

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SENTRA MULTIMEDIA PADA KELOMPOK B DI TK RAUDLATUL JANNAH WARU SIDOARJO**

**Dwi Zuarida**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [dwizuarida@mhs.unesa.ac.id](mailto:dwizuarida@mhs.unesa.ac.id)

**Dr. Hj. Rachma Hasibuan, M.Kes**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [rachmahasibuan@unesa.ac.id](mailto:rachmahasibuan@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian kualitatif dengan jenis kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk memotret dan mendeskripsikan bagaimana penerapan model pembelajaran sentra multimedia pada kelompok B di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo, dari mulai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta cara guru dalam menstimulus aspek perkembangan anak di sentra multimedia. Subjek dalam penelitian ini adalah guru sentra multimedia dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu model Miles dan Huberman yang dimulai dari reduksi data, penyajian data, hingga pada verifikasi data/kesimpulan dengan data yang berbentuk deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan model pembelajaran sentra multimedia pada kelompok B di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo, memiliki tahapan perencanaan dan pelaksanaannya yang sama seperti tahapan sentra pada umumnya, hanya saja yang menjadi perbedaan adalah kegiatan atau ragam main beserta media bermainnya harus tentang teknologi dan komputer. Pembelajaran sentra bukan hanya mengenalkan nama-nama teknologi, melainkan mengajak anak-anak untuk mempraktekkan penggunaannya sesuai aturan yang telah disampaikan. Penyesuaian kegiatan sentra multimedia dengan tema pembelajaran menjadi tantangan bagi guru sentra untuk lebih kreatif dalam merancang densitas dan medianya. Penerapan model pembelajaran sentra multimedia terbukti dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak melalui kegiatan atau densitas main serta media dan alat atau bahan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru sentra. Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran sentra multimedia di TK Raudlatul Jannah dapat menjadi solusi bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini dalam mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan komputer untuk anak usia dini.

**Kata kunci :** sentra multimedia, TK Raudlatul Jannah

### **Abstract**

*Qualitative research with descriptive qualitative type aims to photograph and describe how the implementation of multimedia center learning models in group B at Raudlatul Jannah Waru Kindergarten Sidoarjo, from planning, implementing, and evaluating, as well as the teacher's way of stimulating aspects of child development in multimedia centers. The subjects of this study are 1 multimedia center teacher and the principal. The data collection techniques of this study are observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used is the Miles and Huberman model that starts from data reduction, data presentation, verification / conclusion and descriptive data. The presentation of data is described in the form of conclusions. Based on the results of research and discussion, the implementation of multimedia center learning models in group B at Raudlatul Jannah Kindergarten Waru Sidoarjo, has the same planning and implementation stages as the center stage in general, the only difference is the activities or the variety of playing and the playing media must be about technology and computer. Learning centers do not only introduce the names of technology, but also invite children to practice their use in accordance with the rules that have been explained. Aligning multimedia center activities with learning themes is a challenge for center teachers to be more creative in designing their density and media. The implementation of multimedia center learning models is proven to be able to develop six aspects of child development through activities or density of playing as well as media and learning tools or materials that have been planned by the center teacher. It was concluded that the implementation of multimedia center learning models in Raudlatul Jannah Kindergarten can become a solution for Early Childhood Education Institutions in developing technological and computer science for early childhood.*

**Keywords:** multimedia center, Raudlatul Jannah Kindergarten

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan satu tahap pendidikan yang tidak dapat diabaikan yang hakikatnya pendidikan tersebut diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini tertuang dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 16 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Sujiono, 2013) tertulis bahwa, "Pendidikan Anak Usia Dini yang biasa disingkat PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir

sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini pada jalur formal adalah Taman Kanak-kanak atau biasa disingkat TK (Depdiknas, 2015). Sejalan dengan pendapat Yus (2011), pembelajaran di TK terdapat kegiatan-kegiatan yang selalu menyenangkan bagi tumbuh kembang anak karena bertujuan membantu meningkatkan

pertumbuhan dan perkembangan anak usia 4 sampai 6 tahun agar siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak-anak belajar di TK selama dua tahun, dimana pada tahun pertama menduduki kelas kelompok A dan pada tahun kedua menduduki kelas kelompok B (Walujo dan Listyowati, 2017).

Terselenggaranya TK tidak terlepas dari pedoman pengorganisasian muatan kurikulum, maka kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013 dengan pembelajaran yang sesuai dengan anak usia dini yakni belajar sambil bermain. Sebagaimana menurut Hasibuan (2017) bahwa kurikulum 2013 disusun untuk membuka kesempatan belajar anak melalui pengalaman anak dengan beberapa proses yaitu keterampilan, nilai-nilai, dan karakter yang menjadikan anak terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang menyenangkan. Diperlukannya suatu perencanaan berupa strategi pembelajaran atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Berkaitan dengan hal tersebut, pemerintah menyediakan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 dan Kurikulum 2013 PAUD dalam Permendikbud nomor 146 tahun 2014. Salah satunya yang tertuang dari pedoman tersebut adalah model pembelajaran.

