kata kunci : *inovasi, pembelajaran sentra balok, teknologi, Kelompok belajar/Taman kanak-kanak (KB/TK), permainan tradisional.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pentingnya pendidikan anak usia dini menuntut pendekatan kegiatan pembelajaran yang memusatkan perhatian pada anak. Pendidikan anak usia dini dilakukan mulai sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Di sisi lain, anak usia dini berada pada tahapan bermain, sehingga kegiatan pembelajaran pada anak usia dini diberikan melalui bermain. Oleh karena itu, anak usia dini lebih cepat memahami pelajaran dengan cara bermain.

Penyelenggaraan pendidikan prasekolah telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 3 dan 4 disebutkan bahwa :

Pendidikan usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat sedangkan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. [1]

Hal tersebut mengindikasikan bahwa anak-anak berhak mendapatkan pendidikan sejak dini. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan atau informal.

Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya. 2) Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi sehingga jika terjadi penyimpangan, dapat dilakukan intervensi dini. 3) Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasikkan bagi anak usia dini, memungkinkan mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD). 4) Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. 5) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang dimiliki oleh anak.[2] Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu pengembangan potensi anak-anak agar dapat menjadi orang dewasa yang bertanggungjawab, mandiri, dan kreatif dimasa depannya.

Model pembelajaran sentra adalah model pembelajaran yang dilakukan di dalam lingkaran (*circle time*) dan sentra bermain. Lingkaran (*circle time*) yaitu saat pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan (*scaffolding*) sebelum dan sesudah bermain. Pijakan (*scaffolding*) merupakan penguatan terhadap kegiatan yang akan dilakukan anak, sehingga anak dapat memperoleh manfaat dari kegiatan yang telah dilakukan. Sentra bermain adalah arena bermain yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang digunakan untuk mengembangkan seluruh potensi dalam berbagai aspek perkembangan anak.

Dalam model pembelajaran ini, guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong anak mengorelasikan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang berpusat pada sentra dilakukan secara tuntas mulai awal kegiatan sampai akhir dan fokus oleh satu kelompok usia TK dalam satu sentra kegiatan. Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain yaitu bermain sensorimotor, bermain peran dan bermain konstruktif (Membangun Pemikiran Anak).[3]

Sentra balok adalah sentra yang dapat mengembangkan kemampuan sitematika berpikir anak dengan menggunakan media pembelajaran yang terstruktur dan balok-balok bentuk geometri dengan berbagi ukuran tanpa warna untuk merangsang anak menciptakan bentuk bangunan yang bervariasi dan terstruktur sesuai dengan idea tau gagasannya. Penerapan pembelajaran tersebut dapat terlihat di KB/TK Salahudin Surabaya. Adanya pembelajaran sentra ini, siswa-siswi diarahkan untuk memiliki kecerdasan agama, moral, bahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni. [4]

Penunjang pembelajaran sentra di KB/TK Salahudin Surabaya adalah menggunakan penerapan permainan tradisional serta teknologi sebagai media komunikasi dan perantara antar guru dan anak didik masing-masing. Pembelajaran sentra balok dengan penunjang tersebut memiliki keunikan tersendiri dan jarang dipakai oleh lembaga pendidikan formal maupun non-formal lainnya. Pendidikan yang diterapkan di KB/TK Salahudin juga berbasis keagamaan yang mengajarkan kepada anak didik untuk membangun pondasi keimanan dan moral yang baik dan santun.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana pembelajaran sentra balok melalui permainan tradisional yang berbasis teknologi melalui pembelajaran *online* di masa pandemi covid-19 di TK/KB Salahudin Surabaya ?

