



DRAF JUKLAK

MODEL PEMBELAJARAN SENTRA MAIN PERAN

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

Disusun oleh:

Drs. Agus Widyatmoko, M.M.

Antonius sutrisno, SP

Dra. Lilik Umiyati

TEAM PENGEMBANG JUKLAK MODEL PEMBELAJARAN PAUD
SKB KABUPATEN SLEMAN
2011

**PETUNJUK PELAKSANAAN
MODEL PEMBELAJARAN SENTRA MAIN PERAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)**

Nara Sumber Ahli : Dr. Harun Rasyid, M. Pd.
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Nara Sumber Teknis : Ika Budi Maryatun, M. Pd.
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta

Tim Pengembang :

1. Drs. Agus Widyatmoko, M.M.
2. Antonius sutrisno, SP
3. Dra. Lilik Umiyati

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat-Nya, kami telah dapat menyelesaikan pengembangan model Pembelajaran Sentra Main Peran.

Model Pembelajaran Sentra Main Peran ini untuk membantu mengembangkan kecerdasan anak usia dini, yang mana menurut ahli neorologi anak usia 4 tahun pertama kapasitas kecerdasannya sudah terbentuk. Artinya anak usia 4 tahun pertama kalau tidak mendapat rangsangan yang maksimal dengan berbagai kegiatan pembelajaran, potensi kecerdasannya tidak dapat berkembang secara optimal. Salah satu model pembelajaran untuk membantu Pendidik PAUD dalam meningkatkan keaktifan dan kreatifitas anak agar dapat memainkan peran sendiri atau melalui tokoh yang diwakilinya dengan pembelajaran di Sentra Main Peran.

Kami menyadari bahwa model pembelajaran sentra main peran ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan model pembelajaran pada masa yang akan datang.

Akhirnya kami sampaikan terima kasih kepada tim pengembang, nara sumber ahli dan nara sumber teknis serta semua pihak yang telah membantu dalam pengembangan model pembelajaran sentra main peran ini dan semoga bermanfaat.

Sleman, Mei 2011
Kepala SKB Kab. Sleman

Drs. Masngudi
NIP. 19560521 198102 1 003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGEMBANG dan NARA SUMBER	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A Latar Belakang	1
B Dasar	2
C Tujuan Penyusunan Panduan	2
BAB II HAKIKAT MODEL PEMBELAJARAN SENTRA MAIN PERAN	
A Pengertian	
B Tujuan Sentra Main Peran.....	
BAB III KARAKTERISTIK DAN JENIS MAIN SENTRA MAIN PERAN	
A Karakteristik Anak USia Dini.....	
B Jenis Main	
BAB VI PENUTUP	
A Kesimpulan	
B Saran	
DAFTAR PUSTAKA	
Lampiran	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangat penting untuk menciptakan interaktif edukatif yang diarahkan pada perkembangan optimal seluruh potensi yang dimiliki anak usia dini melalui berbagai pemberian rangsangan dari orang dewasa dan atau lingkungan sekitar. Pembelajaran PAUD melalui kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan, khususnya anak usia 4 tahun pertama kalau tidak mendapat rangsangan yang maksimal dengan berbagai kegiatan pembelajaran potensi kecerdasannya tidak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Montessori dasar pendidikan anak usia dini menekankan pada tiga hal yaitu pendidikan sendiri, masa peka, dan kebebasan. Sedangkan menurut High Scope dalam pembelajaran jangka panjang diharapkan anak dapat memiliki keseimbangan akademik, sosial emosional (termasuk kemampuan interpersonal dan kemampuan intrapersonal) dan aspek fisik. Dan Reggio Emilio berpendapat bahwa anak memiliki kemampuan tak terbatas, tiga hal ini sebagai dasar untuk pengembangan pembelajaran sentra dengan harapan dapat mengoptimalkan seluruh kecerdasan majemuk (jamak) dengan tetap memperhatikan prinsip pembelajaran anak usia dini. Untuk membantu mengembangkan kecerdasan anak sejak dini melalui kegiatan pembelajaran sambil bermain pada sentra, anak dituntut aktif dan kreatif dalam sentra dengan berbagai jenis main. Sementara pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator yang memberikan pijakan. Salah satu kegiatan pembelajaran di sentra ini untuk membantu anak mengembangkan potensinya. Kegiatan pembelajaran ini dimaksudkan agar anak dapat bermain pura-pura dengan dirinya melalui tokoh yang diwakili atau dapat menciptakan dan memainkan peran sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, SKB Kabupaten Sleman sebagai Lembaga Pengembang Pendidikan Nonformal berkepentingan untuk turut serta

memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas proses belajar dan bermain di sentra pada pendidikan anak usia dini khususnya Kelompok Bermain. Salah satu usaha tersebut adalah pengembangan model pembelajaran sentra main peran dengan harapan dapat merangsang atau menstimulus kemampuan kognisi, sosial, dan emosi anak usia dini.

B. Dasar

1. Undang-undang Nomor : 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor : 73 Tahun 1991, tentang Pendidikan Luar Sekolah;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Sleman Nomor : 12 tahun 2000, tentang Organisasi Perangkat Daerah Pemerintah Kabupaten Sleman;
4. Keputusan Bupati Sleman Nomor : 30/Kep.KDH/2009 tentang Uraian Tugas, Fungsi, dan Fungsi Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sleman.
5. Keputusan Bupati Sleman Nomor : 67/Kep.KDH/A/2009 tentang Pembentukan Sanggar Kegiatan Belajar

C. Tujuan

1. Penyusunan juklak ini bertujuan sebagai pedoman (petunjuk pelaksanaan) bagi pendidik PAUD dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada Kelompok Bermain dengan menggunakan model pembelajaran sentra main peran untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas anak usia dini.
2. Model pembelajaran sentra main peran ini dapat merangsang atau menstimulus perkembangan kecerdasan kognisi, sosial, dan emosi anak usia dini
3. Meningkatkan kualitas proses kegiatan bermain dan belajar di sentra main peran.

BAB II

HAKIKAT MODEL PEMBELAJARAN SENTRA MAIN PERAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

A. Pengertian Model Pembelajaran sentra Main Peran

1. Model Pembelajaran adalah merupakan suatu rancangan untuk menggambarkan rincian dan penciptaan lingkungan yang menjadikan peserta didik untuk berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan/perkembangan pada diri peserta didik. Komponen model pembelajaran meliputi konsep, tujuan pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.
2. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada peserta didik sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar peserta didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya.
3. Pendekatan Sentra adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang proses pembelajarannya dilakukan di dalam lingkaran dan sentra bermain. *Lingkaran* adalah saat di mana pendidik duduk bersama peserta didik dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada peserta didik yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah zona atau area bermain peserta didik yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar peserta didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai peserta didik yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.
4. Main peran adalah main simbolik, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan

daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial; keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi. Jenis main peran ada 2 yaitu main peran mikro dan main peran makro.

Mutu pengalaman main peran tergantung pada variable di bawah ini:

- * Cukup waktu untuk bermain (penelitian menyarankan paling sedikit satu jam)
 - * Ruang cukup, alat-alat mudah dijangkau, dan paling sedikit empat sampai enam anak dapat bermain dengan nyaman.
 - * Alat-alat untuk mendukung bermacam-macam adegan permainan.
 - * Orang dewasa yang dapat memberikan pijakan untuk meningkatkan keterampilan main peran anak.
5. Sentra Main peran adalah sentra yang memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan kognisi, sosial, emosi anak dengan memberikan banyak kesempatan untuk memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda kecil (main peran mikro) maupun dapat menciptakan dan memainkan peran menjadi tokoh dengan menggunakan alat-alat berukuran sesungguhnya (main peran makro) dengan memberikan cukup waktu, ruang, alat, dan bahan main.

B. Tujuan Pembelajaran Sentra Main Peran

1. Untuk menampilkan kembali pengalaman yang didapat melalui panca indera dengan menampilkan dalam bentuk perilaku pura-pura.
2. Memberikan kekuatan sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, pengendalian diri
3. Untuk meningkatkan perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak usia tiga sampai enam tahun.
4. Sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatik.
5. Mengembangkan kemampuan berbahasa dan bermain peran atau *simbolik play* anak usia dini.

6. Dapat melatih kemampuan mendengar, berbicara, pra membaca, dan pra menulis.
7. Dapat melatih kemampuan memerankan suatu peran menggunakan alat tertentu dan menyusun ide cerita.
8. Dapat melatih kemampuan percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, kompromi, reaksi emosi yang wajar, tenggang rasa, kepemimpinan, dan inisiatif.

BAB III

KARAKTERISTIK DAN JENIS MAIN

SENTRA MAIN PERAN

A. Karakteristik Anak Usia Dini

No.	Usia	Karakteristik
1.	2 – 4 tahun	<p>a. Moral dan nilai-nilai agama</p> <ul style="list-style-type: none">- Mengikuti bacaan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dan menirukan sikap berdoa.- Mengucapkan salam- Mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu- Mengucapkan kata-kata santun (maaf, tolong)- Menirukan kegiatan / pekerjaan orang dewasa <p>b. Fisik</p> <ul style="list-style-type: none">- Menuang (air, beras, biji-bijian)- Mengikuti gerakan binatang- Menirukan gerakan pohon, kelinci melompat- Koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih, seperti sikat gigi, sendok. <p>c. Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none">- Memahami perintah sederhana .- Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan- Menggunakan kata tanya dengan tepat- Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana.- Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana. <p>d. Kognitif</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Menyebut bagian-bagian suatu gambar seperti gambar wajah orang, mobil, dsb - Menemukan/ mengenal bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti gambar wajah orang, mobil, dsb) - Mengenal bagian-bagian tubuh (lima bagian) - Menyebut berbagai nama makanan dan rasanya. - Mulai mengenal pola - Mengenal konsep banyak dan sedikit <p>e. Sosial-emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Latihan membereskan alat permainan. - Membereskan mainan setelah selesai bermain - Terbiasa dengan berbagi - Mengenal peraturan dan mengikuti aturan - Mengerti akibat jika melakukan kesalahan/ melanggar aturan - Menunjukkan ekspresi wajar saat marah, sedih, takut, dsb.
2.	4 – 5 tahun	<p>a. Moral dan nilai-nilai agama</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti bacaan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan yang dilakukan dengan sikap yang benar. - Mengucapkan salam - Selalu mengucapkan terima kasih setelah menerima sesuatu - Mengucapkan kata-kata santun (maaf, tolong) - Membantu dan menolong pekerjaan orang dewasa. - Menghormati agama orang lain. <p>b. Fisik</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Menuang (air, beras, biji2an) tanpa tumpah - Menirukan gerakan binatang, pohon tertiuup angin, pesawat terbang, dsb. - Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. - Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam . - Melakukan kegiatan kebersihan diri. <p>c. Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan - Mengerti beberapa perintah secara bersamaan - Memahami aturan dalam suatu permainan. - Menjawab pertanyaan sederhana - Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks - Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (senang, berani, jelek, dsb) - Berkomunikasi secara lisan. <p>d. Kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong dsb) - Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) - Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri - Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsinya. - Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) - Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan - Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema
--	--	---

		<p>permainan (seperti “ayo kita bermain pura-pura seperti burung)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari - Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis - Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran <p>e. Sosial-emosional</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain bersama dan bergantian menggunakan alat mainan - Dapat memilih kegiatan sendiri - Menunjukkan ekspresi wajar saat marah, sedih, takut, dsb. - Mengerti akibat jika melakukan kesalahan/ melanggar aturan - Bisa memimpin kelompok kecil (2-10 anak) - Dapat memecahkan masalah sederhana - Mengetahui hak dan kewajiban
--	--	---

B. Jenis Main

Jenis main untuk sentra main peran ada dua jenis yaitu main peran mikro dan main peran makro.

1. Main Peran Mikro

a. Nama : Bermain Boneka Jari

Alat dan bahan: - Tanah liat (lempung)

- Boneka jari (sesuai tema)

Cara main:

1) Boneka jari lempung

- Taruhlah lempung di ujung jari.
- Bentuklah menyerupai wajah, ada mata hidung dan mulut.
- Berilah nama masing-masing tokoh.
- Masing-masing boneka harus berbeda nama (tokoh)

- Ajaklah boneka melakukan percakapan.
seperti: nama siapa? kabar bagaimana? tugasnya apa?
- Masing-masing anak disuruh membuat boneka sesuai keinginan.

2) Boneka jari

- Boneka dimainkan dengan mengambil peran sesuai tema
- Dimainkan dengan metode dramatisasi.



- b. Nama : Bermain Boneka tangan
Alat dan bahan: Boneka tangan (sesuai tema)

Cara main:

- Boneka dimainkan dengan mengambil peran sesuai tema
- Dimainkan dengan metode dramatisasi.



- c. Nama : Bermain Boneka

Alat dan bahan: Boneka (sesuai tema)

Cara main:

- Boneka dimainkan dengan mengambil peran sesuai tema
- Dimainkan dengan metode dramatisasi.

d. Nama : Bermain Peternakan

Alat dan bahan: - Binatang ternak dari plastik (itik, ayam, burung dll)

- Miniatur kandang itik, ayam, burung
- pakan ternak
- air
- miniatur sapu
- telur itik, ayam dari plastik

Cara main:

- Masing-masing anak disuruh menata kandang ternak sesuai keinginan
- Menirukan suara ayam dan itik.
- Memerankan ayam masuk kandang.
- Memerankan itik masuk kandang.
- Merawat ternak (memberi makan, minum, membersihkan)



e. Nama : Bermain transportasi darat

Alat dan bahan: -Alat transportasi darat dari plastik (mobil, sepeda motor, bus, sepeda motor, becak dll)
- orang2an
- Miniatur jalan raya
- rambu lalu lintas

Cara main:

- anak membuat lintasan/ jalan raya
- menjalankan dan menirukan suara mobil sepeda motor, becak
- Mengendarai sepeda motor, mobil, becak mengikuti jalan raya.
- Mengendarai sepeda motor, mobil, becak mengikuti jalan raya sambil memperhatikan rambu lalu lintas.



f. Nama : Bermain Kedirgantaran

Alat dan bahan: - Pesawat dari plastik/ fiber/ karton/ kayu/ seng
-Truk , mobil dari plastik
- Orang2an dari plastik/ fiber/ kain
- Miniatur bandara

Cara main:

- Anak membuat sendiri lapangan terbang atau bandara sesuai kreatifitasnya
- Memerankan kegiatan yang ada di bandara
- Memainkan dan menirukan suara pesawat landing/ terbang.

g. Nama : Bermain Merawat Binatang Buas

Alat dan bahan: - Miniatur kebun binatang
- Binatang buas (Macan, Singa, Kuda Nil, Buaya dll)
- Selang, songkok, sapu dari plastik

- Air
- Pakan binatang
- obat2an dan alat suntik

Cara main:

- Masing-masing anak disuruh menata kandang sesuai keinginan
- Menirukan suara binatang buas
- Merawat binatang buas(memberi makan, minum, memandikan)
- Membersihkan Kandang.
- Memberi obat bila sakit.



2. Main Peran Makro

a. Nama : Bermain masak-masakan.

- Alat dan bahan:
- Alat masak sesuai tema
 - Bahan masak sesuai tema

Cara main:

- Jadwalkan anak pesta dan membuat kue sendiri.
- Dibuat kelompok, setiap kelompok 4 – 5 anak
- Anak mengerjakan secara berkelompok untuk membuat kue.
- Pendidik membantu proses pembuatannya.
- Setelah matang, hasil masakan dihidangkan.



b. Nama : Bermain Profesi (Berkebun)

Alat dan bahan: - Skop - Lahan
 - Cetok - Air
 - Garu - Bibit kentang, cabe, sayuran

Cara main:

- Anak disuruh menggali tanah
- Membolak-balikan tanah
- Menyingkirkan kerikil dan batu yang ada, ratakan dengan garu
- Buat bedengan tanah, sirami agar gembur.
- Tanam bibit kentang, cabe, sayuran
- Lembabkan bedengan agar gembur
- Bersihkan rumputnya.



c. Nama : Bermain air, api, udara

Alat dan bahan: - Pompa - Kompor - Air
 - Panci - Gelas plastik,
 - Balon. - Ember

Cara main:

- Meniup balon dengan pompa atau dengan mulut.
- Memasak air
- Menuang air di gelas plastik untuk diminum
- Mengisi air di ember sampai meluap
- Mencuci tangan
- Membuat aliran air, kemudian menuang air mengikuti aliran.



d. Nama : Bermain Pengaman di jalan

- Alat dan bahan:
- Pakaian/ topi polisi
 - Pegangan setir mobil
 - Kotak Pedagang asongan
 - Sepeda motor Tukang Ojek
 - Miniatur jalan raya
 - Pengamen
 - Rambu lalu lintas

Cara main:

- Buatlah lintasan jalan raya yang ada pertigaannya/ perempatan.
- Tugaskan masing-masing anak memainkan peran sesuai keinginan tersebut secara bergantian.
- Yang berperan sebagai pengaman di jalan (polisi) berdiri di tepi jalan/ pertigaan/ perempatan.
- Pedagang asongan mondarmandir menawarkan dagangannya.
- Tukang ojek mencari penumpang.
- Mobil jalan dan berhenti mengikuti rambu lalu lintas.
- Ada pejalan kaki yang menyeberang jalan dan ada yang berjalan di tepi jalan raya.

e. Nama : Bermain dokter-dokteran

Alat dan bahan: - Kostum pakaian dokter - Kostum pakaian perawat
- Kostum pakaian pendaftar - Kostum pakaian satpam
- Alat pengukur tensi - Alat suntik
- obat2an - Ruang praktek

Cara main:

- Tugaskan masing-masing anak memainkan peran sesuai keinginan tersebut secara bergantian.
- Ada yang berperan sebagai dokter, perawat, pasien, pendaftar.
- Satpam berdiri di depan halaman pintu masuk praktek.
- Petugas pendaftar menerima pasien yang datang dan mencatat nama pasien.
- Dokter memeriksa pasien dan perawat mendampingi.
- Ajaklah anak untuk mengevaluasi dan menghayati adegan demi adegan permainan.



F. Nama : Bermain Peran Keluarga

Alat dan bahan: - Cat (Pewarna) - Air
- Kuas - Ember

Cara main:

- Siapkan air dan kuas
- Tuangkan cat ke dalam air
- Anak menggunakan air dan kuas untuk melakukan pengecatan di sisi luar bangunan atau peralatan yang ada di tempat main.
- Anak siap bermain sendiri atau kelompok

g. Nama : Bermain Peran Anggota Hutan

- Alat dan bahan:
- Berbagai macam topi dari kertas
 - Gunting, spidol
 - Lem, Stlepes

Cara main:

- Buatlah hutan dengan garis
- Tugaskan masing-masing anak berperan sebagai anggota hutan sesuai keinginan (Orang hutan, macan, serigala, gajah, dll) secara bergantian
- Anak diminta memerankan sesuai perannya di dalam hutan.
- Menirukan suara dan jalannya anggota hutan



h. Nama : Bermain Peran Lokomotif Kereta

- Alat dan bahan:
- Kursi, meja
 - Lintasan kereta (rel)
 - Terowongan untuk dimasuki anak-anak.

Cara main:

- Mintalah anak-anak untuk menunjuk dua orang sebagai lokomotif.
- Sisanya yang menjadi “gerbong” menyebar ke mana saja yang mereka inginkan, asal tidak terlalu jauh.
- Mintalah dua orang anak yang sebagai lokomotif ini untuk mencari gerbong kereta mereka.

BAB IV
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SENTRA MAIN PERAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran sentra main peran ini, pendidik PAUD diharapkan dapat memberikan pijakan ataupun pengetahuan yang menambah wawasan berpikir anak untuk mendukung kegiatan bermain sambil belajar. Pijakan yang diberikan oleh pendidik PAUD berupa pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah main.

Adapun kegiatan yang diberikan pada setiap pijakan tersebut sebagai berikut:

A. Pijakan Lingkungan

Dalam pijakan ini hal yang harus disiapkan adalah:

1. Menyiapkan bahan-bahan dan alat main berupa main peran mikro (7 Jenis main) sesuai tema yang akan diajarkan.
2. Menyiapkan bahan-bahan dan alat main peran makro (7 jenis main) sesuai tema yang diajarkan.
3. Menyediakan bahan main yang mendukung pengenalan keaksaraan.
4. Pendidik membuka kegiatan pembelajaran dengan doa.
5. Pendidik menjelaskan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan.

B. Pijakan pengalaman sebelum main

1. Pendidik memberikan pijakan sesuai jenis main.
2. Memberikan gagasan bagaimana menggunakan alat dan bahan.
3. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main sesuai jenisnya..
4. Menjelaskan rangkaian kegiatan main.
5. Menentukan bahan main yang akan dipilih
6. Bermain
7. Melaporkan hasil yang sudah dikerjakan
8. Membereskan kembali bahan main
9. Memilih bahan main lainnya.

C. Pijakan pengalaman selama main (pijakan setiap anak)

1. Memberikan waktu yang cukup pada anak untuk bermain (\pm 1 jam)
2. Mengembangkan dan memperluas bahasa anak
3. Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya
4. Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak

D. Istirahat

E. Pijakan pengalaman setelah main

1. Merangsang anak untuk dapat mengingat kembali pengalaman main yang telah dilaksanakan.
2. Peserta didik diharapkan dapat menceritakan kembali pengalaman mainnya.
3. Membereskan alat dan bahan main dengan cara mengelompokkan sesuai jenis main.
4. Pendidik menutup kegiatan pembelajaran dengan doa

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pembelajaran sentra main peran ini dikembangkan oleh SKB kabupaten Sleman sebagai salah satu model petunjuk pelaksanaan pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini khususnya di Kelompok Bermain dan Satuan PAUD Sejenis.
2. Model pembelajaran sentra main peran ini diharapkan dapat membantu pendidik PAUD dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran pada program Kelompok Bermain dan Satuan PAUD Sejenis khususnya dalam melakukan kegiatan bermain peran pada anak usia dini melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda kecil (main peran mikro) maupun dalam menciptakan dan memainkan peran menjadi tokoh dengan menggunakan alat-alat berukuran sesungguhnya (main peran makro)
3. Penerapan pelaksanaan pembelajaran sentra main peran ini memerlukan ruang dan waktu yang cukup untuk kegiatan bermain.

B. Saran

1. Dalam menggunakan model pembelajaran sentra main peran, Pendidik PAUD disarankan dapat menyesuaikan dengan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang telah dibuat.
2. Pendidik PAUD dalam menggunakan pembelajaran sentra main peran ini, diharapkan dapat mengembangkan sendiri alat permainan edukatifnya sesuai kreatifitas dan kemampuan masing-masing lembaga PAUD.