Menurut Joyce dan Weil (dalam Winataputra, 2001), model pembelajaran anak usia dini dapat didefinisikan sebagai serangkaian pola, bentuk, kegiatan ataupun kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar anak usia dini. Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang dapat diterapkan pada lembaga pendidikan anak usia dini di Indonesia yaitu model pembelajaran kelompok dengan sudut pengaman, model pembelajaran area, dan model pembelajaran sentra menurut Trianto (dalam Fitri, 2017). Keseluruhan jenis model pembelajaran tersebut berubah sesuai dengan berkembangnya kurikulum.

Pada era sekarang ini model pembelajaran yang diterapkan di sekolah TK sesuai dengan Kurikulum 2013 ialah model pembelajaran sentra. Model pembelajaran sentra adalah model pembelajaran yang berpusat pada anak. Sentra itu sendiri menurut Fitri (2017) merupakan model pembelajaran yang memiliki pijakan atau *scaffolding* dan juga *circle time* dimana anak duduk melingkar dengan teman dan guru untuk melakukan sebuah kegiatan. Sentra berarti pusat, bagaimana seluruh materi yang akan disampaikan oleh guru kepada anak melalui kegiatan-kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya secara teratur, sistematis, dan terarah sehingga dapat membangun kemampuan anak dan melatih aspek-aspek perkembangan anak. Dalam perkembangan dunia pendidikan yang lebih modern, para pendidik dapat

mengaplikasikan sentra-sentra baru sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Seiring berjalannya waktu, semakin disadari bahwa penggunaan teknologi seperti komputer, alat komunikasi, dan sejenisnya perlu dikenalkan kepada anak-anak sejak usia dini. Beberapa sekolah TK telah memiliki program ekstrakurikuler komputer untuk anak usia dini, yang mana pelaksanaannya di akhir pekan dan diagendakan sekali dalam seminggu. Kegiatan yang dilakukan dalam ekstrakurikuler belajar komputer tersebut antara lain, belajar mengenal warna melalui layar komputer, belajar mengetik huruf, belajar menggambar dan mewarnai dengan menggerakkan mouse, dan sesekali juga bermain games menggunakan komputer. Namun keterbatasan jumlah komputer yang menjadi kendala kurang efisiennya pelaksanaan ekstrakurikuler pembelajaran komputer, terlebih anak-anak masih harus belajar komputer lebih mendalam dan butuh proses panjang untuk bisa memahami kepada anak-anak tentang pembelajaran teknologi dan komunikasi khususnya komputer.

Sejalan dengan problematika tersebut, peneliti menemukan salah satu lembaga pendidikan yang mengikuti kemajuan teknologi seiring perkembangan kurikulum, yakni TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo. Sekolah berbasis islami yang telah menerapkan model pembelajaran kurikulum 2013 lengkap dengan model pembelajaran sentra beserta alat permainan edukatif yang mendukung. Salah satu sentra yang menjadi sorotan peneliti adalah sentra multimedia, tak hanya menjadi solusi untuk TK lainnya, sentra ini juga merupakan hal yang menarik sebagai keunggulan dari TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo. Menurut Rizka dan Mislani (2013), pemakaian multimedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Bila dikaitkan dengan pembelajaran anak usia dini, multimedia dimaksudkan sebagai alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran anak usia dini. Prinsipnya, multimedia yang digunakan tersebut dapat memberikan rangsangan semangat dan motivasi anak usia dini untuk dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan sehingga anak-anak tidak merasa jenuh dan bosan (Arsyad, 2003).

Sedangkan menurut Putra (2013) multimedia bisa diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan *CD player*, *sound card*, serta *speaker* dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio, dan grafis dalam resolusi yang tinggi. Media pembelajaran yang termasuk teknologi multimedia adalah kamera digital, kamera video, player suara, player video, dan lain-lain. Multimedia sering kali diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media.

Sejalan dengan pendapat Nawangsari (dalam Indrijati, 2016) bahwa multimedia dapat meningkatkan kemampuan kognisi anak. Multimedia yang dikemas dalam bentuk *edutainment* akan menimbulkan respons-respons positif, dimana anak-anak akan lebih tertarik, kreatif, dan interaktif serta menyenangkan dalam menguasai materi-materi tertentu. Multimedia disini dapat sebagai stimulasi pada semua aspek sensori secara bersama-sama dalam satu waktu. Keadaan ini akan meningkatkan hubungan berbagai informasi yang ditangkap secara verbal-visual dan membuat informasi lebih mudah diingat.

Sebagaimana pernyataan Ibu Trisna selaku Kepala Sekolah TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo dalam wawancara pada Senin, 25 Maret 2019, dimana model pembelajaran sentra multimedia ini mulai dibentuk pada tahun 2010 dengan tujuan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) untuk menuntun anak-anak agar berketrampilan dalam menggunakan peralatan teknologi dan komunikasi sebagaimana fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Begitu juga dengan pendapat guru sentra multimedia pada tahun 2018 yaitu Ustadzah Mima menyampaikan tujuan adanya sentra multimedia ini agar anak-anak tidak gagap teknologi, dengan mengenal seluruh alat-alat teknologi dan komunikasi dari mulai tradisional hingga modern. Terlebih pada pembelajaran sentra multimedia ini anak-anak juga diajak berkegiatan di Laboratorium Komputer sehingga anak-anak dapat mempraktekkan secara langsung bagaimana cara mengetik beberapa tulisan, mendengarkan suara-suara hewan serta mewarnai melalui komputer, dilengkapi dengan LCD proyektor dalam kegiatan menonton film-film edukasi. Melihat pada pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 26-28 Maret 2019, ada beberapa kegiatan di sentra multimedia antara lain, dimana anak-anak di ajak membuat karya berupa laptop atau handphone dari kertas manila, bermain kentongan, dan bermain senter. Tersedianya kelas sentra multimedia juga dilengkapi dengan Laboratorium Komputer menjadikan anak-anak berantusias untuk belajar teknologi dan alat komunikasi. Kegiatan belajar komputer tidak hanya seminggu sekali selayaknya kegiatan ekstrakurikuler, melainkan sudah terlaksana rutin dalam keseharian sesuai jadwal perputaran sentra, lengkap dengan adanya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Bahkan selama proses pembelajaran di kelas sentra multimedia terdapat beberapa media berbasis teknologi seperti, handphone bekas, telepon genggam bekas, teropong, kamera rusak, CD/DVD bekas, spinner, gambar-gambar laptop dan icon sosial media seperti halnya instragram atau facebook.

Hal ini sejalan dengan pendapat Arie, dkk (2019) sentra multimedia atau yang biasa disebut juga sentra teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dimaksudkan

memfasilitasi anak untuk mengembangkan kemampuan spasial, konsep *basic binary* (bilangan 0 dan 1), ruang dan waktu, pengambilan keputusan, serta pembangunan karakter revolusi 4.0. Harapannya adalah anak dapat berpikir konsep dasar pembangunan teknologi informasi seperti dasar ruang dan waktu, batas dan radius, dan konsep perlawanan. Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam menyelenggarakan sentra multimedia seperti halnya menyelenggarakan pembelajaran di sentra pada umumnya yakni adanya prinsip duduk melingkar (*circle time*) dan *scaffolding* diantaranya pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main. Hanya saja ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan, penataan lingkungan, penyediaan ragam main, dan pijakan sebelum bermain juga pijakan setelah bermain. Ruang dapat dibangun suasana tertentu dengan didekatkan dengan kondisi kekinian berkenaan dengan teknologi informasi dan sosial media. Terdapat juga aturan khusus sebelum anak-anak melakukan kegiatan di sentra multimedia, yakni anak-anak yang akan memasuki sentra multimedia dibiasakan untuk memastikan keamanan dirinya, seperti cek tangan dan kaki dalam keadaan kering. Hal ini dilakukan karena untuk menjaga dari teknologi yang digunakan agar tidak mudah rusak atau menghindari konslet dan kesetrum (Arie, dkk., 2019).

Penjelasan tentang pembelajaran sentra multimedia memicu tersedianya ragam main di sentra multimedia yang pastinya berhubungan dengan teknologi dan juga komputer. Menurut Arie, dkk (2019) berikut ini ragam permainan yang dapat diselenggarakan di sentra multimedia,

- (1) **Permainan labirin** yaitu bermain yang mencari jalan keluar yang dapat dilakukan melalui media miniatur labirin berbahan kardus bekas dimana pencarian jalan keluarnya diperagakan oleh sebuah kelereng yang digerakkan oleh anak-anak atau dapat juga berupa labirin nyata yang telah disiapkan oleh guru, sedangkan anak-anak sebagai pelaku labirinnya. Lingkungan bermain labirin dapat dibuat oleh guru di lantai dari mulai berbentuk garis lurus, berkelok-kelok, atau berbentuk zig-zag.

**Bermain menyampaikan pesan** yang bertujuan tersampainya pesan antar anak. Pertama dapat dilakukan bisik-berbisik yang berurutan dari teman satu ke teman lainnya, dipimpin oleh guru membisikkan sebuah pesan kemudian disalurkan ke anak-anak hingga pada anak yang terakhir menyampaikan pesan yang dibisikkan teman-temannya. Kemudian dapat menggunakan kentongan sebagai alat komunikasi tradisional dan juga dapat menggunakan telepon serta handphone mainan sebagai alat komunikasi modern.

- (2) **Bermain komputer** yang dilengkapi dengan mesin ketik atau keyboard, printer, LCD proyektor, dan sejenisnya.
- (3) **Permainan sandi morse** untuk mengenalkan kepada anak sebuah huruf atau tebak nama. Media yang dapat digunakan dalam permainan ini adalah lampu senter atau peluit.
- (4) **Bermain dengan alat listrik atau elektronik**, bisa dengan menggunakan saklar, dinamo, baterai, dan sebagainya.
- (5) **Permainan klasifikasi peralatan teknologi**, seperti guru membawa sebuah benda atau mesin kemudian anak-anak menyebutkan ciri-cirinya beserta manfaatnya. Salah satu contohnya adalah mengklasifikasi benda mesin ketik.