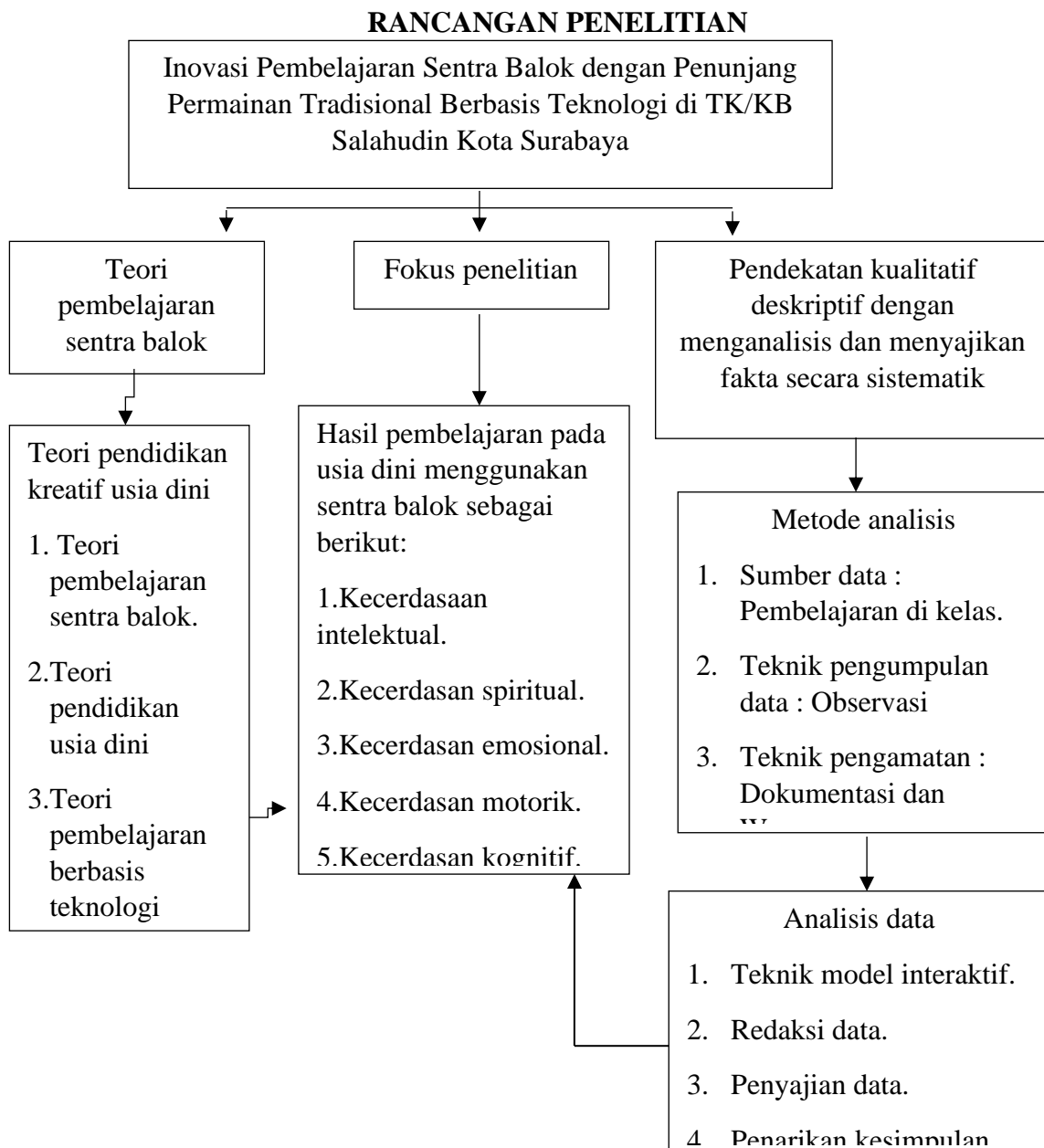
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

3. Untuk mempelajari bagaimana pembelajaran sentra balok melalui permainan tradisional yang berbasis teknologi di TK/KB Salahudin dapat diberikan kepada anak usia dini secara baik.

4. Untuk meninjau dampak yang ditimbulkan oleh pembelajaran sentra balok bagi siswa-siswi KB/TK Salahudin Surabaya

D. Hipotesis

Pembelajaran sentra balok melalui permainan tradisional yang berbasis teknologi dinilai sangat sesuai dengan pendidikan usia dini.



Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni:

1. Penelitian Pertama-Dhuriyatun Nasichah dan Sri Joeda Andajani (2017)

Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Dhuriyatun Nasichah dan Sri Joeda Andajani pada tahun 2017. Penelitian ini berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Sentra Balok Anak Kelompok B di TK Khadijah Pendegiling Surabaya”.

