

## **PENDAMPINGAN PENERAPAN *SCAFFOLDING* BERMAIN MELALUI SENTRA MAIN PERAN MAKRO**

**Susilahati**

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

\*susilahati@gmail.com

### **ABSTRAK**

Masih banyak lembaga Taman Kanak Kanak (TK) yang belum menerapkan bermain yang bermakna dalam metode pembelajarannya. Dua masalah mendasar yang sering dirasa sulit dilakukan adalah bagaimana setting bermainnya dan apa yang dilakukan guru dalam mendukung kegiatan bermain tersebut, agar potensi anak teroptimalkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, membantu TK Aisyiyah Bustanul Athfal 83 yang memiliki hasrat untuk menerapkan pembelajaran berbasis bermain namun mengalami kesulitan untuk memulainya, Mengawali hal ini, disepakati bersama dengan mitra untuk melakukan program pendampingan menerapkan *scaffolding* (pijakan) bermain melalui sentra main peran makro. Metode pendampingan dilakukan melalui serangkaian kegiatan berupa sosialisasi, pelatihan, workshop, FGD lalu penerapannya yang diikuti dengan kegiatan monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan ini menunjukkan TK Bustanul Athfal 83 telah memiliki sentra main peran, para guru telah mampu menerapkan *scaffolding* bermain, peserta didik mendapatkan pengalaman bermain yang bermakna, orang tua sepakat untuk melanjutkan kegiatan ini. Pengalaman pendampingan ini, telah menginspirasi TK ABA 83 ini untuk memprogram kegiatan bermain yang bermakna dalam metode pembelajaran di semester berikutnya, bahkan berniat memperluas bentuk setting main lainnya melalui berbagai sentra main.

**Kata Kunci :** *scaffolding*, bermain, sentra main peran, guru.

### **PENDAHULUAN**

Hal mendasar untuk menstimulus tumbuh kembang anak usia dini agar optimal adalah dengan memberikan dukungan yang tepat dan benar. Akan sangat strategis jika dilakukan bersamaan dengan kegiatan bermainnya, karena dunia anak adalah bermain. Pada fase fondasi, satuan pendidikan anak usia dini menempatkan metode bermain sebagai basis pembelajaran yang ideal. Permasalahan yang sering muncul adalah kesulitan sekolah dalam mengimplementasikan metode bermain

yang memiliki makna bagi tumbuh kembang anak dan kemampuan guru dalam menerapkan metodenya.

Hal tersebut juga dialami oleh TK Bustanul Athfal 83 Bambu Apus Tangerang Selatan. Hal ini sebagaimana diutarakan oleh mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini, yaitu Pimpinan Daerah Aisyiyah Tangerang Selatan, Majelis pendidikan dasar dan menengah yang menaungi 13 Taman Kanak Kanak disepular Tangerang Selatan.

Lingkungan bermain yang bermutu tinggi untuk anak usia dini harus dapat

mendukung tiga jenis bermain yaitu: *Pertama*, bermain sensorimotor atau yang dikenal dengan bermain fungsional. *Kedua*, bermain peran, baik main peran mikro maupun main peran makro dan *Ketiga*, main pembangunan yang menggunakan benda-benda bersifat cair atau yang berasal dari bahan alam. Ketiga jenis bermain ini, ditemukan dalam penelitian anak usia dini yang dilakukan oleh Weikart, Rodgers, & Adcock, 1971 dan teori dari Erik Erikson, Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Anna Freud.

Dari tiga jenis main ini, mitra sepakat untuk memfokuskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada pilihan jenis main peran makro. Pertimbangan pemilihan jenis main peran makro, karena dirasa lebih familier dimata kepala sekolah dan guru. Pilihan ini juga dirasa akan mendapatkan dukungan penuh dari para orang tua, karena orang tua sehari-hari sering melihat anaknya bermain peran saat di rumah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa kegiatan pendampingan. Kegiatan bersama mitra ini disepakati berjudul Pendampingan Penerapan *Scaffolding* Bermain Melalui Sentra Main Peran Makro.

Main peran sudah sejak lama dikenal dalam permainan dunia anak usia dini. Anak-anak sering memainkan peran sebagai sebagaimana yang dilihat dilingkungannya seperti bermain pura-pura menjadi ibu atau mama, menjadi ayah, menjadi polisi, guru, dokter dan lain-lain. Bermain masak memasak, memeriksakan kesehatan pasien atau apapun yang mereka lihat lalu ditirukan peranannya dan kegiatannya. Kegiatan bermain seperti ini yang sering dilakukan di rumah oleh anak-anak, belum banyak mendapat dukungan dari institusi pendidikan lembaga

PAUD/TK, bahkan masih banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang belum pernah melaksanakannya.

Main peran dikenal pula dengan sebutan main pura-pura, khayalan, fantasi, *make-believe*, atau simbolik sebagaimana ditulis oleh Erikson bahwa main peran juga disebut main simbolik, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun (Vygotsky, 1967; Erikson, 1963).

Erikson (1977) membagi main peran kedalam dua jenis yaitu main peran mikro dan main peran makro. Main peran mikro bercirikan dengan anak memegang dan menggerakkan orang-orangan kecil, binatang, kendaraan, dan lain-lain untuk menyusun adegan. Dalam main peran makro anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, disepakati akan menerapkan main peran makro main peran makro. Smilansky (1990), menyatakan bahwa main peran lebih dari sekedar sudut dapur dan kerumahtanggaan. Main peran adalah praktek anak dalam kegiatan kehidupan nyata membolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu. Anak usia dini yang terlibat dalam naskah main pura-pura bukan berarti lepas dari dunia nyata tetapi untuk mengurutkan, memahami dan mengendalikan dunia mereka sendiri. Dalam kegiatan main peran makro di TK 83 Aisyiyah Bustanul Athfal ini, dilakukan kegiatan pendampingan dalam menyusun setting main peran, naskah cerita dengan sejumlah skrip agar anak dapat memilih

peran yang akan dimainkannya melalui penerapan *scaffolding*.

Salah satu keberhasilan penerapan sentra main adalah kemampuan guru dalam menerapkan *scaffolding* atau pijakan. Agar bermain terprogram dapat bermakna bagi anak-anak, perlu diterapkan pijakan bermain atau *Scaffolding*. Dalam buku *Scaffolding Children* (Laura E. Berk and Adam Winsler, 1995, *Scaffolding Children's Learning: Vygotsky and Early Childhood Education* menyatakan bahwa Pijakan (*Scaffolding*) adalah dukungan yang berubah-ubah selama kegiatan belajar, dimana mitra yang lebih terampil menyesuaikan dukungan terhadap tingkat kinerja anak pada saat ini. Dukungan lebih banyak diberikan ketika tugas masih baru; dukungan lebih sedikit ketika kemampuan anak sudah meningkat, hal ini agar penguasaan diri dan kemandirian anak tertanam dengan baik.

Untuk mencapai mutu pengalaman main (CCCRT, 1999) terdapat 4 langkah *Scaffolding* bermain yaitu: (1) Pijakan lingkungan main, (2) Pijakan pengalaman sebelum main, (3) Pijakan pengalaman main setiap anak dan (4) Pijakan pengalaman setelah main. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di TK 83 Bustanul melakukan pendampingan menerapkan keempat pijakan ini. Masing-masing pijakan memiliki tujuan:

1. Pijakan Sebelum Main bertujuan, membangun rasa memiliki sebagai anggota kelompok, memberikan gagasan pada anak mengenal alat main yang ada dan bagaimana cara memainkannya, membangun pengetahuan anak dengan cara menghubungkan pengalaman anak dengan gagasan baru, memberikan gagasan pada anak tentang konsep

yang dapat dikembangkannya dalam main dengan alat yang digunakan anak, mengenalkan aturan main dan perilaku yang diharapkan selama anak main untuk membangun sikap saling berbagi, menghormati, tenggang rasa, bertanggung jawab, mengembangkan kemampuan berfikir sistematis pada anak dengan langkah main yang teratur. Sebagai transisi (waktu peralihan) agar anak siap mengikuti kegiatan selanjutnya Mempermudah guru untuk mengorganisasikan kegiatan anak.

2. Pijakan Selama Main bertujuan, memahami pikiran anak, memperluas gagasan atau ide bagi anak, memperkuat pemahaman anak terhadap konsep yang ditemukannya, mengembangkan kemampuan anak ke tahap yang lebih tinggi, mengembangkan berbagai aspek kemampuan, membangun aturan untuk mengenalkan disiplin, mencontohkan nilai-nilai yang diharapkan (mengucapkan terima kasih, ucapan kalimat thoyibah, sikap lainnya).

Untuk Pijakan pada saat anak main ini, perlu mendapatkan perhatian serius guru, dengan cara: *Looking* (memperhatikan apa yang dilakukan anak), *Naming* (menyebutkan apa yang terlihat), *Questioning* (menanyakan apa yang ingin dilakukan anak), *Commanding* (memancing untuk memperluas gagasan anak), *Acting* (memberi kesempatan anak untuk berbuat, jika anak belum dapat melakukannya dapat memberikan *modelling*).

3. Pijakan Setelah Bermain bertujuan membangun kemampuan anak untuk mengingat kembali apa yang telah dilakukannya, memperkuat konsep yang telah ditemukan anak ketika bermain, mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi (ekspresif dan reseptif), mengembangkan kemampuan sosial, mengembangkan kemampuan pengendalian diri, mengembangkan kemampuan matematika dengan cara mengklasifikasikan alat dan bahan main sesuai dengan bentuk dan jenisnya serta kegunaannya, mengembangkan sikap tanggung jawab dan disiplin, membiasakan bekerja tuntas (*start and finish*)

Fokus kegiatan pengabdian kepada masyarakat disini adalah melaksanakan pendampingan penerapan *scaffolding* (pijakan) bermain melalui sentra main peran makro dengan tujuan agar peserta didik mendapatkan pengalaman bermain yang bermakna untuk mendukung dan menstimulus tumbuh kembang yang optimal.

## METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, dilakukan dengan metode pendampingan. Sebagaimana sebuah pendampingan, diperlukan kerjasama operasional yang baik sehingga hasilnya dapat efektif. Langkah-langkah pendampingan dilakukan melalui tahap-tahap kegiatan sebagai berikut :

### 1. Asesmen

Merumuskan permasalahan yang dialami mitra secara spesifik. Kegiatan dilakukan dengan metode wawancara,

observasi dan diskusi. Hasil asesmen ditemukan bahwa pembelajaran yang diterapkan mitra belum secara jelas menggunakan metode bermain. Bermain dilakukan tanpa konsep dan tujuan yang jelas. Pembelajaran dilakukan melalui penanaman pemahaman nilai-nilai agama, kegiatan belajar membaca menulis dan berhitung dan kegiatan menghafal ayat-ayat pendek dan kegiatan belajar mengaji tahsin. Tema dijadikan materi pembelajaran untuk pengembangan kognitif semata, Setting ruangan tanpa batas dan sekat sehingga anak bercampur baur antar kelompok dan setiap guru kerja keras extra untuk mengkondisikan kenyamanan belajar setiap anak dari situasi kegaduhan yang cukup sulit diatasi. Jumlah seluruh murid ada .. orang, terdiri dari ... orang kelompok A, ... orang kelompok B dan ... orang kelompok B 2.

### 2. Kesepakatan program

Menyepakati program pengabdian kepada masyarakat, berupa penerapan pembelajaran berbasis bermain bermakna. Tahap awal kegiatan sebagai entry point berupa program pendampingan penerapan *scaffolding* bermain melalui main peran makro. Waktu : Kegiatan dilaksanakan selama semester ganjil tahun akademik 2022/2023.

### 3. Menyusun langkah-langkah kegiatan bersama

1). Sosialisasi kepada guru, kepala sekolah dan orang tua murid. Materi sosialisasi berupa : konsep main peran makro, *scaffolding* bermain , teori

pendukung dan penayangan contoh-contoh video main peran makro 2). Pelatihan guru : guru dilatih menyusun sentra , membuat *scaffolding* bermain, menerapkan peran-peran guru disetiap pijakan Pelatihan dilakukan dengan belajar menyusun setting main peran makro, melatih membuat naskah cerita, menata pijakan /*scaffolding*, 3). Workshop : menyusun sentra berbasis tema tema yang dipilih, menyusun skrip cerita, melengkapi berbagai peralatan dan perlengkapan main, dan bahan ajar, 4) Penerapan : Setelah semua siap , dilakukan uji coba penerapan *scaffolding* bermain dengan tugas setiap guru mendampingi anak disentra main peran dalam memberi pijakan berupa setting lingkungan main, sebelum main, di saat main, dan setelah main . 5). Monitoring dan evaluasi: selama kegiatan berlangsung, dilakukan monitoring bersama dan evaluasi untuk perbaikan kegiatan keesokan harinya. 6). Tindak Lanjut: merencanakan kegiatan berikutnya pasca kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul penerapan *scaffolding* melalui bermain di sentra main peran makro telah selesai dilaksanakan. Kegiatan PkM yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 83 Bambu Apus Pamulang Tangerang Selatan ini telah memberikan warna baru pembelajaran yang selama ini dilaksanakan secara konvensional kurang lebih selama 15 tahun, sejak berdirinya. Kegiatan

pengabdian kepada masyarakat sesuai tahap perencanaan telah berjalan.

### 1) Sosialisasi

Kegiatan ini mengenalkan konsep ideal sesungguhnya dalam penerapan *scaffolding* bermain pada anak usia dini melalui sentra main peran. Dilakukan tiga kali sampai konsep dapat dipahami dengan baik oleh para guru dan kepala sekolah serta mitra. Selesai guru memahami konsep bermain di sentra main peran, kegiatan dilanjutkan dengan sosialisasi kepada para orang tua murid. Fokus materi yang disampaikan berupa dukungan moril dan material orang tua murid untuk kegiatan penerapan sentra main peran makro. Kegiatan dengan orang tua murid, juga disisipkan dengan kegiatan parenting dan peran orang tua dalam mendukung anak bermain saat di rumah, terutama pada dukungan ibu saat anak bermain pura - pura. Dari hasil diskusi dan tanya jawab, banyak pertanyaan yang disampaikan orang tua, terkait dengan kepandaian anak belajar baca tulis hitung, yang kemudian terselesaikan dengan pendidikan karakter yang harus diutamakan melalui dukungannya dalam mendampngi anak bermain pura-pura.

### 2) Pelatihan

Membuat setting main peran makro dengan pilihan setting kerumahtanggaan yang melipti dengan adanya bagian bagian seperti dapur, ruan makan, ruang tamu dengan berbagai peralatan kerumah tanggaan seperti untuk ruang dapur ada peralatan memasak, kompor guru dilatih menyusun sentra, membuat *scaffolding* bermain, menerapkan peran-peran guru disetiap pijakan. Pelatihan dilakukan dengan belajar menyusun setting main peran makro, melatih membuat naskah cerita, menata pijakan / *scaffolding*,

menerapkan pijaan bermain. Melatih memilih buku sebagai referensi untuk naskah ceritasesuai dengan tema.

### 3) Workshop

Kegiatan ini mempersiapkan penerapan sentra main peran makro. Pertama, dilakukan setting main peran dari segi waktu pelaksanaan. Peserta bersama sama mengalokasikan waktu bermain di sentra , dengan pertimbangan tidak mengganggu waktu kegiatan rutin yang sudah berjalan. Jumlah murid dan kelompok yang ada, menyulitkan untuk menerapkan sentra main peran. Dalam workshop disepakati membuat kelompok baru dengan mensetting ulang kelompok yang telah ada agar semua anak pernah memiliki pengalaman main, dua kali. Dari kelompok semula yang terdiri dari kelompok A jumlah peserta didik ada 20 orang , dan kelompok B 1 ada 15 peserta didik , kelompok B2 ada 15 orang peserta didik . Jumlah peserta seperti ini dirasa kurang efektif jika langsung dibawa ke sentra main peran, maka peserta workshop menyepakati penyesuaian menjadi sebagai berikut : kelompok A, dipecah menjadi dua yaitu kelompok A1 dan kelompok A2, masing-masing dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang. kelompok B 1 dan B2 , digabung dan dipecah menjadi kelompok B1, B2 dan B3, masing masing berjumlah 10 orang. Jumlah guru seluruhnya ada 5 orang, bertugas di 5 kelompok yang dijadwal untuk 2 minggu berturut turut sebagaimana tabel 1 berikut :

**Tabel 1.** Setting peserta didik mengikuti sentra dan guru yang bertugas. Pembagian kelas dan guru

Waku	Kelas	Guru utama dan guru pendamping
Minggu pertama	A dan B	Bu Ovin dan Bu Nurul
Senin	A1	Bu Ovin dan bu Nurul
Selasa	A2	Bu Ovin dan bu Nurul
Rabu	B1	Bu Isna dan bu Nita
Kamis	B2	Bu Tuti dan bu Nita
Jumat	B3	Bu Isna dan Bu Tuti
Minggu kedua	A dan B	
Senin	A1	Bu Ovin dan Bu Nurul
Selasa	A2	Bu Ovin dan Bu Nurul
Rabu	B1	Bu Isna dan bu Nita
Kamis	B2	Bu tuti dan bu Nita
Jumat	B3	Bu Isna dan Bu Tuti

Workshop berhasil menyepakati dan menyusun skenario cerita dengan berikut skrip cerita. Materi diambil dari tema yang sedang berjalan yaitu tema tumbuh tumbuhan dengan sub tema buah buahan. Lalu mendapatkan lagu penunjang tema dan menemukan judul-judul lagu, diantaranya lagu Paman datang: kemarin paman datang. Pamanku dari desa, dibawakannya rambutan pisang dan sayur mayur segala rupa, dan seterusnya: <https://youtube.com/watch?v=0PcyFIOwuj4&feature=share>. Juga ada lagu Buah

kesukaanku: semangka semangka bulat bulat bentuknya semangka semangka hijau kulitnya.. merah warnanya.. manis rasanya semangka semangka.. kusuka.. kusuka buah pisang.. buah pisang.. banyak vitaminnya kuning warnanya. manis rasanya buah pisang pisang kusuka <https://youtube.com/watch?v=DI6L0EQItK4&feature=share>. Papaya cha cha: Papaya mangga pisang jambu, dibawa dari pasar minggu, disana banyak penjualnya, di kota banyak pembelinya. Papaya buah yang berguna, bentuknya sangat sederhana. rasanya manis tidak kalah, membikin badan sehat segar.. papaya jeruk jambu rambutan duren duku dan lain lainnya.. marilah mari kawan kawan semua membeli buah buahan:

<https://youtube.com/watch?v=xZzT4zhSGao&feature=share>

Workshop juga menyepakati pembagian tugas guru dalam melengkapi perlengkapan sentra main peran makro. Perlengkapan yang masih kurang, dimintakan bantuan kepada orang tua yang memiliki benda benda rumah tangga yang sudah tidak terpakai, diantaranya dengan melengkapi peralatan dapur seperti seperangkat meja yang disusun dari meja yang ada dikelas, kompor, berbagai piring dan gelas plastik, katel, panci, sendok garpu, dan lain lain. Hal ini telah disepakati orang tua murid saat kegiatan sosialisasi. Menyediakan meja makan, disusun dari meja yang ada dikelas, diberi taplak meja dan perlengkapan ruang tamu lainnya seperti telepon, kipas angin yang tidak terpakai, dll. Perlengkapan ruang keluarga ada kaca cermin, meja rias untuk ibu, baju profesi dan perlengkapan lain untuk kelengkapan setting rumah tangga.

Setting main lainnya yang disepakati adalah keberadaan ruang publik, di luar

rumah tangga. Sesuai dengan skenario cerita dan skrip naskah yang dibuat, diperlukan pasar. Mengingat anak anak TK Aisyiyah Bambu Apus, berada di perkotaan yang kegiatan berbelanja mereka banyak dilakukan di super market / mall, maka setting pasar menggunakan setting market, dimana proses berbelanja dilengkapi dengan adanya peran kasir, perlu disediakan kalkulator atau mainan mesin hitung uang.

Peran yang dipersiapkan untuk ranah publik adalah peran sebagai penjual, kasir dan peran profesi yakni dokter dan bapak polisi, dalam setting pijkana lingkungan main disediakan baju seragam polisi yang besar, meminjam baju orang tua murid yang berprofesi sebagai polisi, dan baju dokter dewasa, juga hasil meminjam dengan orang tua murid yang berprofesi dokter. Dalam naskah cerita, dibuat pembagian peran peran tersebut yakni sebagai ibu, ayah, anak, penjual buah, pembeli, kasir, dokter, pak polisi.

#### 4) Penerapan

Konsep yang telah disiapkan saat workshop oleh para guru dan kepala sekolah, menjadi milik TK Aisyiyah 83 Bambu Apus. Pimpinan Daerah Aisyiyah Tangerang Selatan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah telah memiliki model pembelajaran untuk TK Aisyiyah Bustanul Athfal 83 yang dibinanya. Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan sentra, dengan awal penerapannya adalah sentra main peran makro sesuai dengan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Komunitas belajar seperti para guru, kepala sekolah, dan tenaga kependidikan telah memiliki kemampuan dan keterampilan

karena telah mengikuti serangkaian pelatihan tentang model pembelajaran dengan pendekatan sentra, khususnya sentra main peran makro. Penerapan sentra main peran makro diselenggarakan selama 2 minggu berjalan setelah semuanya dilakukan dengan persiapan optimal, dengan pertimbangan setiap kelas yang ada mengalami 2 kali menerapkan sentra main peran makro. Sentra ini akan terus digunakan oleh mitra pada semester genap mendatang tahun akademik 2022/2023 bahkan direncanakan untuk tahun pembelajaran berikutnya. Model pembelajaran yang diterapkan sesuai jadwal yang disepakati saat workshop dengan revisi sedikit saat akan diterapkan,

tanpa mengganggu jadwal pembelajaran kelas lain, yang belum bisa masuk mengikuti bermain di sentra. Kegiatan penerapan sentra terjadwal sebagai berikut :

Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat, mampu memodifikasi masa dua pendekatan, dengan melakukan inovasi, memadukan pembelajaran konvensional tanpa metode bermain dengan penerapan metode bermain bermakna. Model penerapannya telah dilakukan tanpa mengganggu pelaksanaan kegiatan seperti biasanya. Model tersebut telah dilakukan dengan hasil tanpa merombak seluruh sistem pembelajaran, namun hanya menyisipkan dahulu sementara, sebagai berikut :

**Tabel 2.** Jadwal bermain di sentra main peran

No	Jam	Pijakan	Kegiatan	Keterangan
<b>KELAS A</b>				
1.	07.30 - 08.00	Kegiatan klasikal	Bergabung dengan semua murid	Sesuai jadwal biasa
2.	08.00 – 08.30	Kegiatan klasikal	bergabung dengan semua murid membaca surat pendek, doa, bernyanyi tepuk sesuai tema	Sesuai jadwal biasa
3.	08.30 - 8.45	Murid masuk sentra peran	Kelas A, masuk sentra. Makan bekal dari rumah.	Makan bekal dalam sentra, agar anak kelas lain tidak melihat.
4.	08.45 – 09.00	Persiapan di sentra (transisi 1)	Anak anak diajak duduk melingkar, bernyanyi sesuai tema buah buahan, permainan ice breaking	Guru meminta anak duduk melingkar dengan posisi murid duduk muslim dengan muslim dan muslimah dengan muslimah.
5.	09.00 – 09.10	Ucapan selamat datang di sentra	Guru menyambut anak anak dengan ucapan selamat datang dan salam	dengan assalamualaikum warohmatullahi wabarokatuh

No	Jam	Pijakan	Kegiatan	Keterangan
6.	09.10 – 09.20	Pijakan sebelum main	Guru membacakan buku cerita/ naskah cerita tentang buah buahan	Naskah cerita dibuat saat workshop
7.	09.20 – 09.30	Pijakan sebelum main	Membacakan skrip cerita siapa senagai apa	Guru meminta anak anak memilih kegiatan bermain dengan menjadi siapa dan sebagai apa.
8.	09.30 – 10.15	Pijakan saat main	Anak bermain sesuai pilihan perannya	Guru melakukan looking , naming, quetioning, commanding, modelling
9.	10.15 – 10.30	Pijakan setelah main	<i>Recalling</i>	Guru menanyakan satu persatu pengalaman main anak
10.	10.30	Pulang ke rumah	Membaca doa keluar kelas	Guru menutup kegiatan dengan mengajak membaca doa keluar kelas, menutup dengan hamdallah, salam
	KELAS B	Mulai dari jam 07.30 sampai dengan 09.30 semua sama dengan kelas A.	Perbedaan kegiatan terletak pada lamanya anak bermain.	
	Perbedaan ada pada jam pijakan saat ,ain yakni 1 jam	-----	---- -----	-----
8.	09.30 – 10. 45	Pijakan saat main	Anak bermain sesuai pilihan perannya	Guru melakukan <i>looking, naming, quetioning, commanding, modelling</i>
9.	10.45 – 11.00	Pijakan setelah main	<i>recalling</i>	Guru menanyakan pengalaman main satu persatu.

No	Jam	Pijakan	Kegiatan	Keterangan
10.	11.00	Pulang ke rumah	Persiapan menuju pulang. Membaca doa keluar kelas	Guru Menutup kegiatan di sentra

Jadwal kegiatan tersebut, diperuntukkan hanya anak sesuai jadwal yang mengikuti main peran. Anak lainnya tetap berada belajar sesuai pembelajaran yang seperti biasa dilakukan oleh TK. Kondisi ini dapat memadukan kegiatan main peran dengan kegiatan yang dilakukan seperti biasa, tanpa menggangukannya. Hal ini dilakukan karena adanya keterbatasan ruangan, dan ruangan yang belum disetting permanen. Meski demikian, sentra ini dapat dilakukan dengan knock down dengan peralatan permanen sehingga tidak banyak perubahan alat, cukup menyesuaikannya saja.

Penerapan ini, terlihat ada perbedaan pada minggu ke 1 dan ke 2. Guru mulai luwes melakukan pijakan, anak-anak mulai bisa menyesuaikan diri berkegiatan bermain, dan mereka menyukai kegiatan bermain seperti ini. Efektifitas dan dampaknya terhadap perkembangan anak belum dapat terlihat dalam pendampingan ini, karena diperlukan waktu yang lebih lama. Semua mempunyai pengalaman bermain di sentra peran masing – masing anak untuk dua kali kesempatan. Seluruh guru mengalami dua kali menjadi fasilitator dan mediator sekaligus evaluator kegiatan- kegiatan bermain di sentra.

#### Monitoring dan Evaluasi

Selama penerapan *scaffolding* bermain di sentra main peran makro, dilakukan pula monitoring dan evaluasi yang dilakukan di setiap selesai kegiatan.

Hasil monitoring, nampak mulanya guru belum mampu mengendalikan situasi anak dalam merenarkan bermain, terutama saat memerikan pijakan senelum dan pijakan saat main. Peran guru masih perlu dikembangkan untuk melaksanakan peran sebagai fasilitator dan mediator sekaligus evaluator dalam memberikan dukungan bermain anak. Tentu seiring frekuensi yang akan dipetrangkannya hal ini kan berangsur menjadi biasa, luwes dan menjadi terampil.

Peran guru dalam memberi pijakan pada saat anak main ini, masih perlu membiasakan diri berperan dengan cara : (1). Looking (memperhatikan apa yang dilakukan anak), Naming (menyebutkan apa yang terlihat), (2) . Questioning (menanyakan apa yang ingin dilakukan anak), (3) Commanding (memancing untuk memperluas gagasan anak). (4) Acting (memberi kesempatan anak untuk berbuat, jika anak belum dapat melakukannya dapat memberikan modelling). Belum dapat optimal dilakukan, namun setidaknya persepsi guru serta keterampilan guru dalam mencoba menerapkan sentra main peran makro, dapat dipahami dan dilaksanakan prakteknya.

#### Tindak Lanjut

Usai menerapkan pembelajaran berbasis bermain peran, Pengurus Pimpinan Daerah Aisyiyah Tangerang Selatan, majlis pendidikan dasar dan menengah bersama kepala sekolah, menentukan tindak lanjut dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menjadi

inspirasi untuk melanjutkan pembelajaran dengan model berbasis bermain. Pada akhir acara refleksi dan penutupan, disampaikan bahwa rencana pembelajaran pada semester genap akan mengembangkan sentra bermain dengan menerapkan sentra lainnya seperti sentra balok, sentra persiapan dan sentra main peran dan sentra ibadah/Al Islam kemuhammadiyah. Penyekatan ruangan akan dilakukan agar anak tidak mudah berbaur dengan anak lainnya di kelompok lainnya.

Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat, mampu memodifikasi dua pendekatan, dengan melakukan inovasi, memadukan pembelajaran konvensional tanpa metode bermain dengan penerapan metode bermain bermakna. Model penerapannya telah dilakukan tanpa mengganggu pelaksanaan kegiatan seperti biasanya. Model tersebut telah dilakukan dengan hasil tanpa merombak seluruh sistem pembelajaran, namun hanya menyisipkan dahulu sementara, sebagai mana tabel 2 di atas.

Jadwal kegiatan tersebut, dapat menghasilkan hanya anak sesuai jadwal yang mengikuti main peran. Anak lainnya tetap berada belajar sesuai pembelajaran yang seperti biasa dilakukan oleh TK. Kondisi ini dapat memadukan kegiatan main peran dengan kegiatan yang dilakukan seperti biasa, tanpa menggangukannya. Hal ini dilakukan karena adanya keterbatasan ruangan, dan ruangan yang belum disetting permanen. Meski demikian, sentra ini dapat dilakukan dengan knock down dengan peralatan permanen sehingga tidak banyak perubahan alat, cukup menyesuaikannya saja.

Penerapan ini, terlihat ada perbedaan pada minggu ke 1 dan ke 2. Guru mulai

luwes melakukan pijakan, anak-anak mulai bisa menyesuaikan diri berkegiatan bermain, dan mereka menyukai kegiatan bermain seperti ini. Efektivitas dan dampaknya terhadap perkembangan anak belum dapat terlihat dalam pendampingan ini, karena diperlukan waktu yang lebih lama.

Hasil pengabdian kepada masyarakat telah menerapkan :

1. Pijakan lingkungan main peran : telah menata lingkungan main peran diharapkan dapat mendukung hubungan sosial peserta didik , menghitung tempat main yang luas dan banyak untuk memberi kesempatan pada setiap anak , baru 2 tempat main setiap anak. Menyediakan berbagai alat-alat murah dan bekas pakai dari rumah tangga seperti kompor, piring, sendok, gelas, meja kursi dan perlengkapan rumah tangga lainnya.
2. Pijakan Pengalaman Sebelum Main Peran : Membaca buku yang terkait dengan tema tanaman sub tema buah-buahan, telah disediakan berbagai buah-buahan dari plastik berbagai peran-peran ayah, ibu, anak, kakak, adik, peran profesi : dokter, polisi, penjula buah. Guru telah dapat menjelaskan urutan kegiatan main peran, menjelaskan cara menggunakan alat, Mendiskusikan semua gagasan main, menyediakan kesempatan kepada semua anak-anak untuk mencapai keberhasilan hubungan sosial diantara mereka.
3. Pijakan Pengalaman Main Peran Untuk Setiap Anak : telah dapat memberikan anak waktu untuk: merumuskan gagasannya untuk mengajak anak – anak lainnya, menetapkan peran yang

akan dimainkan, menyetujui jalan cerita untuk dimainkan oleh anak-anak, menetapkan obyek main, memperkuat dan memperluas bahasa anak, memberi contoh komunikasi yang tepat.

Pijakan Pengalaman Sesudah Main : mendukung anak-anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dengan kegiatan *recalling*, dan anak-anak saling menceritakan pengalaman mainnya.

### KESIMPULAN

Dalam kondisi serba keterbatasan ruangan dan jam pembelajaran, kelas A samapai jam 10.30 dan kelas B sampai jam 11.00, kegiatan belajar berbasis bermain bermakna dapat dilakukan. Paling tidak, anak anak pernah mengalami bermain bermakna dan guru mampu memberikan pijakan main. Ini satu contoh saja menggunakan sentra main peran. Pada intinya, kegiatan ini memandu guru memiliki kemampuan memberikan *scaffolding* dan pijakan bermain yang meliputi : pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan setelah main.

Foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat :



**Gambar 1.** Sosialisasi kepada orang tua



**Gambar 2.** Pelatihan Guru-guru



**Gambar 3.** Ruang profesi dokter



**Gambar 4.** Kegiatan Memasak



**Gambar 5.** Ruang Kasir



**Gambar 6.** Ruang Rias



**Gambar 7.** Ruang Dapur



**Gambar 8.** Setting Mainan Sesuai Tema

#### DAFTAR PUSTAKA

- Elirason, Claudia and Loa Jenkins. (2008). *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum*. New Jersey : Pearson Education.
- Phelp, C. Pamela. (2005). *Beyond Cribs Rattles : Fully Scaffolding Development Ifants and Todlers*. Canada : Kaplan Early Learning Co.
- The Creative Center for Childhood Research and Training Inc. (2005). *Beyond Centers & Circle Time : Scaffolding and Assessing The Play Of Young Children* . Florida : CRRT, 2005.