Perencanaan sentra multimedia dimulai dari penyusunan RPPH yang pada prinsipnya sama dengan RPPH pada umumnya, hanya perlu sedikit penyesuaian terkait kegiatan pendidik dan anak, kemudian penentuan alat dan bahan serta media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti kentongan, telepon atau smartphone, televisi, radio, komputer, internet, dan lain sebagainya. Memastikan perangkat di sentra multimedia yang digunakan sebagai penunjang tema pembelajaran sudah tersedia, sesuai, dan siap digunakan (Mardiati, dkk., 2019). Kemudian pada saat pijakan sebelum bermain guru dapat mengenalkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai tema pembelajaran kepada anak. Seperti menyampaikan nama alat, bagian-bagian alat, cara kerja alat, manfaat alat, bahaya penyalahgunaan teknologi tersebut, dan lain sebagainya. Proses belajar menerapkan pendekatan santifik (5 M) yakni anak **mengamati** sesuai dengan tema yang dibahas, **menanya**, **mengumpulkan** informasi, **menalar**, dan **mengkomunikasikan**. Pendidik menyampaikan aturan yang harus dipatuhi anak sebagaimana menurut Pudjianto, dkk (2019). Contohnya seperti, (1) tidak boleh menyentuh perangkat TIK sebelum ada perintah atau ijin dari pendidik; (2) menggunakan perangkat TIK harus dengan pendampingan pendidik; (3) menggunakan perangkat TIK secara tertib dan bergantian sesuai aturan; (4) kondisi tangan harus dipastikan kering sebelum menyentuh perangkat TIK; (5) mematikan dan merapikan perangkat TIK selesai digunakan.

Model pembelajaran sentra multimedia tentunya berhubungan erat dengan meningkatnya enam aspek perkembangan anak. Kepala Sekolah TK Raudlatul Jannah dan guru sentra multimedia sepakat bahwa sentra multimedia ini tidak hanya fokus pada satu atau beberapa aspek perkembangan saja. Melainkan harapannya mampu menstimulus seluruh enam aspek perkembangan anak. Namun belum diketahui secara jelas aspek perkembangan apa saja yang terstimulus selama pembelajaran di sentra

multimedia tersebut. Memperhatikan penjabaran tersebut diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui dan mengamati lebih dalam sekaligus ingin memotret proses pembelajaran di sentra multimedia yang telah berjalan hampir sembilan tahun tersebut. Agar nantinya dapat menjadi modeling untuk sekolah TK lainnya sekaligus dapat menerapkan model pembelajaran sentra multimedia atau dengan nama lain pembelajaran berbasis komputer untuk anak usia dini. Oleh karenanya peneliti mengambil judul penelitian yaitu, “penerapan model pembelajaran sentra multimedia pada kelompok B di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo”. yang sangat penting bagi setiap generasi bangsa dan pendidikan adalah faktor utama yang akan menentukan keberhasilan pembangunan nasional.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, karena penelitian ini digunakan untuk memahami dan menjawab suatu kejadian peristiwa dan melaporkannya sebagaimana adanya. Sebagaimana pendapat Moleong (2014), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantitatif lainnya yang digunakan ketika peneliti ingin meneliti sesuatu secara mendalam seperti motivasi, peranan, nilai, sikap, dll.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang artinya penelitian ini mendeskripsikan rangkaian kegiatan yang ditemukan oleh peneliti yang bersifat apa adanya. Sejalan dengan pendapat Noor (2017) bahwa melalui penelitian kualitatif deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut, dengan variabel yang diteliti bisa tunggal atau lebih dari satu variabel.

Fokus penelitian ini ada empat, yaitu mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan model pembelajaran sentra multimedia, serta cara guru dalam menstimulus aspek perkembangan anak di sentra multimedia di Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo.

Subjek yang terpilih dalam penelitian ini yaitu satu orang guru sentra multimedia pada kelas sentra multimedia dan Laboratorium Komputer di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo. Pelaksanaan penelitian dimulai sejak tanggal 15 Juli 2019 sampai diperoleh data jenuh pada tanggal 29 Agustus 2019. Data penelitian tersebut berupa hasil observasi penerapan model pembelajaran sentra multimedia, catatan lapangan, hasil wawancara Kepala Sekolah dan guru sentra multimedia, hasil dokumentasi yang berupa dokumen profil TK, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), serta berupa foto-foto selama penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi,

observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada teknik observasi ini peneliti mengamati guru sentra selama perencanaan dan pelaksanaan penerapan model pembelajaran sentra multimedia, serta cara guru dalam menstimulus aspek perkembangan anak di sentra multimedia. Peneliti tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Penelitian ini menggunakan catatan lapangan yang berisi tentang alur peristiwa yang dilakukan guru sentra saat pelaksanaan di sentra multimedia. Untuk teknik pengumpulan data wawancara, peneliti menggunakan teknik penelitian terstruktur, karena peneliti sudah menyiapkan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran sentra multimedia pada kelompok B di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo. Pengumpulan data dokumentasi memfokuskan pada dokumen berupa profil TK, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), foto-foto selama penelitian yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran sentra multimedia pada kelompok B di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo. Semua dokumen yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan selanjutnya akan digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman. Menurut Sugiyono (2011), model Miles dan Huberman terdapat tahapan langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan *conclusion drawing/verification*.

Penelitian ini menggunakan teknik pengabsahan data uji kredibilitas yang meliputi perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, dan triangulasi yang berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber untuk mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sumber data pada penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Guru Sentra Multimedia di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo. Pada triangulasi teknik yaitu mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi yaitu mengamati guru sentra selama proses perencanaan dan pelaksanaan penerapan model pembelajaran sentra multimedia, dan disamping itu hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru sentra multimedia, serta peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dapat didukung untuk menguji kredibilitas data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data yang berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan, peneliti menganalisis data yang diperoleh melalui beberapa langkah yang ada pada Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian

data, dan *conclusion drawing/verification*. Penelitian ini terdapat empat fokus yaitu :

#### a. Perencanaan

Penerapan sentra multimedia ini diawali dengan sebuah perencanaan yang mana dari pemahaman guru sentra multimediana yang harus paham tentang konsep pembelajaran di sentra multimedia. Perolehan pemahaman konsep tersebut didapatkan dari penjelasan kepala sekolah, karena SOP (Standar Operasional Prosedur) untuk sentra multimedia ini belum ada, maka dilanjutkan dengan pengetahuan guru sentra sendiri secara otodidak.

Penyusunan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) pada sentra multimedia dibantu oleh wakil kepala sekolah yang terlebih dahulu memilih dan memilah KD dari diknas, disesuaikan dengan pembelajaran di sentra multimedia. Selanjutnya guru sentra multimedia merencanakan kegiatan dan media atau alat dan bahan yang akan digunakan dalam densitas main sebanyak 4-7 densitas, yang mana disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan di sentra multimedia beberapa sudah disiapkan oleh sekolah, seperti perangkat komputer lengkap dengan LCD proyektor juga jaringan internet, speaker, kentongan, telepon dan handphone mainan, teropong mainan, dan sebagainya. Ditambah dengan alat dan bahan pembuatan media seperti gunting, kertas lipat, lem, crayon. Disini guru sentra dituntut untuk bisa kreatif dengan idenya sendiri atau dengan bantuan dari akun *pinterest* yang telah disiapkan oleh kepala sekolah. Apabila media yang disediakan itu berasal dari pembelian pribadi oleh guru sentra, maka harus ada nota pembelian agar pengeluaran biaya diganti oleh pihak sekolah.

#### b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran sentra multimedia terdiri dari pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main. Ketika pijakan lingkungan main, guru sentra menata kelas sentra dengan disiapkan sebanyak 4-7 meja berbentuk lingkaran, sudah lengkap dengan media atau alat dan bahan pembelajaran. Berbeda jika penataan lingkungan main di Laboratorium komputer, guru sentra baru menyalakan komputer, AC, LCD proyektor pada saat anak-anak masuk ke Laboratorium komputer.

Pijakan sebelum main dan pijakan setelah main diawali dengan posisi duduk membentuk lingkaran atau yang disebut dengan *circle time*. Guru sentra mengkondisikan anak-anak dengan bernyanyi atau gerak lagu, dilanjutkan dengan bercakap-cakap dan

diskusi tentang pembelajaran yang berhubungan dengan tema pembelajaran. Bedanya ketika pijakan setelah main, guru sentra meminta agar anak-anak menceritakan pengalaman mainnya. Dilanjutkan dengan berdiskusi kembali antara guru sentra dengan anak-anak tentang pembelajaran saat sebelum main, ditambah dengan penyampaian pesan tentang aturan penggunaan teknologi melalui cerita singkat oleh guru sentra multimedia.

Pijakan saat main adalah kesempatan guru sentra untuk menilai anak-anak sesuai indikator penilaian yang disiapkan. Guru sentra juga mendampingi anak-anak dengan bercakap-cakap dan membantu anak-anak yang masih kesulitan dalam berkegiatan dengan menambah kalimat motivasi dan kalimat pujian sebagai *reward* atas keberhasilan anak-anak dalam melakukan kegiatan.

#### c. Evaluasi

Evaluasi pada pembelajaran sentra multimedia terletak pada penyediaan media atau alat dan bahan serta kegiatan yang diterapkan dalam sentra multimedia itu sendiri. Kesulitan yang dirasakan oleh guru sentra adalah menyesuaikan kegiatan sentra dengan tema pembelajaran, terlebih media yang ada dirasa masih kurang menarik. Begitu juga harapan dari Kepala Sekolah yang menginginkan agar anak-anak belajar teknologi dan komputer secara nyata, bukan hanya berupa gambar.