2. Penelitian Kedua-Riskia Fitriani dan Rohita (2019)

Penelitian kedua memiliki judul “Penanaman Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Di Sentra Balok” Penelitian ini dilakukan oleh Riskia Fitriani dan Rohita dari Universitas Al-Azar Indonesia pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya yang dilakukan dalam penanaman kemandirian anak melalui pembelajaran di sentra balok Taman Kanak-kanak Islam Al Azhar 45 Grand Depok City. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

3. Penelitian Ketiga-Sri Purwati dan Fahmi (2019)

Penelitian terdahulu yang ketiga dilakukan oleh Sri Purwati dan Fahmi pada tahun 2019. Penelitian ini berjudul “Perkembangan Sosial Anak di Sentra Balok”. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif.

E. Tinjauan Pustaka

1. Pendidikan usia dini.

a) Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran berfungsi dalam membantu peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Teori pembelajaran berfokus pada bagaimana seseorang mempengaruhi orang lain agar terjadi proses belajar. Teori pembelajaran dibedakan menjadi tiga, sebagai berikut:

1) Teori Afektif

Teori afektif memfokuskan pada perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik melalui perawakan dan perwatakan. Perawakan dan perwatakan ini muncul jika seorang peserta didik telah menerima, membuat respon, dan menghayati sepenuhnya pada sesuatu yang telah dipelajarinya [5].

2) Teori Behaviourisme

Teori behaviorisme atau teori tingkah laku menekankan pada perubahan tingkah laku yang didasari oleh prinsip stimulus dan respon. Stimulus adalah sesuatu yang telah diberikan pendidik kepada peserta didik, sedangkan respon dapat berupa tanggapan atau reaksi peserta didik terhadap stimulus yang telah diberikan oleh pendidik tersebut. Stimulus yang dapat diberikan pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dapat berupa alat peraga, gambargambar,

atau cara-cara tertentu untuk membantu proses belajar [6]. Teori ini berpendapat bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar.

3) Teori Kognitif

Teori kognitif mementingkan proses belajar daripada hasil belajar. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antar stimulus dan respons, tetapi belajar melibatkan proses berfikir yang kompleks. Belajar adalah usaha mengaitkan pengetahuan baru ke dalam struktur berfikir yang sudah dimiliki individu, sehingga membentuk struktur kognitif baru yang lebih mantap sebagai hasil belajar [7]. Paham kognitif berpendangan bahwa, tingkah laku seseorang sangat tergantung pada pemahaman atau insight terhadap hubungan-hubungan yang ada di dalam suatu situasi.

b) Sentra Balok

Pendekatan sentra adalah pendekatan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang berfokus pada anak dengan sebuah model pembelajaran yang bermain di sentra [8]. Sentra merupakan sebuah permainan dan kegiatan yang disusun sedemikian rupa untuk memberikan semangat pada kegiatan-kegiatan pembelajaran secara khusus. Kegiatan pembelajaran dilengkapi sejumlah alat permainan dengan tujuan sebagai pijakan yang dapat mendukung perkembangan anak. Dr. Pamela Phelps mengembangkan model pembelajaran sentra ini menjadi tujuh, yaitu sentra persiapan, sentra balok, sentra peran besar, sentra peran kecil, sentra bahan alam, sentra seni dan sentra musik [8]. Menurut pendapat Saleh dan Wisniarti balok adalah balok kayu yang dibentuk proporsional dan bertujuan agar anak dapat belajar konsep matematika ketika memainkannya [9].

Sentra balok berarti sentra yang dapat mengembangkan kemampuan sistematis berfikir anak dengan menggunakan media pembelajaran yang terstruktur dan dilengkapi dengan balok-balok bentuk geometri dengan berbagai ukuran dan tanpa warna, untuk merangsang anak menciptakan bentuk bangunan yang bervariasi dan terstruktur sesuai dengan ide atau gagasannya. Kegiatan model pembelajaran sentra balok ini meliputi bidang fisik motorik, kegiatan sosial-emosional, kegiatan pemecahan masalah, dan kegiatan matematika. Anak dibebaskan dalam bermain dan selalu diajak untuk berfikir untuk memecahkan masalah dan saling bekerjasama satu sama lain. Model pembelajaran sentra balok memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan berhubungan dengan teman sebaya, kemampuan berkomunikasi, kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, konsep matematika dan geometri, mengembangkan pemikiran simbolik, pengetahuan pemetaan dan keterampilan membedakan penglihatan.

c) Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan hasil budaya turun temurun yang memiliki nilai besar bagi anak-anak dalam mengembangkan pengetahuan, kreativitas, kesopanan, ketangkasan, dan kerjasama. Indonesia memiliki beragam permainan tradisional yang memiliki nilai-nilai pelajaran dari setiap permainannya. Kihajar Dewantara mengatakan bahwa H. Overback telah menghimpun ragam permainan dan nyanyian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam [10].

Permainan tradisional dapat berperan dalam proses pembentukan karakter anak. Permainan tradisional anak dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di masa mendatang [10].

d) Pembelajaran Berbasis Teknologi

Pembelajaran berbasis teknologi berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik dengan memanfaatkan teknologi canggih dengan harapan dapat mengeksplorasi potensi, minat, bakat secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Menurut Sadiman, terdapat dua pola dalam memanfaatkan media, pertama pemanfaatan media yang dipadukan dalam proses pembelajaran disituasi kelas untuk mencapai tujuan tertentu. Kedua, pemanfaatan media di luar kelas situasi kelas secara bebas dan terkontrol [11].

Pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan menjadi alternatif dalam menjawab tantangan pembelajaran PAUD pada masa kini dengan tetap mengedepankan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini serta menciptakan susana pembelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan bagi anak usia dini dengan panduan dari guru. Oleh karena itu, melalui pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan anak usia dini dapat memahami dan mengerti penggunaan teknologi secara tepat guna untuk dapat membantu dalam pembelajaran di sekolah.

2. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

a) WhatsApp

WhatsApp atau sering disebut dengan WA adalah sebuah aplikasi yang berfungsi untuk mengirim pesan, foto, video, berbagai bentuk dokumen, dan pesan suara secara instan menggunakan layanan internet. WhatsApp juga dilengkapi fitur melakukan panggilan suara dan panggilan video, dimana aplikasi ini dapat

dipasang pada ponsel yang bersistem Android, iPhone, Mac, Windows PC dan Windows Phone. Pengguna aplikasi WhatsApp di Indonesia sebanyak 83% pengguna internet atau sekitar 124 juta, hal ini menjadikan WhatsApp sebagai salah satu media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia [12].

Hasil penelitian dari Pranajaya dan Hendra Wicaksono pada tahun 2017 tentang penggunaan aplikasi WhatsApp sebagai media belajar dikalangan pelajar menunjukkan bahwa 57% responden menyatakan dalam proses belajar dengan aplikasi WhatsApp sangat menunjang mereka dalam proses pembelajaran, walaupun dalam pernyataannya penggunaan WhatsApp tidak sepenuhnya mempengaruhi nilai belajar [12]. Penggunaan grup WhatsApp ini mempermudah peserta didik dalam mengumpulkan tugas, menerima materi, dan dapat berdiskusi kelompok di luar jam pelajaran.

b) Zoom Cloud Meeting

Zoom Cloud Meeting atau biasa disebut Zoom adalah aplikasi yang digunakan sebagai media komunikasi jarak jauh dengan menggabungkan konferensi video, obrolan, pertemuan online dan kolaborasi seluler [13]. Zoom menyediakan fasilitas interaksi tatap muka pendidik dan peserta didik secara virtual melalui video conference dengan PC atau laptop atau smartphone. Aplikasi Zoom Cloud Meeting mampu menampung hingga 1000 peserta dalam sekali pertemuan online. Zoom memiliki pelanggan dan pengguna terbanyak di dunia, misalnya dalam pertemuan harian mencapai 300 juta peserta pada April 2020 [14]. Aplikasi Zoom membantu para pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran online, sebab Zoom memungkinkan peserta didik dan pendidik bertemu di dalam kelas secara virtual, memberikan informasi terkait proses pembelajaran, memberi penjelasan terhadap materi, materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa berkas maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain. Aplikasi ini memiliki banyak fitur panggilan telephone, webinar, presentasi, dan masih banyak lainnya. Zoom tergolong aplikasi yang gratis namun tetap memiliki fungsi yang dapat membantu proses pembelajaran online.

c) Google Meet

Google Meet merupakan aplikasi video conference yang dikembangkan oleh Google untuk meeting secara online [15]. Google Meet menyediakan fitur panggilan video berkualitas tinggi dan menampung hingga 250 peserta yang memungkinkan penggunanya untuk mengadakan rapat saat jarak jauh, melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara virtual, dan wawancara online.

Aplikasi Google Meet mengalami peningkatan angka pengguna harian hingga 25 kali lipat pada bulan Januari hingga Maret 2020 [15]. Google Meet dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa yang berlangsung dari rumah sekaligus mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi sejak dini sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk siswa tersebut. Google Meet memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu Fitur White Board yang berfungsi untuk menjelaskan suatu hal dengan menggunakan gambar atau angka. Aplikasi Google Meet dapat diunduh secara gratis dengan akses yang mudah dan sederhana. Tampilan video dengan resolusi tinggi sehingga tampilan video menjadi lebih jernih. Sistem keamanan yang terjaga karena terdapat layanan enkripsi video yang dapat mencegah agar data pribadi yang tersimpan di dalam aplikasi. Google Meet juga memiliki tampilan yang beragam dan menarik.

d) Instagram

Instagram merupakan aplikasi tempat berbagi gambar dan video ke pengguna lainnya yang dilengkapi beberapa fitur dan filter untuk mengubah hasil warna pada gambar dan video [16]. Instagram yang pada awalnya hanya aplikasi berbagi gambar dan video terus melakukan inovasi fitur-fitur didalamnya. IGTV merupakan salah satu fitur dari Instagram untuk mengupload video dengan durasi lebih panjang. Aplikasi ini sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena akses aplikasi yang gratis dan mudah.

e) YouTube

YouTube adalah sebuah situs website media untuk dapat mengupload video, search video, menonton video, tanya jawab tentang video melalui kolom komentar. YouTube dinilai potensial untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, karena setiap hari ada jutaan orang yang mengakses YouTube. Selain itu, banyak dari pengguna YouTube yang mengupload video tentang pembelajaran. Faktor penyebab rendahnya keaktifan belajar siswa adalah media bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Media audio visual menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga menghilangkan rasa bosan para peserta didik [17].

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Pada prinsipnya ingin melukiskan,

menerangkan, mendeskripsikan secara kritis, atau menggambarkan fenomena, suatu kejadian, atau suatu peristiwa interaksi sosial dan masyarakat untuk mencari dan menemukan makna (*meaning*) dalam konteks yang sesungguhnya (*natural setting*).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deksriptif. Penelitian kualitatif deskriptif melakukan analisis yang sampai pada taraf deskriptif, yakni menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan. Data tentang pembelajaran sentra balok di TK Salahudin Surabaya yang sesuai fakta.

B. Subjek Penelitian

Penelitian ini memilih subjek pembelajaran sentra balok yang digunakan oleh KB/TK Salahudin Surabaya dalam proses belajar-mengajar di masa pandemi.

C. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini ada dua, yaitu : data primer dalam penelitian ini adalah data dari observasi pembelajaran sentra balok di KB/TK Salahudin Surabaya. Untuk jenis data sekunder dalam penelitian ini adalah bentuk dokumentasi dari video permainan tradisional yang sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) lalu dicatat menjadi data transkrip.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a) Sumber data primer

Penjelasan dari sumber data primer merupakan data inti yang akan diambil dan dijadikan sumber data oleh peneliti, dalam penelitian ini sumber data primernya adalah penerapan sentra balok di KB/TK Salahudin Surabaya. Peneliti meninjau kegiatan dari video bermain, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta meneliti dampak pembelajaran bagi siswa-siswi KB/TK Salahudin Surabaya.

b) Sumber data sekunder

Data pendukung atau pelengkap merupakan data sekunder. Pada penelitian ini data sekunder berbentuk buku-buku, artikel-artikel yang membahas tentang pembelajaran sentra balok, permainan tradisional, dan juga teknologi.

D. Tahap-Tahap Penelitian

1. Menyusun Rancangan
2. Menentukan Metode Penelitian
3. Tahap Penggalian Data
4. Melakukan Analisis Data

5. Membuat Kesimpulan

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Peneliti pada penelitian ini akan melakukan observasi dengan melihat dengan seksama salah satu video pembelajaran sentra balok yang diterapkan di KB/TK Salahudin Surabaya. Data yang telah terkumpul dari hasil observasi tersebut akan dijadikan peneliti catatan pengamatan selama kegiatan observasi dan dianalisis berdasarkan dengan topik penelitian, yakni pembelajaran sentra balok.

2. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan data dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh KB/TK Salahudin Surabaya.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman terbagi menjadi tiga alur yaitu reduksi data (*Data reduction*), penyajian data (*Data display*), dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data (Data reduction)

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformatif data yang muncul dari catatan-catatan dari lapangan. Proses ini dilakukan selama proses pengumpulan data berlangsung.

2. Penyajian data (Data display)

Penelitian ini peneliti menyajikan data yang telah didapat berupa transkrip data pembelajaran sentra balok melalui permainan tradisional yang berbasis teknologi di KB/TK Salahudin Surabaya yang berasal dari proses reduksi data yang telah dilakukan dan akan berlanjut pada proses penarikan kesimpulan.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan analisis yang penting. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan kesimpulan dari hasil proses observasi dan dokumen-dokumen pendukung lainnya, seperti buku atau artikel yang memuat informasi tentang Pembelajaran sentra di KB/TK Salahudin Surabaya dan dipadukan dengan fokus tujuan penelitian ini, yang data ini dihasilkan diproses penyajian data sebelumnya, setelah itu baru masuk proses penarikan kesimpulan dilakukan sebagai proses akhir dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

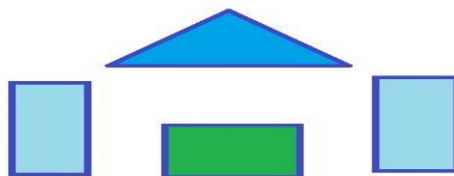
A. Proses Pembelajaran Menggunakan Metode Sentra Balok

Sentra balok adalah sentra yang dapat mengembangkan kemampuan sitematika berpikir anak dengan menggunakan media pembelajaran yang terstruktur dan balok-balok bentuk geometri dengan berbagi ukuran tanpa warna untuk merangsang anak menciptakan bentuk bangunan yang bervariasi dan terstruktur sesuai dengan idea tau gagasannya. Objek penelitian ini adalah peserta didik di KB/TK Salahudin Surabaya di tingkat KB, tingkat TK A, dan TK B. Proses pembelajaran pada jenjang Kelompok Belajar (KB), TK A, dan TK B dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan teknologi dan menggunakan metode sentra balok yang dipadukan dengan permainan tradisional.

Pelaksanaan pembelajaran daring dengan metode sentra balok diawali dengan membaca sebuah hadits atau doa yang telah ditentukan oleh guru sebelumnya. Anak-anak kemudian menyanyikan yel-yel yang dipandu oleh guru pengajar. Tahapan selanjutnya adalah kegiatan inti yang berupa penyampaian materi oleh guru pendidik. Pembelajaran ditutup dengan *recalling* (guru memberi pertanyaan kepada anak-anak) dan *reward* (pemberian apresiasi kepada anak yang mengikuti pembelajaran dengan baik). Setelah tahap inti, anak-anak melakukan perayaan tema. Perayaan tema merupakan praktik dari pembelajaran sentra balok bersama guru ataupun orang tua. Perayaan tema yang dilakukan bersama orang tua dapat meningkatkan kedekatan emosional antara orang tua dan anak.

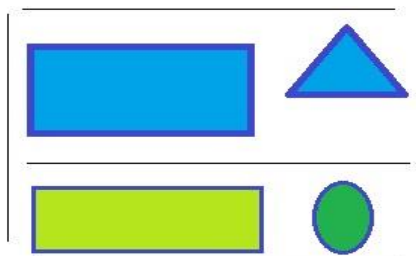
Langkah pertama dalam praktik sentra balok adalah menyiapkan lingkungan praktik, seperti alat dan bahan yang diperlukan, serta tempat pelaksanaan praktik. Tema pembelajaran pada tingkat KB adalah “Alat Komunikasi” dengan permainan “Aku Si Penjaga Menara” sebagai praktik pelaksanaan sentra balok. Orangtua dan anak menyiapkan dua buah tongkat yang akan digunakan sebagai menara. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kemauan anak untuk bekerja sama dengan orang tua.

Pada “*Enterpeneur*” di tingkat KB. Alat dan Bahan yang diperlukan, yakni selimut, bantal, guling, dan kertas lipat. Anak menyiapkan kertas lipat, selanjutnya melipatnya menjadi segitiga untuk digunakan sebagai atap gedung. Anak juga melipat kertas menjadi kotak agar dapat dijadikan dinding dan pintu gedung. Anak juga dapat membentuk gedung olahraga dari selimut, bantal, dan guling. Anak-anak dapat mengurutkan pola sederhana berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta dapat membedakan banyak benda dengan melakukan kegiatan ini.



Gambar 4. Konsep Bentuk Gedung Olahraga. Anak-anak membuat genting dari selimut yang dilipat menjadi segitiga, dinding dari guling, dan bantal sebagai pintu.

Proses pembelajaran sentra balok pada tingkat TK A dilaksanakan dengan menyebutkan kembali benda-benda yang menunjukkan pada bentuk geometri, sehingga anak-anak dapat melakukan klasifikasi sederhana. Pada perayaan tema, anak-anak ditugaskan untuk membuat tempat pensil dari kardus yang dapat melatih kemandirian dan juga kreativitasnya.



Gambar 5. Konsep Bentuk Showroom Mobil

Anak-anak juga diminta untuk membangun *showroom* mobil dengan kertas lipat sebagai mobil dan pensil sebagai pembatas antara tempat penjualan mobil dan kasir pembayaran

Adapun praktik pembelajaran pada tingkat TK B berupa pembuatan kreasi bingkai foto dan pencarian jejak. Anak-anak perlu menyiapkan spidol, kertas lipat, kardus bekas, lem, dan gunting. Pertama, kardus digunting menjadi bentuk kotak dan kemudian dikreasikan menjadi bingkai foto. Permainan pencarian jejak dilakukan dengan spidol. Anak-anak menggunakan spidol untuk mencari jejak atau jalan menuju kebun binatang, tempat bermain, dan taman wisata. Permainan ini berfungsi untuk melatih tanggung jawab anak terhadap tugas yang diberikan, serta tingkat kreativitas pada diri anak.

B. Korelasi Pembelajaran Sentra Balok dengan Permainan Tradisional dan Teknologi

Pembelajaran di KB/TK Salahudin Surabaya memadukan metode sentra balok dengan permainan tradisional. Permainan tradisional terlihat jelas dalam praktik pembelajaran di KB/TK Salahudin Surabaya mulai dari pembuka hingga penutup. Pada pembelajaran tingkat KB yang bertema “Alat Komunikasi”, anak-anak memainkan peran sebagai seorang penjaga menara dalam melakukan perayaan tema. Permainan penjaga menara juga jenis permainan tradisional yang termasuk dalam jenis permainan fisik.

Proses pembelajaran di TK/KB Salahudin Surabaya memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaannya. Teknologi yang digunakan berupa teknologi komunikasi dan informasi, seperti aplikasi komunikasi, media sosial, dan telekonferensi. Aplikasi komunikasi pendukung dalam pembelajaran adalah WhatsApp. WhatsApp memiliki fitur grup yang dimanfaatkan oleh guru pendidik untuk melaksanakan pembelajaran. Guru pendidik membagikan gambar, materi, video, dan lain-lain melalui grup WhatsApp. Selain itu, WhatsApp juga digunakan guru pendidik untuk berkomunikasi dengan orang tua peserta didik, sehingga tidak terjadi perbedaan

informasi antara guru pendidik, orang tua, dan anak.

Adapun media sosial yang digunakan di KB/TK Salahudin Surabaya adalah Youtube dan Instagram. Hal tersebut sejalan dengan proses pembelajaran di KB/TK Salahudin Surabaya yang menggunakan media sosial berupa Youtube dan Instagram untuk perkembangan literasi digital pada anak. Literasi digital merupakan kemampuan untuk membaca, menulis, melihat, dan mengamati untuk mendapatkan informasi yang berasal dari teknologi ataupun komputer. Youtube dan Instagram menyajikan video atau gambar yang membuat anak mendapatkan informasi dari sesuatu yang mereka lihat. Akan tetapi, penggunaan media sosial pada usia dini perlu adanya pendampingan dari orang tua.

Telekonferensi merupakan salah satu teknologi yang juga digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di KB/TK Salahudin Surabaya. Telekonferensi yang digunakan berupa Google Meet dan Zoom Meeting. Kedua telekonferensi tersebut digunakan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh di KB/TK Salahudin Surabaya, seperti membaca doa', membaca hadits, menyanyikan yel-yel, pengarahan materi oleh guru pendidik, dan tindakan *recalling* (guru memberi pertanyaan kepada anak-anak) ataupun *reward* (pemberian apresiasi kepada anak yang mengikuti pembelajaran dengan baik).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran sentra balok dengan penunjang permainan tradisional berbasis teknologi dapat menarik minat anak untuk belajar, khususnya di masa pandemic. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat menjadi inovasi pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anselm, S & Juliet Corbin, Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Tata langkah Dan Teknik-Teknik Teoritisasi Data, Balai Pustaka, Yogyakarta, 2009.
- [2] Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Yogyakarta, 2003.
- [3] Slamet Suyanto, Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Hikayat Publishing, Yogyakarta, 2005.
- [4] Yuliana Nurani Sujiono, Konsep Dasar Pendidikan PAUD, PT Indeks, Jakarta, 2011.
Yahya and C. S. Pang, "Teori-Teori Pembelajaran," unpublished.

- [5] I. T. Asfar, I. A. Asfar and M. F. Halamury, "Teori Behaviorisme," researchgate, 2019 [Online]. Tersedia: <https://www.researchgate.net/profile/AmirfanAsfar/publication/331233871> [Diakses 27 Januari 2021].
- [6] Sutarto, "Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Islamic Counseling*, vol. 1, no. 3, pp. 1-26, 2017.
- [7] S. Purwatih and Fahmi, "Perkembangan Sosial Anak di Sentra Balok," in *Seminar Nasional PGPAUD, FKIP UNTIRTA - Banten*, pp. 427-434, 2019.
- [8] D. Nasichah and S. J. Anjani, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Balok Anak Kelompok B di TK Khadijah Pendegeling Surabaya," *Jurnal PAUD Teratai*, vol. 6, pp. 1-7, 2017.
- [9] T. Andriani, "Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini," *Jurnal Sosial Budaya*, vol. 11, pp. 121-136, 2012.
- [10] A. Hardiyana, "Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD," *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 3, pp. 1-12, 2017.
- [11] I. M. Pustikayasa, "Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*, vol. 10, pp. 54-62, 2019.
- [12] D. Ismawati and I. Prasetyo, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, pp. 665-675, 2021.
- [13] Syarifand N. Kholis, "Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Menggunakan Zoom: Studi pada Siswa Kelas 8 SMP Ar-Rahmah," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 11, pp. 289-307, 2020.
- [14] Juniarti and Rasna, "Pemanfaatan Aplikasi Google Meet dalam Keterampilan Menyimak dan Berbicara untuk Pembelajaran Bahasa pada Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, vol. 9, pp. 133-141, 2020.
- [15] P. N. Sartika. "Pemanfaatan Instagram TV (IgTv) Sebagai Online Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Pada Klasifikasi Makhluh Hidup" [Skripsi], Universitas Pasundan, 2020.
- [16] M. Arham. "Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran", *Academia*, 2020, [Online]. Tersedia: <https://www.academia.edu/43660143> [Diakses 30 Januari 2021].

Halaman ini sengaja dikosongkan