

**PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BCCT
(BEYOND CENTER AND CIRCLE TIME) / SENTRA**

Oleh : Dwi Hastuti

Abstract

Curriculum structure of Early Childhood Education contains development programs which cover religion and moral values, physical ability, cognitive, language, social emotional and arts. These aspects need improvement through learning in Early Childhood Education. Child's world is world of play. The most effective way a child to learn is through games because children will never bored, they will happy when they played, and with playing the children can learn a lot about things.

Today learning in Early Childhood Education have a lot of distortion. There are a lot of Early Childhood Education institution applying learning with teacher centered style, this can be observe by the children just only sit, hear, and must do their homework without option to choose learning activity which held. For various Early Childhood Education aspects can develop optimally, needs an innovative learning approach which fun in Early Childhood Education. One of the approach is edutainment concept through BCCT.

Keywords: Early Childhood Education, Edutainment, BCCT (Beyond Center and Circle Time)

PENDAHULUAN

Awal masa kanak-kanak, selain mendapat sebutan masa menyulitkan, masa bermain, disebut juga masa *aesthetis*, yaitu masa berkembangnya rasa keindahan. Hal ini karena pada masa itu, panca indera anak sedang dalam keadaan peka, sehingga perlu dilatih dengan berbagai permainan yang menarik, yang indah, karena anak senang dengan permainan yang indah. Psikolog juga memberi sebutan usia menjelajah, karena anak ingin tahu keadaan sekitarnya, dengan cara bertanya. Karena anak pada saat itu senang meniru, maka anak juga disebut usia meniru. Menurut perhitungan *jawa*, anak berumur 1-8 th termasuk *windu I*, dan secara internasional anak berumur 2-8 th diberi nama *early childhood*. (Sri rukmini, 2004: 38). Di Indonesia, anak-anak tersebut masuk kelompok anak usia dini. Menurut Permendikbud RI No. 146 th 2014 tentang

kurikulum 2013 pasal 2 untuk menunjang tumbuh kembang mereka maka banyak didirikan berbagai layanan anak usia dini atau PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) menurut berbagai kelompok umur. Layanan tersebut meliputi TPA (Taman Penitipan Anak) usia 0-6 th, KB (Kelompok Bermain) dengan rentang usia 2-4 th dan TK atau RA untuk rentang usia 4-6 th.

Menurut Permendikbud RI No. 146 Th. 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 menyebutkan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek-aspek inilah yang perlu dikembangkan melalui pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Cara belajar seorang anak yang paling efektif adalah melalui permainan karena

anak usia dini tidak akan merasa bosan, mereka akan merasa senang saat bermain, melalui bermain mereka juga dapat belajar tentang banyak hal. Saat ini pembelajaran di PAUD mengalami berbagai penyimpangan. Masih banyak lembaga-lembaga PAUD yang menerapkan pembelajaran dengan model *teacher centered*, hal ini terlihat dari anak-anak hanya duduk, dengar, diam dan harus mengerjakan tugas dari guru tanpa mereka bisa memilih kegiatan belajar yang dilaksanakan. Guru-guru masih banyak menggunakan lembar kerja anak atau majalah saat proses pembelajaran berlangsung. Inovatif guru saat menyajikan menu pembelajaran untuk anak juga masih kurang, sehingga anak-anak cenderung bosan saat belajar sehingga berbagai aspek perkembangan anak akan terhambat perkembangannya. Oleh sebab itu, dipandang perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan anak usia dini agar tumbuh kembang mereka optimal

Dari apa yang telah disampaikan sebelumnya, maka jelas diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dalam pendidikan anak usia dini agar potensi-potensi yang dimiliki anak usia dini dapat dikembangkan dengan maksimal. Salah satunya lewat pembelajaran dengan menerapkan konsep *edutainment* dalam pendidikan anak usia dini.

Model pembelajaran *BCCT (Beyond center and Circle Time)* adalah salah satu pembelajaran inovatif di Pendidikan Anak Usia Dini, hal ini disebabkan model pembelajaran tersebut penyelenggaraannya berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran. (Martha Cristianti, 2008: 10). Dengan pembelajaran *BCCT/* sentra ini, maka minat dan bakat anak akan berkembang, karena anak bisa memilih kegiatan belajar yang diinginkan.

EDUTAINMENT

Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada asumsi yang menjadi landasannya, yaitu: pertama perasaan positif (senang/ gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif, seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Dalam upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep *edutainment* mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan, yakni 'pendidikan' dan 'hiburan' (*education* dan *entertainment*).

Asumsi kedua, jika seseorang mampu menggunakan nalar dan emosinya secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya. Dengan menggunakan metode yang tepat, siswa bisa meraih prestasi belajar secara berlipat ganda; hal ini merupakan peluang sekaligus tantangan yang menggembirakan bagi kalangan pendidik. Teori-teori belajar yang berupaya mengembangkan kemampuan belajar, sehingga membuat lompatan-lompatan prestasi inilah yang kemudian dikenal dengan teori-teori belajar era *Quantum*. Dalam implementasinya, teori-teori belajar era *quantum* ini dikenal dalam berbagai nama, seperti *Active Learning, Accelerated Learning, Quantum Learning, Quantum Teaching, The Power of Learning Styles, Genius Learning, Learning Revolution*, dan lain-lain. Pada intinya, tujuan dari berbagai teori pembelajaran ini sama, yaitu bagaimana membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Asumsi ketiga, apabila setiap pembelajar dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat

mencapai hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan adalah membantu siswa untuk bisa mengerti dan kekuatan dan kelebihan mereka, sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar, sehingga mereka akan belajar secara benar, sesuai dengan gaya masing-masing.

Dalam upaya menerapkan ketiga asumsi tersebut, konsep *edutainment* menerapkan suatu sistem pembelajaran yang dirancang dengan satu jalinan yang meliputi anak didik, pendidik (guru), proses pembelajaran (metode) dan lingkungan pembelajaran. Konsep *edutainment* menempatkan pembelajar sebagai pusat dari proses pembelajaran, dan sekaligus sebagai subyek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas, yaitu sebagai obyek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang diberikan kepada pembelajar adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan mereka. Hal yang sangat mendasar dan penting dalam bagi pengajar (guru) adalah bahwa dalam *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan, tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. (Hamruni, 2009: 9)

Ada beberapa teori yang memuat nilai-nilai *edutainment* dalam penyelenggaraan pendidikan. Konsep pembelajaran ini memuat strategi, metode, prosedur, (teknik), dan model pembelajaran yang berupaya untuk memunculkan suasana pembelajaran yang menyenangkan *edutainment*. Dari semua teori yang ada, tidak semua langkah yang ada bisa

diterapkan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Dalam makalah ini, pemakalah hanya membahas lima teori yang memuat nilai-nilai *edutainment*, hal ini disebabkan dari rangkuman lima teori yang disajikan ini sudah sarat dengan pembelajaran yang menyenangkan apabila diterapkan dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Teori-teori tersebut adalah:

1. Active Learning

Dalam buku yang ditulis Mel Silberman, Berjudul *Active Learning : 101 Strategies To Teach Any Subject*, seperti yang dikutip Hamruni (2009: 14) menuliskan “ belajar bukan merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa. Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus” . Pada saat kegiatan belajar itu aktif, siswa melakukan aktifitas belajar, baik dalam mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari.

2. The Accelerated Learning

Dalam buku *The Accelerated Learning Hand Book* yang ditulis oleh Dave Meier, menuliskan bahwa *Accelerated Learning* adalah pertama-tama dan terutama-tujuan, bukan sarana. Dengan kata lain: *Accelerated Learning* adalah hasil yang dicapai, bukan metode yang digunakan. Sangat penting untuk mengaitkan *Accelerated Learning* dengan hasil dan bukan dengan metode tertentu (permainan, musik, warna, aktivitas dan sebagainya). (Dave Meir, 2003: 37). Metode apapun yang dapat mempercepat dan meningkatkan pembelajaran adalah, dalam definisi ini, termasuk metode *Accelerated Learning*. Dan metode apapun yang tidak mendorong pembelajaran yang cepat dan meningkat bukanlah metode *Accelerated Learning*

meskipun metode itu dianggap cerdas, atau kreatif atau menyenangkan.

Beberapa asumsi pokok *Accelerated Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Lingkungan belajar yang positif (lingkungan fisik, emosi dan sosial).
- b. Keterlibatan Pembelajar Sepenuhnya
- c. Kerjasama di Antara Pembelajar
- d. Variasi yang Cocok Untuk Semua Gaya Belajar
- e. Belajar Kontekstual, belajar yang paling baik bisa dilakukan dengan mengerjakan pekerjaan itu sendiri dalam proses penyelaman ke "dunia nyata" terus menerus, umpan balik, perenungan, evaluasi dan penyelaman kembali. (Dave Meir, 2003, 34)

3. *Quantum Learning*

Quantum Learning adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif di sekolah dan bisnis bekerja untuk semua tipe orang, dan segala usia. (Bobbi de Porter, 2002: 14) Belajar dengan menggunakan *quantum learning* akan didapatkan berbagai manfaat yaitu:

- a. Bersikap positif.
 - b. Meningkatkan motivasi.
 - c. Keterampilan belajarseumur hidup.
 - d. Kepercayaan diri.
 - e. Sukses atau hasil belajar yang meningkat.
- Langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui konsep *Quantum Learning* dengan cara:
- 1). Kekuatan Ambak
Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka keinginan untuk belajarkan selalu ada.
 - 2). Penataan Lingkungan Belajar

Dengan penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.

- 3). Memupuk Sikap Juara
Dengan memupuk sikap juara ini siswa akan merasa lebih dihargai.
- 4). Bebaskan Gaya Belajarnya
Ada berbagai macam gaya belajar yang dipunyai oleh siswa, gaya belajar tersebut yaitu: visual, auditorial dan kinestetik. Dalam *quantum learning* guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswanya dan janganlah terpaku pada satu gaya belajar saja.
- 5). Membiasakan mencatat
Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol- simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh siswa itu sendiri, simbol-simbol tersebut dapat berupa tulisan.
- 6). Membiasakan membaca
Membaca akan menambah perbendaharaan kata, pemahaman, menambah wawasan dan daya ingat akan bertambah. Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku-buku yang lain.
- 7). Jadikan anak lebih kreatif
Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba dan senang bermain.
- 8). Melatih kekuatan memori
Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar anak, sehingga siswa perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

4. *Learning Revolution*

Dryden dan Vos menyatakan bahwa suatu program pelatihan dan pendidikan yang baik memiliki 6 prinsip kunci. Bila keenam prinsip itu dikelola dengan baik, maka sebagai seorang yang terus belajar sepanjang hidup, anda akan belajar lebih cepat, lebih singkat dan lebih mudah.

Keenam prinsip itu adalah: menciptakan kondisi terbaik untuk belajar, kunci-kunci presentasi yang baik, pikirkan sesuatu dan memori terdalam akan menyimpannya, ekspresikan hasil belajar, praktikkan, tinjau ulang, evaluasi dan rayakan.(Gordon Dryden, 1999: 317)

Dalam buku tersebut juga mengungkapkan tentang konsep modalitas dalam belajar. Modalitas belajar adalah ungkapan dari rancangan sistem otak pikiran yang mewakili kemampuan dasar manusia untuk memperoleh dan menciptakan pengalaman. Modalitas belajar adalah berbagai cara yang digunakan sistem otak pikiran untuk mengakses pengalaman (masukan) dan mengungkapkan pengalaman (keluaran).

5. *Cooperative Learning*

Sering disebut juga teori belajar dengan bekerjasama. Belajar dengan bekerjasama adalah sebuah konsep pembelajaran yang menggunakan kelompok-kelompok kecil siswa, sehingga mereka dapat menjalin kerjasama untuk memaksimalkan kelompoknya dan masing-masing melakukan pembelajaran. Dalam suasana belajar kooperatif terdapat saling ketergantungan positif antar siswa untuk mencapai tujuan. Kerjasama di antara pelajar akan melibatkan keseluruhan daya otak, sehingga akan meningkatkan kualitas dan kuantitas belajar. Kerjasama di antara pembelajar akan mempercepat pembelajaran. Suatu komunitas belajar akan selalu lebih baik hasilnya daripada beberapa individu yang belajar sendiri-sendiri.

PEMBELAJARAN *BCCT (BEYOND CENTER AND CIRCLE TIME)/ SENTRA*

BCCT (Beyond Center Circle Time) atau sentra adalah penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan pijakan untuk mendukung perkembangan anak.

Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak. Sentra terdiri dari berbagai macam, misalnya sentra bahan alam (yang berisi bahan-bahan alam misal pasir, tanah liat, daun kering, batu, air dan sebagainya), Sentra persiapan (merupakan sentra untuk mengembangkan baca, tulis, hitung dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya menghitung kancing baju, menjahit huruf dari kertas, meronce dengan berbagai pola warna dan bentuk dan sebagainya), sentra seni dan budaya (bisa berupa sentra yang ingin mengembangkan anak didiknya menghasilkan karya seni misal *finger painting*, membuat berbagai *handy craft* dari barang bekas dan sebagainya), sentra bermain peran (di sentra ini anak-anak dapat seperti orang dewasa dalam kehidupan nyata dan sesuai tema, misal tema saat itu adalah rekreasi dengan sub tema kendaraan darat, maka kelas dapat disetting menjadi stasiun, anak-anak dapat berperan menjadi masinis, tukang parkir, penjual tiket, penjual makanan dan sebagainya lewat bermain peran berbagai aspek perkembangan anak dapat tercover dengan baik, misalnya perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, sosial emosional dan sebagainya), Sentra iman dan takwa (imtak) berisi tentang hal-hal keagamaan, mengajarkan tata cara ibadah

menurut agama dan kepercayaan agama masing-masing dan mengajarkan toleransi beragama dengan umat beragama lain. Sentra balok berisi balok dengan segala asesorisnya (misalnya miniatur pohon, rumput, tanda lalu lintas dan sebagainya) melalui sentra balok ini anak diharapkan dapat membangun berbagai bangunan sesuai tema.

Dengan adanya berbagai sentra yang ada diharapkan anak tidak bosan bermain dan belajar, dan berbagai capaian perkembangan anak dalam berbagai aspek (sosial emosional, kognitif, bahasa, nilai agama moral, fisik motorik kasar dan halus) dapat berkembang dengan optimal.

Saat anak dalam lingkaran adalah saat di mana pendidik/ guru duduk bersama anak dalam kondisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum atau sesudah main. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah diberikan kepada anak, disesuaikan dengan perkembangan yang akan dicapai anak untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Alat main terdiri dari 3 jenis yaitu:

- a. Main sensori motor atau main fungsional.
- b. Main peran.
- c. Main pembangunan.

Contoh kegiatan bermain anak:

- 1) Bermain air
- 2) Bermain dari bahan alam.
- 3) bermain balok
- 4) Menggambar
- 5) Bermain peran
- 6) Melukis dengan jari
- 7) Jalan-jalan (outbond)
- 8) Meronce
- 9) Menggantung
- 10) Menempel
- 11) Main Matematika
- 12) Main Keaksaraan

LANDASAN KEILMUAN

Model pembelajaran ini merupakan bentuk dari pandangan seorang pendidik Helen Parkush. Beliau mengatakan bahwa pengajaran seharusnya disesuaikan dengan sifat dan keadaan individu yang merupakan prinsip pertama. Pendekatan ini memberikan kebebasan pada setiap anak untuk memilih mainan, kegiatan dan teman sendiri dalam kelompok-kelompok sentra. (Martha Cristianti, 2008: 10). Dalam model pembelajaran sentra setiap kelas *moving* setiap hari di sentra yang berlainan biasanya sudah ada jadwal dari sekolah.

Dalam berbagai sentra yang ada, biasanya guru sentra menyiapkan banyak kegiatan main dan anak bebas memilih kegiatan bermain yang disukai. misalnya dalam sentra persiapan dengan jumlah murid 10 anak, dengan rumus kegiatan main sama dengan setengah jumlah anak ditambah satu, maka guru sentra dapat menyiapkan 6 kegiatan bermain. Dalam 6 kegiatan main yang ditawarkan guru anak tidak harus menyelesaikan keenam-enamnya, anak bebas memilih di kegiatan main mana saja yang diminati, akan sangat bagus jika paling tidak anak dapat memilih tiga kegiatan main, tapi untuk anak tertentu boleh-boleh saja hanya berminat pada satu kegiatan main, oleh sebab itu, tugas guru adalah memotivasi anak agar anak mau mencoba kegiatan main yang lain tanpa pemaksaan.

Prinsip kedua dari pandangan Helen Parkush adalah setiap anak mempunyai irama sendiri dalam berkembang. Prinsip ini menyertai prinsip sebelumnya bahwa pendekatan pembelajaran untuk anak haruslah melihat pada sifat dan keadaan individu. Kesadaran pendidik dalam memahami prinsip ini sangat berpengaruh terhadap cara pendidik memberikan motivasi untuk menetapkan tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip ini pula yang menghindarkan anak dari pemaksaan-

pemaksaan yang dilakukan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Terkait erat dengan prinsip ini, perkembangan emosi dan aktualisasi diri anak terbentuk pada saat anak memperoleh penghargaan terhadap keberhasilan-keberhasilan anak dalam melakukan kegiatan.

Dalam implementasinya, untuk mewujudkan prinsip kedua, maka seorang guru sentra saat menyusun kegiatan bermain dalam pembelajaran harus memahami karakter berbagai individu anak didiknya. Tiap anak didik memiliki gaya belajar dan minat yang berbeda-beda, maka kegiatan bermain yang akan diberikan ke anak harus meliputi berbagai kecerdasan anak didik tersebut dan kegiatan belajar yang disediakan dapat melalui permainan, dan setiap hasil belajar anak hendaknya dihargai dengan memberikan pujian, motivasi maupun ungkapan-ungkapan yang bersifat positif.

Prinsip ketiga adalah menekankan kooperatif dalam mengembangkan kemampuan sosial. Prinsip ini memberikan keleluasaan pada anak untuk bekerja sama dalam kelompok. Kegiatan main yang disediakan dapat mendorong tiap anak untuk bekerjasama.

Prinsip keempat adalah prinsip otoaktivitas adalah prinsip di mana anak melakukan sendiri tanpa dorongan dari orang lain. Jika anak sudah mulai menunjukkan otoaktivitasnya maka pendidik hendaknya dapat memberikan waktu dan kesempatan pada anak untuk melakukan aktivitas tersebut sebagai bentuk rasa ingin tahu.

Saat anak pertama masuk kelas sentra, kita akan menemui anak dengan karakter yang berbeda-beda. Ada anak yang langsung memilih banyak aktivitas atau kegiatan ada anak yang pasif bahkan tidak mau memilih satupun kegiatan yang diberikan. Namun seiring waktu dan pemberian motivasi pada anak, anak-anak

yang pasif ini sedikit demi sedikit mau memilih kegiatan main walau dalam jumlah yang terbatas. Perkembangan selanjutnya biasanya anak akan merasa senang dan tanpa dorongan guru mau memilih berbagai kegiatan main yang disediakan.

Prinsip kelima adalah prinsip kemerdekaan dan kebebasan merupakan prinsip yang mewarnai keseluruhan model pembelajaran sentra. Jika anak merasa bebas dan merdeka maka anak dapat melakukan sesuatu dengan hati yang gembira dan memberikan hasil yang lebih optimal.

Prinsip keenam merupakan prinsip yang terakhir adalah prinsip keterpaduan antara klasikal dan individual. Klasikal dilakukan saat anak berada dalam lingkaran untuk membuka dan menutup atau evaluasi pelajaran. Individual dilakukan pada saat anak berada dalam sentra dan pada saat anak konsentrasi penuh saat bermain. Pendekatan pendidik untuk memberikan pembelajaran kepada anak dilakukan berbeda dan individual pada masing-masing anak.

PENERAPAN EDUTAINMENT DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD) MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BCCT (BEYOND CENTER AND CIRCLE TIME)/ SENTRA

Dari apa yang telah dipaparkan sebelumnya tentang pengertian edutainment dan sentra, maka terlihat ada hubungan antara keduanya. Dapat dilihat dalam pembelajaran model sentra menerapkan nilai-nilai edutainment. Nilai-nilai edutainment yang diterapkan antara lain:

1. Setting ruang kelas sentra sangat menarik disesuaikan jenis sentra yang dimasuki anak. Berbagai prasarana alat permainan edukatif baik buatan pabrik maupun buatan guru. Selain itu berbagai poster warna-warni menghiasi dinding sesuai dengan tema sentra masing-masing, meja, kursi dan karpet ditata dan di desain

sedemikian rupa sehingga tidak membahayakan anak, misalnya ujung meja tidak runcing, karpet memakai karpet dari karet yang mudah dibersihkan namun nyaman dan sebagainya. Selain itu dengan kegiatan bermain yang beraneka ragam yang disediakan guru sentra memberikan tantangan tersendiri bagi anak untuk menyelesaikan dan seluruh kegiatan belajar diramu melalui kegiatan yang menyenangkan anak. Semua hal ini sesuai dengan nilai *edutainment* tentang Lingkungan fisik yang positif (berkaitan dg penataan ruang kelas yang menarik/ tidak kaku) yang terdiri dari mengorkestrasi lingkungan belajar, menyiapkan ruang kelas yg menyediakan fasilitas belajar yang menyenangkan ,poin-poin penting (gambar,kata) , menghiasi dinding dengan poster berwarna, seluruh atmosfer tidak mengancam dan adanya variasi , kejutan dan tantangan.

2. Dalam pembelajaran sentra ada prinsip kooperatif bagaimana dalam kegiatan belajar diharapkan siswa bisa bekerjasama dalam kelompok, hal ini sesuai dengan nilai *edutainment* tentang Lingkungan sosial yang positif yaitu membangun kerjasama antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. dalam pembelajaran sentrapun jelas kerjasama antara siswa dan guru juga sangat penting.
3. Prinsip kedua dari pandangan Helen Parkush adalah setiap anak mempunyai irama sendiri dalam berkembang. Prinsip ini menyertai prinsip sebelumnya bahwa pendekatan pembelajaran untuk anak haruslah melihat pada sifat dan keadaan individu. Sebagai seorang guru sentra harus dapat memberi motivasi dan pujian sesuai dengan perkembangan masing-masing anak yang tentu berbeda. Dan setiap anak dalam kelas sentra dianggap sebagai individu yang 'bernilai'. Hal ini

sesuai dengan nilai *edutainment* tentang adanya sugesti positif tentang bagaimana membuat pembelajar tergugah, terbuka dan siap untuk belajar.

4. Proses pembelajaran dalam kelas sentra sangat beragam dan melalui permainan, nyanyian dan cerita. Anak belajar dengan menggunakan seluruh indra mereka dan melalui hal-hal yang kongkrit. Hal ini sesuai dengan nilai *edutainment* tentang proses pembelajaran (melibatkan seluruh indra, melayani semua gaya belajar, anak-anak belajar dari hal-hal yang nyata atau kongkrit, anak mempraktikkan apa yang mereka pelajari dan anak dapat menampilkan informasi yg baru mereka dapatkan dg cara yang mereka sukai, dg metode belajar sambil bermain, memanfaatkan seluruh otak untuk belajar, ada evaluasi atau meninjau ulang apa yang telah dipelajari dan merayakan hasil yang mereka pelajari).
5. Idealnya seorang guru sentra memiliki kompetensi pedagogis. Tanpa kompetensi yang sesuai, seorang guru sentra tidak dapat meramu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Gaya presentasi guru saat mengajar, maupun bagaimana kemampuan guru dalam memotivasi anak didik sangatlah penting. Hal ini sesuai dengan nilai *edutainment* Guru harus memiliki keterampilan presentasi yang baik (memiliki bahasa tubuh, sikap dan nada bicara yang positif yang mampu menarik anak didik, dapat menggunakan cerita, juga memberikan gambaran yang menyeluruh dari apa yang sedang dipaparkan dg menarik).
6. Dalam pembelajaran sentra, anak-anak diajarkan dari yang terdekat dengan diri mereka sendiri dan mempraktikkan. Hal ini sesuai dengan nilai *edutainment* tentang hendaknya apa yang dipelajari anak-anak adalah apa yang dekat dengan kehidupan nyata mereka di luar sekolah sehingga apa yang dipelajari terlihat

bermakna dan anak dapat menerapkan hasil belajar mereka.

KESIMPULAN

Dari apa yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sentra merupakan pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai *edutainment* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran sentra menerapkan Lingkungan fisik yang positif (berkaitan dg penataan ruang kelas yang menarik/ tidak kaku) yang terdiri dari mengorkestrasi lingkungan belajar, menyiapkan ruang kelas yg menyediakan fasilitas belajar yang menyenangkan , poin-poin penting (gambar,kata) , menghiasi dinding dengan poster berwarna, seluruh atmosfer tidak mengancam dan adanya variasi , kejutan dan tantangan.
2. Pembelajaran sentra menerapkan Lingkungan sosial yang positif yaitu membangun kerjasama antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.
3. Dalam kelas sentra terdapat adanya sugesti positif tentang bagaimana membuat pembelajar tergugah, terbuka dan siap untuk belajar.
4. Proses pembelajaran kelas sentra (melibatkan seluruh indra, melayani semua gaya belajar, anak-anak belajar dari hal-hal yang nyata atau konkrit, anak mempraktikkan apa yang mereka pelajari dan anak dapat menampilkan informasi yg baru mereka dapatkan dg cara yang mereka sukai, dg metode belajar sambil bermain, memanfaatkan seluruh otak untuk belajar, ada evaluasi atau meninjau ulang apa yang telah dipelajari dan merayakan hasil yang mereka pelajari).
5. Dalam pembelajaran sentra guru harus memiliki keterampilan presentasi yang baik.

6. Yang dipelajari dalam pembelajaran sentra adalah apa yang dipelajari anak-anak adalah apa yang dekat dengan kehidupan nyata mereka di luar sekolah sehingga apa yang dipelajari terlihat bermakna dan anak dapat menerapkan hasil belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobbi de Porter dan Mike Hernacki. 2002. *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Dave Meir. 2003. *The Accelerated Learning hand Book*. Bandung: Kaifa.
- (2014). Permendikbud RI No. 146 Th. 2014. Jakarta: Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Gordon Dryden dan Jeannette Vos. 2001. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*, “terj” Word ++ Translation Service. Bandung: Kaifa.
- Hamruni. 2009. *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Suka.
- Martha Cristianti. 2008. *Model Pembelajaran Inovatif*, bahan diklat profesi sertifikasi guru rayon 11 DIY dan Jateng. Yogyakarta: depdiknas UNY
- Sri Rumini. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.