#### d. Cara guru dalam menstimulus

Cara guru dalam menstimulus enam aspek perkembangan anak di sentra multimedia ini, dilakukan melalui media pembelajaran yang digunakan selama bermain di sentra multimedia. Kepala sekolah dan guru sentra sepakat bahwa enam aspek perkembangan anak dapat terstimulus seluruhnya, apabila terhitung dari bel masuk sekolah yakni saat bermain di lapangan dengan nama kegiatan "*happy morning*".

### Pembahasan

Penerapan model pembelajaran sentra multimedia di TK Raudlatul Jannah sudah ada sejak tahun 2010, hanya saja saat itu belum tersedia Laboratorium Komputer. Namun guru sentra berupaya mengenalkan teknologi berupa tape recorder, TV, dan LCD proyektor. Hingga kini dengan segala perbaikan sudah tersedia Laboratorium yang berjarak kurang lebih 70 meter dari ruang kelas sentra multimedia. Sentra multimedia di TK Raudlatul Jannah ini dimaksudkan sebagai sentra yang mengenalkan tentang teknologi dan pembelajaran komputer. Tujuannya adalah agar anak-anak terpenuhi akan kebutuhan perkembangan teknologi, sehingga anak-anak tidak gagap terhadap ilmu pengetahuan teknologi dan komputer.

Sebagaimana menurut Arie, dkk (2019) menyatakan bahwa sentra multimedia yang dengan nama lain sentra TIK (teknologi informasi dan komunikasi) difasilitasi oleh sekolah untuk mengembangkan kemampuan spasial, konsep basic binary (bilangan 0 dan 1), ruang dan waktu,

pengambilan keputusan, serta pengembangan karakter revolusi 4.0. Dalam hal ini TK Raudlatul Jannah masih belum keseluruhan dikembangkan, karena kembali pada perencanaan pembelajaran sentra multimedia bahwa belum ada SOP (Standar Operasional Prosedur). Sehingga guru sentra multimedia sudah menerapkan pembelajaran multimedia yang dipelajari secara mandiri. Sejauh ini sudah banyak media-media pembelajaran yang disiapkan secara kreatif dan inovatif oleh guru sentra multimedia, hanya saja tanpa disadari bahwa kegiatan-kegiatan dan media pembelajaran yang telah disiapkan sudah termasuk dalam pengembangan kemampuan spasial, konsep *basic binary* (bilangan 0 dan 1), ruang dan waktu, pengambilan keputusan, serta pengembangan karakter revolusi 4.0.

Model pembelajaran sentra yang diterapkan di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo disesuaikan dengan kurikulum PAUD 2013, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada anak dengan penyampaian materi pembelajaran sesuai dengan tema melalui kegiatan bermain. Terbukti pada RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang telah disusun oleh guru sentra multimedia tertulis kegiatan atau ragam main dan media pembelajaran yang disediakan disesuaikan oleh tema pembelajaran. Menurut Sudjana (dalam Hasibuan, 2017) bahwa perencanaan yang dimaksud lebih pada tindakan guru dalam menyiapkan diri untuk mengajar, persiapan tempat pembelajaran, alat permainan edukatif, dan persiapan berkas-berkas mengajar. Sehingga dalam hal ini guru sentra telah melakukan perencanaan dengan baik dengan adanya RPPH serta media dan alat atau bahan pembelajaran di sentra multimedia.

Salah satu contoh pada tema *ourselves* (diri sendiri) dalam pengenalan panca indra, guru sentra menyiapkan media bernama teropong bergambar dilengkapi dengan senter, dimana anak-anak dapat melihat gambar berbagai panca indra yang terdapat di dalam teropong tersebut dibantu dengan guru memegang senternya. Selain itu, anak-anak juga dapat membedakan suasana gelap dan terang dari media teropong gambar tersebut, gelap saat melihat teropong tanpa senter, dan terang saat melihat teropong dengan bantuan senter. Hal ini sejalan dengan pendapat Latif,dkk (2013), bahwa model pembelajaran sentra merupakan pembelajaran yang bermuara pada capaian semua aspek perkembangan anak yang mana seluruh materi di alirkan melalui berbagai kegiatan bermain yang telah direncanakan secara teratur, sistematis, dan terarah, sehingga anak-anak dapat membangun kemampuan analisisnya.

Pelaksanaan sentra multimedia sama halnya dengan sentra pada umumnya yakni adanya posisi duduk melingkar (*circle time*), pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main. Namun yang paling mendasar adalah dekorasi kelas pembelajaran yang dilengkapi dengan atribut gambar-gambar teknologi atau media sosial seperti instagram, facebook, dan sebagainya. Selain itu pembelajaran juga dilaksanakan di Laboratorium komputer, sehingga tidak hanya mengenal nama-nama perangkat komputer, tetapi guru juga mengajak anak-anak untuk berkegiatan dengan komputer. Seperti mengetik, menggambar, mewarnai, sampai mencetak dengan printer dan menonton film pada

LCD proyektor. Sejalan dengan pendapat Mardiaty, dkk (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran di sentra multimedia terdapat perencanaan dan pelaksanaan yang pada prinsipnya sama seperti pembelajaran sentra lainnya, seperti RPPH, *circle time* dan pijakan-pijakan. Hanya saja seluruh kegiatan dan media yang disediakan harus berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti kentongan, telepon, radio, televisi, dan lain sebagainya.

Pelaksanaan model pembelajaran oleh guru sentra multimedia di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo telah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran sentra menurut Direktorat PAUD (dalam Asmawati, 2014) yaitu pijakan lingkungan main, pendinginan atau transisi, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main, makan bekal bersama, dan kegiatan penutup. Akan tetapi yang membedakan adalah urutan pelaksanaannya, dimana pada waktu makan bekal bersama dilaksanakan setelah kegiatan penutup sentra multimedia. Hal ini bertujuan agar anak-anak lebih fokus ketika pembelajaran sentra. Setelah pembelajaran sentra multimedia ditutup, anak-anak dipersilahkan cuci tangan, dan makan bekal di kelas masing-masing.

Evaluasi yang dimaksud dalam penerapan model pembelajaran sentra multimedia di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo, terletak pada penyediaan media atau alat dan bahan serta kegiatan yang diterapkan dalam sentra multimedia itu sendiri. Kesulitan yang dirasakan oleh guru sentra adalah menyesuaikan kegiatan sentra dengan tema pembelajaran, terlebih media yang ada dirasa masih kurang menarik. Begitu juga harapan dari Kepala Sekolah yang menginginkan agar anak-anak belajar teknologi dan komputer secara nyata, bukan hanya berupa gambar. Meski demikian TK Raudlatul Jannah tetap dijalankan dengan segala perbaikan seperti diadakannya pelatihan literasi digital yang diadakan oleh diknas pada bulan Agustus 2019 serta dibantu oleh akun *pinterest* untuk referensi pembuatan media pembelajaran di sentra multimedia. Kemudian TK Raudlatul Jannah telah memiliki fasilitas pendukung seperti teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi yang merupakan media pembelajaran di sentra multimedia (Putra, 2013).

Keutamaan dari adanya pembelajaran adalah mampu mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Berdasarkan data yang diperoleh pada hasil penelitian tertulis bahwa cara guru sentra multimedia dalam menstimulus enam aspek perkembangan anak di sentra multimedia adalah dengan berupaya untuk merencanakan ragam main atau kegiatan, serta menyiapkan media atau alat dan bahan yang dapat menstimulus enam aspek perkembangan anak yang selalu disesuaikan dengan dengan kompetensi dasar (KD) nya masing-masing dalam pengembangan aspeknya. Berikut ini pembahasannya

### 1. Nilai Agama dan Moral

Guru menstimulus aspek perkembangan nilai agama dan moral anak terlihat ketika berdoa sebelum dan setelah pembelajaran sentra multimedia. Selain itu, pada kegiatan juga diselipkan pengetahuan tentang Sang Pencipta. Terbukti pada pembelajaran panca indra, guru menanyakan kepada anak-anak “siapa yang menciptakan mata?”, anak-anak

serempak menjawab “Allah”. Disambung lagi oleh guru sentra menyampaikan bahwa Allah adalah *Al Kholiq* yang artinya Sang Pencipta.

### 2. Sosial Emosional

Aspek perkembangan sosial emosional anak distimulus oleh guru melalui kegiatan menonton film edukasi dimana anak-anak dengan seksama memperhatikan dan menyimak film pendek yang erdurasi kurang lebih 5 sampai 10 menit tersebut, dan anak-anak diminta untuk menceritakan pesan moral yang terkandung dalam film tersebut. Selain itu juga pembelajaran untuk terbiasa mengantri saat bergantian dalam menggunakan komputer atau alat permainan lainnya, disinilah kesabaran serta kedisiplinan anak dilatih.

### 3. Kognitif

Cara guru menstimulus aspek perkembangan kognitif anak yakni melalui permainan miniatur labirin berbentuk maze, dibantu dengan sebuah kelereng sebagai subyek nya. Jadi bagaimana cara anak-anak memegang kendali atas jalannya kelereng tersebut dengan menggoyang-goyangkan miniatur labirin agar kelereng tersebut sampai pada lubang finish yang merupakan jalan keluarnya kelereng tersebut. Hingga anak-anak dinyatakan berhasil.

Contoh lain adalah kegiatan menggambar bentuk geometri di komputer, seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Dalam hal ini menggunakan aplikasi di komputer yaitu *painting*.

### 4. Bahasa

Kegiatan yang direncanakan guru di sentra multimedia pada Hari Rabu, 28 Agustus 2019 (CL6) dengan melibatkan penggunaan kentongan, telepon dan handphone menjadikan anak-anak saling berinteraksi satu sama lain. Ada yang berimajinasi dengan kentongan layaknya sedang membangun sahur atau meneriakkan maling. Dan berkomunikasi dengan telepon atau handphone layaknya orang sedang berinteraksi jarak jauh. Disinilah cara guru menstimulus aspek perkembangan bahasa anak.

### 5. Fisik Motorik

Guru sentra multimedia menyampaikan pada saat wawancara bahwa stimulus aspek perkembangan fisik motorik halus anak yang diberikannya melalui kegiatan menempel dan mengetik. Salah satu contoh kegiatan menempel adalah pada pembelajaran tentang panca indra (mata), guru menyiapkan gambar mata, dengan kegiatan menempelkan gambar mata yang sesuai. Selain itu ada juga kegiatan membuka tutup teh botol yang terbuat dari kaca, dimana penutup botol yang masih tersegel harus dibuka oleh tangan anak-anak sendiri dengan alat pembukanya. Disitulah fisik motorik halus anak terstimulus.

### 6. Seni

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sentra multimedia, disampaikan bahwa dengan kegiatan menggambar komputer di secarik kertas. Dan berdasarkan hasil pengamatan, guru juga menerapkan kegiatan mewarnai gambar mesin ATM serta mewarnai gambar melalui *games koala* di komputer.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan model pembelajaran sentra multimedia pada kelompok B di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo, bahwa belum adanya SOP (Standar Operasional Prosedur) untuk sentra multimedia berupa dokumen, yang ada hanya SOP sentra pada umumnya. Namun berdasarkan hasil penelitian, secara pelaksanaan TK Raudlatul Jannah telah menerapkan SOP di sentra multimedia sebagai berikut,

- 1) Sentra multimedia mengajarkan anak-anak tentang pengenalan berbagai alat teknologi, komunikasi, dan komputer.
- 2) Anak-anak juga diajarkan cara penggunaannya, serta aturan dalam menggunakannya.
- 3) Guru menyiapkan densitas main di sentra multimedia sesuai dengan tema pembelajaran yang telah ditentukan selama satu semester kedepan
- 4) Guru menyiapkan alat, bahan, dan media-media yang sesuai dengan densitas main dan sesuai dengan indikator penilaian

Pelaksanaannya sama seperti sentra pada umumnya, hanya saja yang menjadi perbedaan adalah kegiatan atau ragam bermainnya harus tentang teknologi dan komputer. Guru sentra bukan hanya mengenalkan nama benda teknologi tersebut, melainkan mengajak anak-anak untuk turut serta mempraktekkan penggunaannya sesuai aturan yang telah disampaikan. Pembelajaran di sentra multimedia yang harus disesuaikan dengan tema menjadi tantangan bagi guru sentra untuk lebih kreatif dalam merancang kegiatan main dan mediana. Sehingga anak-anak tidak mudah bosan dan berantusias dalam berkegiatan di sentra multimedia. Penerapan model pembelajaran sentra multimedia terbukti dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak-anak melalui cara guru sentra multimedia yang secara kreatif berupaya merencanakan kegiatan atau densitas main serta media dan alat atau bahan pembelajaran. Oleh karenanya sentra multimedia dapat menjadi rekomendasi sentra baru di lembaga pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak (TK).

### Saran

Setelah melakukan pengamatan yang berjudul penerapan model pembelajaran sentra multimedia pada kelompok B di TK Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo, peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan lembaga atau sekolah dapat menambah pengetahuan terkait potensi tentang sentra multimedia sehingga bisa dapat lebih dimaksimalkan dalam penyediaan media pembelajarannya yang terkait, sehingga dapat menstimulus ke enam aspek perkembangan anak.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan atau informasi bagi guru untuk mampu menerapkan model pembelajaran sentra multimedia bagi anak usia dini.
3. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti model pembelajaran sentra multimedia dengan subyek atau metode penelitian yang berbeda.

Sehingga dapat ditemukan hasil penelitian yang baru, agar dapat menambah wawasan dalam dunia pendidikan anak usia dini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arie, N. Dwi, dkk. 2019. *Sentra Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Kelompok Bermain*. Jawa Timur: BP PAUD dan Pendidikan Masyarakat.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fitri, Ruqoyyah. 2017. *Manajemen PAUD*. Surabaya: Unesa Press.
- Hasibuan, Rachma. 2017. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Surabaya: Unesa University Press
- Indrijati, Herdina., dkk. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mardiati, Tina dkk. 2019. *Literasi Digital Sebagai Penunjang Pembelajaran di Kelompok Bermain*. Jawa Timur: BP PAUD dan Pendidikan Masyarakat.
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Pasal 1 Tahun 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pudjiarto, Udik, dkk. 2019. *Pembelajaran Tematik Literasi Digital di Kelompok Bermain*. Jawa Timur: BP PAUD dan Pendidikan Masyarakat.
- Putra, Sitiatava Rizama. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rizka, Mandasari dan Mislani. 2013. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Assure (Studi pada Siswa SMKN 3 Boyolangu Jurusan Listrik SK Memperbaiki Peralatan Rumah Tangga Listrik)". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 02, No. 02, pp 555 – 563.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Undang Undang Republik Indonesia Pasal 9 Ayat 1 tentang perlindungan Anak.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 16 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Walujo, Djoko Adi dan Listyowati, Anies. 2017. *Kompendium Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok: Prenadamedia Group.
- Yus, Anitas. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia.