

The Influence of the Role-Playing Learning Model on the Development of Fine Motor and Arabic Vocabulary at Early Childhood Education

M. Ubaidillah Ridwanulloh¹, Ainun Kartika Sari², Renita Donasari³

^{1,2,3} Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Indonesia

e-mail: ubaidhasankuu212@gmail.com¹, ainunkartika7@gmail.com²,
donazahir@iainkediri.ac.id³

*ubaidhasankuu212@gmail.com

Abstract

This study aims to find out how the influence of role-playing center learning methods on fine motor and Arabic vocabulary development in early childhood in PAUD Sunan Ampel Rejomulyo Kediri. This research is a type of qualitative research that is descriptive. The data collection techniques used are interviews, observations, and documentation. The results showed that the learning method of the role-playing center starts from learning planning, then how the influence of the role-playing center learning method on the development of the role-playing center. Producing a good impact on early childhood, namely early childhood in PAUD Sunan Ampel becomes more active, because in this learning method children will learn while playing roles. This has an influence on the child's fine motor and vocabulary development. Because in a variegated play will help stimulate the child to be active, one of which is in coordinating the movements of his hands.

Keywords: Role-Playing, Fine Motor, Arabic, Vocabulary

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Maka dari itu, perlu memerhatikan karakteristik yang terjadi pada perkembangan anak dalam setiap bentuk perlakuan lingkungan yang diberikan dalam pendidikan. Bentuk pendidikan bagi anak usia dini harus diupayakan untuk membimbing, mengasuh, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini ialah perkembangan motorik. Perkembangan ini memiliki peranan yang penting karena akan menjadi fungsi interaksi (Suryana, 2016; Susanto, 2021; Yus, 2011).

Dengan demikian, perkembangan motorik merupakan kemampuan anak agar terampil untuk menggerakkan anggota tubuhnya. Seperti, mengembangkan kemampuan anak dalam melatih kecepatan, kelenturan, juga ketepatan antara

Vol. 1 No. 1/ June 2024

koordinasi mata dan tangan. Salah satu aspek kemampuan yang penting dan harus mendapat stimulus yang tepat sesuai dengan usianya yakni adalah Motorik Halus dan kemampuan berbahasa anak. Motorik halus merupakan gerakan yang menggunakan otot-otot kecil dan tidak membutuhkan otot-otot besar. Untuk membantu perkembangan motorik halus anak bisa didukung dengan permainan. Tetapi permainan yang diberikan juga harus diberi unsur pendidikan agar memberi manfaat dan anak dapat belajar (Pertiwi, 2018).

Bahasa didefinisikan sebagai tanda atau simbol-simbol dari benda-benda, serta menunjuk pada maksud-maksud tertentu. Dengan demikian, kata-kata dan kalimat selalu memiliki makna yang berbeda. Sehubungan dengan arti simbolik tadi, Bahasa juga digunakan sebagai alat untuk menghayati pengertian dan kejadian di masa lalu, sekarang, dan masa depan. Oleh karena itu, Bahasa sebagai alat bantu sangat penting bagi anak-anak (Ardiyansyah, n.d.; Astuti, 2021).

Bahasa juga berfungsi sebagai alat komunikasi isyarat, tulisan, dan tulisan, dan lisan. Dalam masyarakat, orang setuju bahwa Bahasa adalah simbol. Untuk anak usia 5-6 tahun, perkembangan bahasa difokuskan pada empat aspek bahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Anak-anak akan belajar berbicara, menyimak, dan menulis dengan menggunakan Bahasa untuk berkomunikasi dan memecahkan masalah (Ardiana, n.d.; Crain, 2007; Sari, 2021).

Salah satu permainan yang dapat juga memberikan pengalaman belajar dan mengembangkan bahasa anak yakni dengan menggunakan model pembelajaran sentra main peran. Model pembelajaran ini dapat membantu mengembangkan motorik halus anak usia dini. Jadi, dalam pembelajaran sentra main peran, anak akan melakukan kegiatan belajar sambil bermain peran. Dengan bermain peran, daya imajinasi anak akan berkembang dengan baik dan anak memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi pribadinya menjadi pribadi yang lain dari dirinya maupun tokoh yang diinginkan atau diperankan (Pranoto et al., 2014). Karena dengan sentra main peran, anak akan menemukan hal-hal baru, mempunyai kesempatan bermain yang beraneka ragam sehingga merangsang anak untuk aktif dalam mengkoordinasikan gerakan tangannya. Selain itu dengan melakukan pembelajaran sentra main peran juga merangsang serta mengembangkan berbahasa anak (Sumaryanti, 2017). Oleh sebab itu, hal ini dapat menstimulasi perkembangan motorik halus pada anak (Ikasari, 2020; Lailan, 2017).

Bermain sentra adalah bermain dengan khayal, yaitu dengan berbicara atau berperilaku seperti benda, situasi, orang, atau binatang tertentu yang tidak ada di dunia nyata. Oleh karena itu, diharapkan bahwa bermain peran akan membantu anak-anak belajar berbahasa. Metode bermain peran sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, baik secara ekspresif maupun reseptif. Sebagaimana dikemukakan Dhieni et al., (2005), bermain peran melibatkan

aktivitas berbahasa melalui percakapan atau dialog serta ekspresi karakter peran yang dimainkan. Karena dalam dialog orang berbicara satu sama lain untuk meningkatkan kemampuan Bahasa anak melalui bermain peran (Azizah, 2013).

Sentra main peran terdiri dari beragam jenis permainan seperti, bermain masak-masakan, bermain dokter-dokteran, bermain menjadi guru, bermain menjadi tukang sayur dan masih banyak lagi yang lainnya berbagai kegiatan belajar sambil bermain untuk anak usia pra-sekolah. Dalam hal ini, anak dapat bermain layaknya koki dan pembeli, menjadi dokter dan pasien, menjadi guru dan murid dan lain sebagainya. Kegiatan tersebut memiliki banyak manfaat untuk anak dalam mengembangkan motorik halus (Putri, 2023; Renawati & Na'imah, 2021).

Terdapat beberapa langkah-langkah penggunaan metode bermain peran. Yang pertama, menjelaskan situasi yang akan dipentaskan. Kedua, mempelajari bagaimana karakteristik peranan yang akan dipentaskan. Ketiga, Memilih dan menghayati peran apa yang dibawakan. Keempat, melaksanakan kegiatan bermain peran. Dan yang terakhir, mendiskusikan hasil bermain peran. Terdapat tiga macam perencanaan kegiatan bermain yakni, perencanaan tahunan dan semesteran, perencanaan mingguan dan harian, dan perencanaan persiapan jenis permainan. Perencanaan tahunan merupakan perencanaan kinerja untuk satu tahun program kegiatan. Sedangkan, perencanaan semesteran merupakan program pembelajaran yang berisi tema, bidang pengembangan, tingkat pencapaian perkembangan yang ditata secara urut dan sistematis, alokasi waktu yang diperlukan setiap tema dalam semester satu dan dua. Perencanaan mingguan merupakan penjabaran dari perencanaan semester. Sedangkan Kegiatan mingguan dan harian disusun berdasarkan penjabaran dari perencanaan tahunan dan semesteran. Sedangkan, perencanaan persiapan jenis permainan bermain peran, ialah semua permainan yang dapat membantu mengembangkan seluruh potensi anak (Kinanti & Zulkarnaen, 2024; Ulfa, 2020).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan perencanaan model pembelajaran sentra main peran, meliputi: 1. Tema kegiatan; 2. Kelompok yang akan melakukan kegiatan bermain; 3. Semester dan tahun ajaran; 4. Jumlah waktu; 5. Hari dan tanggal pelaksanaan; 6. Tujuan kegiatan bermain; 7. Materi dan Bentuk kegiatan bermain; 8. Bahan dan alat yang diperlukan 9. Evaluasi perkembangan anak. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan model sentra main peran, terdapat beberapa kelebihan yakni, Menurut Soendari & Euis Nani, (2011), Kelebihan pembelajaran sentra adalah menggunakan model pembelajaran individual yang disesuaikan dengan minat, bakat, dan pertumbuhan perkembangan anak. Hal ini sangat sesuai dengan anak usia dini yang perlu mengembangkan potensi apa yang ada di dalam diri anak yang sebenarnya (Maghfiroh & Suryana, 2021; Novia & Mahyuddin, 2020).

Melalui model pembelajaran sentra main peran, anak dapat bekerja sama dengan sesama teman, seperti, berimajinasi, berpura-pura, dan bermain drama. Dalam kegiatan meniru, seorang guru akan memberikan beberapa permainan peran, seperti guru, dokter, dan polisi. Dengan anak mampu meniru dan memperagakan apa permainan peran sesuai dengan apa yang diinginkan anak. Maka, perkembangan motorik halus pada anak dapat tercapai, karena dalam hal ini anak berinteraksi dengan temannya dan juga mengobrol sehingga menambah kecepatan berbicara (Aulia et al., 2022; Ode-alumu et al., 2021; Ristianah & Munir, 2022).

Beberapa pengaruh pembelajaran sentra main peran terhadap perkembangan motorik halus pada anak. Dalam melakukan gerakan yang rumit, anak mampu mengoordinasikan mata dan tangan. Dapat dilihat pada saat anak berperan sebagai dokter (Hasanah, 2020). Dari sini dapat dilihat anak bisa mengoordinasikan antara mata dan tangannya untuk melihat bagaimana dokter memeriksa pasien, menggunakan stetoskop yang digunakan untuk memeriksa. Kemudian, pada saat anak menghitung jumlah gambar rumah yang diberikan oleh guru kemudian menulis berapa jumlahnya. Dari situ dapat terlihat bahwa anak mampu untuk mengoordinasikan mata dan tangannya dalam kemampuan menghitung dan menulis. Selanjutnya, saat anak bermain guru-guruan, ketika guru memberikan pertanyaan. Dan anak mencoba menjawab pertanyaannya dengan mengacungkan jari ke atas terlebih dahulu. Secara tidak langsung, hal itu sudah mengontrol gerakan tangan anak. Artinya, anak mampu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif akan menghasilkan data deskriptif berupa data seperti kata-kata, gambar yang berbeda jika datanya berupa angka yang berupa angka-angka. Kata-kata ini didapatkan dari narasumber yang hasil akhirnya akan berbentuk tulisan (Creswell, 2015; Sugiyono, 2013). Untuk melakukan penelitian ini, peneliti datang langsung ke lokasi untuk melakukan wawancara guna mendapatkan data yang akan diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Sunan Ampel RejoMulyo Kota Kediri. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam melaksanakan penelitian, tentunya peneliti harus bersikap sopan dan santun kepada narasumber ketika melakukan wawancara. Selain itu, kehadiran dan keterlibatan peneliti selama di lapangan harus diketahui oleh subjek penelitian khususnya narasumber yang akan diwawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Vol. 1 No. 1/ June 2024

Model Pembelajaran Sentra Main Peran

PAUD Sunan Ampel merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan model pembelajaran bermain sentra. Model pembelajaran sentra main peran didasarkan pada rencana yang telah dirapatkan guru. Tentang bahan ajar terkait tema apa yang akan diberikan kepada anak didik dan apa yang harus dipersiapkan oleh guru di pagi hari untuk memberikan pembelajaran di setiap pembelajaran sentra main peran. Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran dimulai dari pukul 07.15-10.30 WIB. Proses pembelajaran di sentra main peran yaitu mengkondisikan lingkungan bermain, SOP pembukaan, pijakan sebelum main, pijakan selama main, pijakan sesudah main, istirahat, kegiatan plus, dan penutup.

Pada persiapan, guru menyiapkan kegiatan bermain anak berupa alat dan bahan sesuai dengan tema profesi yang akan dimainkan. Jika tema rumah sakit, maka nanti akan ada profesi dokter, perawat, petugas administrasi di loket pendaftaran, pasien, dsb. Kemudian guru akan mempersiapkan Alat dan bahan apa saja yang dibutuhkan. Selain dengan tema rumah sakit, biasanya juga menggunakan tema polisi. Apabila dalam tema polisi ini memerlukan topi, membuat lampu lalu lintas. Guru bersama anak-anak akan membuat bahannya terlebih dahulu bersama-sama. Dalam hal ini, benda-benda yang berhubungan dengan tema juga akan ditulis dalam Bahasa arab. sehingga memudahkan guru dan murid dalam melakukan permainan.

Selanjutnya SOP pembukaan, anak terlebih dahulu melaksanakan happy morning. Yakni kegiatan yang berisi membaca syahadat, mengucapkan janji paud siswa, serta asmaul husna. Setelah happy morning, siswa melaksanakan sholat dhuha bersama. Selanjutnya pembiasaan minum air putih. Kemudian mengaji tilawati dan do'a bersama sebelum pembelajaran dimulai.

Selanjutnya guru menjelaskan kepada anak berkaitan dengan tema bermain peran apa yang akan dimainkan hari ini. Semisal dengan tema rumah sakit, Guru akan memberi gambaran dan menjelaskan tugas-tugas yang harus dilaksanakan tentang dokter, perawat, petugas administrasi loket pendaftaran. Setelah itu, guru memberikan arahan aturan main dari permainan yang telah disiapkan, memilih peran yang diinginkan secara bergantian, kapan mengawali dan mengakhiri permainan serta membereskan alat main yang telah digunakan.

Selanjutnya pijakan selama bermain peran, pada kegiatan ini anak diberikan kesempatan bermain sentra main peran selama 60 menit. Pada sentra main, peran makro anak berperan sebagai petani, berperan dokter, berperan sebagai polisi. Anak bermain secara bergantian, jika permainan yang diinginkan sudah penuh maka guru akan mengarahkan anak untuk bermain di permainan yang belum penuh. Di saat anak melakukan kegiatannya, masing-masing guru berkeliling untuk

memberikan pengarahan dan membantu anak jika mengalami kesulitan serta mencatat perkembangan yang dicapai anak saat melakukan pekerjaannya.

Kegiatan selanjutnya yaitu istirahat, anak dipersilahkan cuci tangan untuk makan siang bersama. Terakhir adalah evaluasi pembelajaran atau bisa disebut juga dengan recoling. Guru melakukan evaluasi langsung terhadap anak dengan mencatat perkembangan anak dan mendiskusikan apa saja pengalaman yang anak-anak dapatkan selama bermain peran.

Jadi, guru akan mencatat keaktifan anak dan mencatat siapa saja anak yang pasif. Menangani anak yang kurang aktif, yakni pasif, guru akan mengajak berbicara dan membujuk anak yang pasif tadi dengan rayuan yang sebgasus mungkin. Agar anak itu tadi mau mengikuti kegiatan bermain peran dengan ceria dan menyenangkan. Untuk penilaian pada unjuk kerja dengan cara guru meminta anak untuk melakukan tugas dalam bentuk perbuatan yang dapat diamati. Pada penilaian hasil karya, guru menilai perkembangan anak dari hasil kerja anak setelah melakukan kegiatan. Kemudian guru mengisi penilaian harian di saat peserta didik melakukan kegiatannya namun guru tetap memantau peserta didik. Kemudian guru merangkum semua penilaian tersebut ke dalam raport semester.

Selama kegiatan bermain peran, peneliti mengamati masih ada beberapa anak yang belum patuh dengan aturan seperti berebut mainan, dan berlari di dalam kelas walaupun guru menyediakan beraneka ragam kegiatan main dan waktu kesempatan bermain anak yang memadai. Serta keaktifan anak yang berlebihan sampai tidak bisa disuruh diam. Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk memberikan penguatan dengan memberi nasihat atau arahan, dan jika anak sudah patuh dengan aturan, guru memberikan pujian. Selama kegiatan pembelajaran di sentra main, peran guru tidak terlalu ikut campur namun tetap memantau anak. Hal ini bertujuan agar anak bisa bebas mengekspresikan ide yang akan muncul secara spontan ketika anak bermain peran sehingga anak tidak memiliki sifat ketergantungan kepada guru dalam setiap kegiatan belajar.

1. Kegiatan Meniru di sentra bermain peran

Dalam kegiatan ini, anak akan menirukan kegiatan bermain apa yang akan dilakukan. Jadi, sebelum kegiatan bermain dilaksanakan. Guru akan terlebih dahulu memberikan instruksi atau penjelasan kepada anak tentang permainan apa yang akan dilakukan. Contohnya, hari ini akan bermain peran dokter, jadi nanti anak sekelas akan praktik menjadi dokter dengan gambaran seperti rumah sakit. Dengan profesi-profesi yang ada di dalam rumah sakit yakni seperti, Resepsionis (loket pendaftaran), perawat, dokter, dan lain sebagainya. Kegiatan yang sudah dilakukan oleh anak didik tadi akan membantu untuk mengembangkan keterampilan social anak yaitu anak menjadi bisa bersosialisasi dengan guru dan teman sebayanya. Sejalan dengan pendapat Hurlock (1990)

anak mudah meniru orang lain, karena dia akan meniru orang lain yang diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya (Novia & Mahyuddin, 2020). Anak akan meniru figur yang di idolakannya anak akan meniru apa yang dilihatnya tanpa mengetahui apakah hal yang ditiru itu perbuatan baik atau perbuatan buruk (Azizah, 2013).

2. Kegiatan Bekerjasama di sentra bermain peran

Kegiatan yang dilakukan di setiap pembelajaran, sentra bermain peran akan selalu ada kerjasamanya. Karena pada setiap main peranakan disisipkan tentang bagaimana pentingnya kerjasama agar terjadinya sosialisasi yang sesuai dengan tema dan peran masing-masing. Bekerjasama yang selalu dikembangkan di sentra bermain peran bertujuan untuk mengajarkan anak saling membutuhkan satu sama lain dan mengembangkan ketrampilan sosial anak. Anak harus bekerjasama karena anak tidak dapat bekerja sendiri. Pada sentra bermain, peran akan melatih mereka untuk sama sama membutuhkan teman lainnya agar terjalin persahabatan dan kasih sayang sesama anak. Sesuai dengan pendapat Marwa (2019), kerjasama yaitu sikap mau bekerjasama dengan orang lain. Sikap ini mulai nampak pada usia tiga tahun atau awal empat tahun, pada usia enam hingga tujuh tahun sikap ini semakin berkembang dengan baik. Melalui kerjasama anak dapat memperoleh kegembiraan dan dapat menyelesaikan tugasnya dengan lebih cepat (Farikha et al., 2018; Nurani & Mayangasri, 2017).

Pengaruh Sentra Main Peran terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak adalah berkembangnya peserta didik dalam motorik halus di PAUD Sunan Ampel diukur menggunakan standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang mengacu pada kurikulum 2013. Perkembangan motorik halus pada peserta didik melalui model pembelajaran sentra main peran adalah sebagai berikut (Nizamiyah et al., 2022; Suryana, 2016; Susanto, 2021; Yaswinda et al., 2020):

- Anak mampu mengembangkan Bahasa yang dimilikinya. Karena anak diberi kesempatan untuk memerankan salah satu peran yang diinginkan. Dengan begitu, dapat menambah kosakata yang sebelumnya belum pernah dia dengar. Dalam hal ini, anak-anak diperkenalkan Bahasa arab. anak-anak mampu mengenal kosa kata Bahasa arab dengan baik. Hal ini terlihat ketika ada salah satu yang berperan sebagai dokter, maka secara langsung anak memanggil temannya dengan kata "*thabibun*".
- Anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. Bisa diamati ketika anak membuat topi-topian untuk memerankan polisi. Yakni, dengan anak memegang spidol menggunakan tangannya menggambar garis-garis seperti lingkaran, garis

miring kiri dan horizontal, lampu lau lintas (garis vertikal dan horizontal), kegiatan tersebut sudah melatih motorik halus anak dalam membuat garis.

- Anak mampu meniru sikap yang sama ketika anak berperan sebagai resepsionis, di loket pendaftaran dengan tema rumah sakit. Selama main pada saat anak memegang pensil menggunakan tangannya untuk menggambar dan menulis nominal angkanya di kertas.
- Saat anak membuat topi ketika bermain peran menjadi petani. Anak menggunting kertas yang sudah dibuatkan titik-titik oleh guru sebelumnya itu sudah melatih koordinasi mata dan tangan. Selanjutnya di saat memerankan petani dan melihat langsung sapi di rumah warga sekitar sekolah. Anak menghitung jumlah sapi kemudian menuliskan jumlah angkanya, di situ anak mengkoordinasikan mata dan tangannya untuk menghitung dan menulis.
- Anak mampu mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media. Dapat diamati pada saat anak mewarnai majalah. Dengan mewarnai, anak akan memegang pewarna pastel menggunakan tangannya untuk mewarnai majalah yang sesuai dengan keinginan anak.
- Anak mampu mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus. Dapat diamati pada saat anak berdiskusi menjawab pertanyaan dari guru dengan mengacungkan jari keatas terlebih dahulu kemudian baru dibolehkan untuk menjawab. Hal itu sudah mengontrol gerakan tangan anak. Kemudian saat anak bermain peran sebagai resepsionis, yaitu anak menuliskan tamu undangan di kertas, anak akan memegang pensil menggunakan tangannya untuk menulis nama, itu sudah mengontrol gerakan tangan anak yang menggunakan otot halus. Selain itu, juga dapat diamati pada saat anak membereskan dan mengembalikan alat main yang digunakan, itu juga sudah mengontrol gerakan tangan menggunakan otot halus dengan mengambil mainan.

Dari hasil observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran sentra main peran pada PAUD Sunan Ampel berdampak baik pada perkembangan motorik halus anak dengan melihat tercapainya indikator yang diterapkan di PAUD Sunan berdasarkan STPPA yang mengacu pada kurikulum 2013. Peserta didik sudah dapat mengontrol gerakan otot-otot halus tangan di setiap kegiatan bermain peran yang dimainkan. Walaupun masih ada anak yang belum berkembang sesuai harapan dan ada beberapa masih pasif, guru menyikapi kesulitan-kesulitan peserta didik dalam pengembangan motorik halus dengan memberikan stimulasi dan latihan-latihan yang berkelanjutan atau jangka panjang. Dan guru membuat agar anak tertarik untuk aktif mengikuti kegiatan bermain peran. Dalam hal ini, guru memiliki cara tersendiri yakni dengan tidak memakai "Jangan/Tidak". Dengan begitu, bisa membuat anak ada keinginan dan tanggung

jawab dalam menyelesaikan tugas peran yang diinginkan, dengan ikut serta aktif. Sehingga anak lebih giat berlatih dan terarah.

KESIMPULAN

PAUD Sunan Ampel salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang mengembangkan potensi anak dengan menggunakan metode sentra main peran. Diantara peran yang dimainkan dan diajarkan yakni peran dokter, peran petani, peran pasien dan seterusnya. Anak memainkan peran tersebut dengan bekerjasama dengan teman-temannya. Hal itu membuat perkembangan emosi anak menjadi terbentuk dan terlatih dan saling memahami antara satu dengan lainnya. Ternyata hal itu berakibat positif pada perkembangan anak. Bahkan perkembangan anak juga pesat seperti pada sisi motorik halus juga berkembang seperti anak dapat membuat garis, mengkoordinasikan mata dan tangan (menghitung kemudian menulis), melakukan gerakan yang manipulatif yaitu anak terampil menggunakan tangannya untuk menggambar topi, membuat lampu lalu lintas, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (mewarnai, menjiplak bentuk tangan kemudian diwarnai) serta mengontrol gerakan tangan (mengacungkan jari, menggunting, dan mengambil mainan). Dalam pengembangan motorik halus perlu dipengaruhi oleh belajar dan berlatih. Begitu juga dalam perkembangan bahasanya, dapat dilihat dari beberapa anak, yakni mereka dapat menyebutkan dengan langsung kosa kata tentang profesi. Hal ini terlihat ketika mereka memanggil temannya yang berprofesi dokter, mereka secara spontanitas memanggil dengan *thabibun*. Juga ada beberapa kosa kata yang secara spontanitas mampu mereka hafal. Seperti dari hasil penelitian ini, guru menyikapi kesulitan peserta didik dalam pengembangan motorik halus dengan memberikan latihan-latihan yang berkelanjutan serta pembiasaan yang diulang-ulang. Dari proses tersebut akan membuat anak lebih giat terlatih dan terarah karena muncul keinginan dan rasa tanggung jawab pada anak usia dini.

REFERENSI

- Ardiana, R. (n.d.). *Implementasi Media Pembelajaran pada Kecerdasan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun / Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Retrieved June 17, 2024, from <https://www.murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/47>
- Ardiyansyah, M. (n.d.). *Perkembangan Bahasa Dan Deteksi Dini Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia Dini*. GUEPEDIA.
- Astuti, E. (2021). Dampak Pemerolehan Bahasa Anak Dalam Berbicara Terhadap Peran Lingkungan. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i1.202>

- Aulia, A., Fitri, N. L., Rahman, T. A., & Siti Istiqomah. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk. *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education (IJECE)*, 6(02), Article 02. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i02.411>
- Azizah, N. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v2i2.9241>
- Crain, W. (2007). *Teori perkembangan: Konsep dan aplikasi*. : Pustaka Pelajar. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=464118>
- Creswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif dan Desain Riset; Memilih Diantara Lima Pendekatan (ke-3). *Pustaka Pelajar Yogyakarta*.
- Dhieni, N., Fridani, L., Yarmi, G., & Kusniaty, N. (2005). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=17298093683764253175&hl=en&oi=scholar>
- Farikha, L., Karim, M. B., Fajar, Y. W., & Puspitasari, R. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Sentra Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al-Khalifa Solerejo Mojowarno Jombang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v5i1.3849>
- Hasanah, N. (2020). Implementasi Model Sentra Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di TK IT Al-Hasna. *Jurnal Golden Age*, 4(01), Article 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2224>
- Hurlock, E. B. (1990). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Erlangga, Jakarta.
- Ikasari, M. N. (2020). Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran di TA Al-Mannar Ponorogo. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v1i1.2144>
- Kinanti, N. A., & Zulkarnaen, Z. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Baca Tulis melalui Sentra Persiapan pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 74–86. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.474>
- Lailan, A. (2017). Model Pembelajaran Sentra Pendidikan Anak Usia Dini. *An-Nahdhah | Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 10(2), Article 2.

- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560–1566.
- Marwa, M. (2019). Sentra Main Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak di TK Dharma Wanita Kandangan Srengat Kota Blitar. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 4(2), 225–244. <https://doi.org/10.33367/psi.v4i2.933>
- Nizamayah, U., Syaiful, B., & Yani, T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Sentra Main Peran Terhadap Kemampuan Moral Keagamaan Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(4), 763–768. <https://doi.org/10.59188/jcs.v1i4.107>
- Novia, A. P., & Mahyuddin, N. (2020). Pembelajaran Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1247–1255. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.591>
- Nurani, Y., & Mayangasri, T. (2017). Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.21009/IPUD.112.15>
- Ode-alumu, S., Samad, F., & Samad, R. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Balok Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.33387/cahayapd.v3i1.2131>
- Pertiwi, E. P. dan I. Z. (2018). *Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini dan Opini Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*. Nusamedia.
- Pranoto, Y. K. S., Sugiyo, S., & Hong, J. J. (2014). Developing Early Childhood's Character Through Javanese Traditional Game. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.15294/ijeces.v3i1.9477>
- Putri, M. S. (2023). Model Pembelajaran Sentra dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 3793–3797. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2093>
- Renawati, R., & Na'imah, N. (2021). Implementasi Pembelajaran Sentra Bermain Peran Era Covid 19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.116>
- Ristianah, N., & Munir, M. (2022). Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Sentra. *INTIZAM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), Article 1.

- Sari, A. (2021). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau dari Aspek Sintaksis dan Pragmatik. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.44>
- Soendari, T., & Euis Nani, M. (2011). *Asesmen dalam pendidikan anak berkebutuhan khusus*. Amanah Offset.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumaryanti, L. (2017). PERAN LINGKUNGAN TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK. *Muaddib : Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(01), Article 01. <https://doi.org/10.24269/muaddib.v7i01.552>
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Prenada Media.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. Bumi Aksara.
- Ulfa, M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Main Peran dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak di KB Amal Insani Yogyakarta. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.51529/ijiece.v5i1.186>
- Yaswinda, Y., Yulsyofriend, Y., & Sari, H. M. (2020). Analisis Pengembangan Kognitif dan Emosional Anak Kelompok Bermain Berbasis Kawasan Pesisir Pantai. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.711>
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana.