Rayah Al-Islam
Jurnal Ilmu Islam
P – ISSN : 2503 – 3816
E – ISSN : 2686 – 2018
Vol. 8, No. 4, November 2024
DOI : 10.37274/rais.v8i4.666
http://ejournal.arraayah.ac.id

Model Pembelajaran Sentra Berbasis Holistik Melalui Media Koja Tamu Untuk Anak Usia Dini di RA Al Falah

Satiyah*, Lia Ruswiyati, Imamah
Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia
Satiyah976@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji model pembelajaran sentra berbasis holistik yang memanfaatkan media Koja Tamu sebagai alat pendukung dalam pendidikan anak usia dini di RA Al Falah, Cipayung, Jakarta Timur. Model pembelajaran sentra, yang dikenal sebagai pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT), berfokus pada pengembangan potensi anak secara menyeluruh melalui tiga jenis bermain: sensorimotor, peran, dan konstruktif. Media Koja Tamu, atau kotak ajaib Taman Ilmu, adalah media pembelajaran berbahan dasar barang bekas yang dirancang untuk menyatukan berbagai kegiatan pembelajaran dalam satu kotak, sehingga dapat membantu anak berperan aktif, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan sosial serta kognitif. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan, melibatkan observasi, wawancara, dan analisis data dari hasil kegiatan di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran sentra berbasis holistik dengan media Koja Tamu berhasil memfasilitasi perkembangan anak dalam aspek kognitif, bahasa, motorik, dan sosial-emosional. Media ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengeksplorasi lingkungan dan belajar melalui pengalaman langsung. Kesimpulan menunjukkan bahwa model pembelajaran sentra berbasis holistik dengan penggunaan media Koja Tamu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi anak-anak.

Kata kunci: *model sentra, berbasis holistik, media koja tamu*

Abstract

This research examines a holistic-based center learning model that utilizes Koja Tamu media as a supporting tool in early childhood education at RA Al Falah, Cipayung, East Jakarta. The center-based learning model, known as the Beyond Centers and Circle Time (BCCT) approach, focuses on developing children's full potential through three types of play: sensorimotor, role-playing, and constructive. The Koja Tamu media, or Taman Ilmu magic box, is a learning media made from used goods designed to bring together various learning activities in one box, so that it can help children play an active role, solve problems, and develop social and cognitive skills. The study used a qualitative approach with an action research method, involving observation, interviews, and data

Diserahkan: 23-09-2024 Disetujui: 04-10-2024 Dipublikasikan: 01-11-2024

analysis of the results of activities in the field. The results show that the holistic-based center learning model with Koja Tamu media successfully facilitates children's development in cognitive, language, motor and social-emotional aspects. This media is not only effective in increasing children's interest and understanding, but also provides opportunities for them to explore the environment and learn through direct experience. The conclusion shows that the holistic-based center learning model with the use of Koja Tamu media supports the implementation of meaningful and relevant learning for children.

***Keywords**: center model, holistic based, koja tamu media*

I. PENDAHULUAN

Pada dasarnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi anak secara holistik(Fitri et al., 2022). Melalui pendidikan ini anak-anak dapat memperoleh dasar-dasar pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang akan membantu mereka menghadapi tantangan dimasa depan. Pembelajaran bermakna yang sesuai dengan tuntutan hidup menjadi tujuan agar anak mampu menjalankan kehidupannya dengan siap dan memiliki rasa percaya diri. Pembelajaran sentra berbasis holistik menjadi alternatif yang tepat(Subakat, 2022).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) juga memiliki peran penting dalam membentuk dasar pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu terkait dengan model pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu sarana keberhasilan pembelajaran di satu lembaga pendidikan di tingkat Taman kanak-kanak (TK) atau Raudhathul Athfal (RA). Karena itu model pembelajaran sentra menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan, selain itu hal yang menarik lainnya adalah media yang digunakan, seringkali media yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Model pembelajaran sentra juga membutuhkan pojok pengaman untuk meminimalisir anak yang tidak terpenuhi kebutuhannya pada kegiatan pembelajaran. Suasana kondusif juga diperlukan agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan, karena itu dibutuhkan media yang menarik, Model pembelajaran sentra merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan potensi anak-anak di usia dini (Putri, 2023). Dalam jurnal ini, kita akan menjelajahi konsep model pembelajaran sentra berbasis holistik dengan memanfaatkan media “Koja Tamu”. Media

"Koja Tamu" adalah pengembangan dari media kotak ajaib dimana menyatukan beberapa kegiatan didalam satu kotak dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan untuk dicapai. Media memiliki peran yang cukup signifikan dalam kegiatan pembelajaran dalam model pembelajaran apapun termasuk model pembelajaran sentra yang berbasis holistik. Media kotak ajaib juga dianggap media yang mudah dan efektif untuk digunakan (Dwi Nopita Sari , Bukman Lian2, 2023) selain pembuatannya yang terbuat dari barang habis pakai dan mudah didapat disekitar kita juga aman untuk digunakan.

Meskipun model pembelajaran sentra sudah banyak di terapkan didalam pendidikan PAUD namun perlu dikaji juga bila itu berbasis holistik. Anak-anak di era Revolusi Industri 4.0 memerlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Model pembelajaran sentra menawarkan solusi yang relevan dengan kebutuhan anak-anak milenial(Aulia Rahman et al., 2022). Dengan memperhatikan minat dan bakat anak, model ini dapat memberikan stimulasi yang efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam tentang model pembelajaran sentra berbasis holistik dengan memanfaatkan media "Koja Tamu". Dengan memahami konsep ini, diharapkan para calon guru, guru, dan orangtua murid di lingkungan lembaga PAUD dapat mengimplementasikan pendekatan yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran yang inovatif.

Penggunaan media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar. Berikut beberapa manfaatnya: *Visualisasi Materi*: Media seperti gambar, video, atau grafik dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Visualisasi membantu menggambarkan informasi yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata Interaktif: Media pembelajaran dapat dirancang agar interaktif. Contohnya adalah simulasi atau aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. *Memperkaya Pengalaman*: Dengan menggunakan media, pengalaman belajar siswa menjadi lebih beragam dan menarik. Ini membantu menghindari kejenuhan dan meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. *Memfasilitasi Pemahaman Abstrak*: Konsep-konsep abstrak seperti teori ilmiah atau konsep matematika dapat lebih

mudah dipahami melalui representasi visual atau multimedia. *Mempercepat Pembelajaran*: Media pembelajaran dapat mempercepat proses pemahaman karena informasi disajikan dengan lebih efisien(Tegeh & Kirna, 2013). *Mengakomodasi Gaya Belajar Berbeda*: Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Beberapa lebih responsif terhadap visual, sementara yang lain lebih suka membaca. Media pembelajaran memungkinkan pengajaran yang lebih inklusif. *Memotivasi Siswa*: Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan literasi siswa untuk belajar(Yansyah et al., 2021). Media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa Misalnya, video animasi atau cerita interaktif. *Memperkaya Presentasi Guru*: Guru dapat menggunakan media untuk memperkaya presentasi mereka. Ini membantu menjaga perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu media pembelajaran juga mampu meningkatkan prestasi siswa(Sukardi et al., 2022)

Media "Koja Tamu" atau media kotak ajaib Taman Ilmu, media ini dibuat terinspirasi dari media *magic box* yang dikembangkan menjadi media yang berbeda. Media *magic box* adalah media yang dianggap efektif(Novalina et al., 2023) menurut pembelajaran sesuai dengan jurnal-jurnal yang terkait dengan media *magic box* . Media "*Magic Box*" adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berbentuk kotak atau kubus(Nikmah et al., 2023). Di dalamnya terdapat materi yang hanya terlihat ketika kotak tersebut dibuka. Siswa tidak akan mengetahui isi dari kotak tersebut ketika kotak tersebut ditutup(Chandra, 2016). Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan merangsang respon positif dalam proses belajar mengajar(Twiningsih & Sayekti, 2019). penggunaan Media *Magic Box* di dalam kelas umumnya untuk beberapa kegiatan pembelajaran. Catatan pentingnya adalah bahwa *Magic Box* merupakan alat yang fleksibel(Twiningsih & Sayekti, 2019) dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran. Guru dapat berkreasi dengan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran di kelas. Media "Koja Tamu" sendiri adalah media yang terbuat dari barang-barang bekas yaitu kardus, tutup botol, botol, sedotan dan lainnya. Perbedaannya dengan *magic box* adalah *magic box* memiliki fungsi media pembelajaran yang biasanya focus pada satu hal, sementara media "Koja Tamu" kotak besar dan berisi bermacam kegiatan dengan ragam permainan.

Beyond Centre and Circle Time (BCCT) atau biasa kita kenal di Indonesia dengan sebutan model pembelajaran sentra yaitu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan potensi dasar anak melalui berbagai jenis bermain. Model Pembelajaran ini dicetuskan oleh Maria Montessori kemudian dikembangkan oleh *Creative Pre-School Florida*, USA(Fitri et al., 2022). Dalam model ini, pembelajaran dilakukan di dalam lingkaran (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat di mana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak sebelum dan sesudah bermain. Posisi Pendidik hanya sebagai fasilitator, mendampingi, memotivasi dan memberi pijakan(Putri, 2023). Sentra bermain adalah zona atau arena bermain anak yang dilengkapi dengan alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkaran. Sentra ini membantu mengembangkan seluruh potensi dasar anak dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang(Fitri et al., 2022). Setiap sentra mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis bermain diantaranya adalah:

1. Bermain sensorimotor atau fungsional: Bermain yang melibatkan gerakan fisik dan penggunaan indera, seperti bermain dengan balok, lego, dan alat tulis.
2. Bermain peran: Anak bermain dengan memerankan peran tertentu, misalnya bermain dokter, guru, atau petani.
3. Bermain konstruktif: Bermain yang melibatkan pemikiran kreatif dan membangun pemikiran anak, seperti membangun bangunan dengan balok atau bahan lainnya.

Macam-macam sentra yang ada di PAUD diantaranya adalah:

1. **Sentra Balok** : sentra ini memfasilitasi anak untuk bermain konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapihan, ketelitian, bahasa dan kreatifitas

   Alat dan bahan main sentra balok adalah: Balok-balok unit berbagai ukuran dan bentuk, Aksesoris atau *microplay* (tanaman, binatang, kendaraan dll), Lego bermacam warna dan ukuran, Alat tulis dan kertas
2. **Sentra Peran Makro dan Mikro** : untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, kemampuan berbahasa, kemampuam sosial-emosional, dan menyambung pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru dengan

alat dan bahan yang ada disentra peran baik makro, maupun mikro. Alat dan bahan main sentra peran makro : mainan Pasar-pasaran, mainan dokter-dokteran, main pertukangan, main rumah-rumahan, Alat untuk berdagang dan lain sebagainya, dilengkapi dengan kostum profesi tertentu. Alat dan bahan main peran mikro: Main masak-masakan, mobil-mobilan atau alat transpotasi miniature lainnya

3. **Sentra Bahan Alam** : Sentra yang terkait dengan pengetahuan sains, matematika dan seni. Sentra Bahan alam diisi berbagai macam bahan dari alam seperti Air, pasir, batu, ranting, biji-bijian , daun dan lain sebagainya
4. **Sentra Imtaq** : yaitu sentra yang mengembangkan pemahaman tentang agama yang dianutnya.
5. **Sentra Seni** : Sentra yang menekankan pada pengembangan imajinasi dan ide gagasan anak yang dituangkan dalam karyanya serta interkasi anak dengan berbagai alat dan bahan yang berhubungan dengan seni melalui karya nyatanya.
6. **Sentra Persiapan :** Sarana untuk membangun keaksaraan anak usia dini, dapat juga disebut sentra keaksaraan, istilah persiapan ini diambil karena untuk memasuki jenjang pendidikan dasar berikutnya seorang anak diharapkan mempunyai kesiapan utnuk bersekolah terutama yang berkaitan dengan keaksaraan seperti membaca, menulis, mengeja, berbicara sebagai keterampilan dasar untuk menambah pengetahuan yang lainnya lagi.

Penting untuk memahami bahwa model pembelajaran sentra menekankan pada dukungan pengembangan minat, potensi, dan kekuatan anak. Bermain dipandang sebagai kerja sehingga anak diberi kesempatan untuk memulai dari pengembangan ide hingga menyelesaikan hasil karyanya. Menurut John Dewey, seorang ahli pendidikan terkemuka, model pembelajaran sentra adalah “suatu cara untuk mengaktifkan anak didik dalam proses belajar.” Dalam model ini, anak-anak didorong untuk menjadi lebih aktif, berpikir kritis, dan menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Guru bukan hanya mengajar, tetapi juga memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara anak-anak. Maria Montessori, ahli pendidikan lain yang terkenal dengan teorinya tentang pendidikan anak usia dini, juga memberikan pemahaman penting tentang model pembelajaran sentra. Ia berpendapat bahwa anak-anak mengembangkan keterampilan terbaik mereka melalui

pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar(Novia & Mahyuddin, 2020). Dalam model ini, anak-anak diberikan kebebasan untuk menjelajahi dan belajar melalui aktivitas yang menarik(Fitri et al., 2022).

Kegiatan pembelajaran yang berbasis holistik mengaplikasikan prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini melalui kegiatan bermain yang merupakan proses belajar bagi anak (Budiarti et al., 2023) Di mana pembelajaran menekankan kepada yang berpusat pada anak ini selaras dengan model pembelajaran sentra. Kegiatan pembelajaran sentra yang berbasis holistic sebenarnya sudah kita terapkan akan tetapi banyak yang tidak menyadarinya. *Holistic* juga seringkali disebut pendidikan utuh, dimana pendidikan mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara harmonis, meliputi intelektual, emosional, phisik, sosial, estetika, dan spiritual. Tujuan pembelajaran holistik sendiri adalah untuk membantu mengembangkan potensi individu peserta didik dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menggairahkan, demokratis dan humanis melalui pengalaman-pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya(Subakat, 2022). Diantara ciri pendidikan yang berbasis holistic adalah:

1. Mengembangkan keragaman strategi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.
2. Membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya
3. Guru atau Pembina menyusun lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Metode pembelajaran yang berbasis holistik memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam memberikan ide-ide serta mampu berpikir kritis berdasarkan pengalaman yang didapat dilingkungan. Peserta didik dapat melihat kondisi lingkungannya secara utuh.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan untuk mengidentifikasi pengalaman dan persepsi partisipan terhadap model pembelajaran sentra berbasis holistik menggunakan media “Koja Tamu”. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami secara

mendalam dinamika pembelajaran, sekaligus bekerja sama dengan para pendidik dalam mengembangkan serta meningkatkan efektivitas praktik pembelajaran. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok usia 5-6 tahun yang bersekolah di RA Al Falah Ceger, Kecamatan Cipayung, Jakarta Timur. Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode, yakni observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta analisis refleksi produk. Observasi dilakukan untuk mendapatkan pemahaman langsung mengenai praktik pembelajaran anak menggunakan media "Koja Tamu", sementara wawancara dengan guru dan orang tua dimaksudkan untuk memperoleh wawasan tambahan tentang implementasi media dan model pembelajaran yang diterapkan. Analisis refleksi produk juga diterapkan untuk menggali lebih lanjut mengenai kualitas dan efektivitas dari proses pembelajaran yang telah berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan merupakan tahap awal yang harus disiapkan agar mendapatkan hasil yang relevan. Di sini guru merancang pembelajaran sentra yang berbasis holistik dengan media yang digunakan adalah media "Koja Tamu" sebagai pendukung pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan disentra peran. Dengan menentukan topik yang tepat dengan kebutuhan, merencanakan aktivitas yang menarik dan bermakna.



Gambar 1,2,3 : Media Koja Tamu

Anak-anak bermain peran di sentra dengan kegiatan memilah sampah, sebagai bagian dari pembelajaran sentra yang berbasis holistik. Mereka berperan sebagai anak yang peduli dengan lingkungannya dengan berperan aktif mengklasifikasikan sampah agar tebiasa dilingkungan dan dirumahnya. Berperan menjadi pemetik buah dan menghitung buah yang telah diambilnya.






Gambar 4,5,6,7 : Kegiatan anak disentra peran dengan media koja tamu

Tabel kegiatan pembelajaran Sentra berbasis Holistik dengan menggunakan media "Koja Tamu" :

NO	Tahapan	Jenis Kegiatan
1	Perencanaan	a. Identifikasi tema b. Perancangan sentra c. Perencanaan kegiatan
2	Pelaksanaan	a. Pengenalan tema Taman b. Pijakan-pijakan dalam bermain peran c. Pelaksanaan pembelajaran sentra d. Pemantauan dan dukungan
3	Evaluasi	a. Refleksi dan diskusi b. Penilaian Hasil
4	Pemantauan dan Perbaikan	a. Pemantauan berkelanjutan b. Perbaikan dan penyelesaian

Tahap pelaksanaan pembelajaran sentra di RA Al Falah, diawali dengan pijakan awal main dimana guru mempersiapkan lingkungan sentra yang akan digunakan, dan menyiapkan media Koja Tamu sebagai Pendukung kegiatan pembelajaran. Sebelum pembelajaran sentra anak diingatkan dengan aturan di dalam sentra. Guru hanya menjadi

fasilitator dan memberikan dukungan sebagai *scaffolding*. Anak-anak terlibat aktif dalam pembelajaran sentra yang berbasis holistik.

Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran, guru memantau proses kegiatan pembelajaran sentra yang berbasis holistic dengan media pendukung "Koja Tamu". Selain itu refleksi terhadap strategi pembelajaran yang digunakan serta efektivitas media yang dipakai. Pemantauan dilakukan untuk memastikan pembelajaran sentra berbasis holistic dengan penggunaan media "Koja Tamu" berjalan sesuai rencana. Diharapkan anak-anak termotivasi untuk megambil manfaat dari media yang ada serta pembelajaran yang ingin dicapai dapat terlaksana dengan baik. Guru menjadi fasilitator, memberikan arahan serta dukungan tambahan bila diperlukan.

Hasil kegiatan pembelajaran model sentra berbasis holistik dengan menggunakan media "Koja Tamu" di lembaga RA Al Falah Ceger, kecamatan Cipayung Jakarta Timur:

NO	JENIS KEGIATAN	HASIL
1	Sentra Peran	Anak berperan sebagai profesi : Pemetik buah / Peternak lebah - Konsep angka 1-10 dengan menghitung buah yang dipetik di pohon miniature yang ada di Koja Tamu (Kotak ajaib taman Ilmu) - Literasi bahasa : anak menyusun nama huruf nama buah yang diambilnya. Disisi lain Koja Tamu letak susunan hurufnya - Masuk ke dalam koja Tamu dengan membuka pintu yang kuncinya dibuka tutup dengan menjahit sederhana. - Didalam koja tamu ada ATM yang bisa mengambil uang jasa karena memetik buah. Pembelajaran berlangsung kondusif dan berhasil serta anak dapat mengikutinya dengan bergiliran. Selain aspek kognitif, ada aspek bahasa, motorik halus serta aspek sosial emosi yaitu sabar menunggu giliran.
2	Sentra Persiapan	Kegiatan : Pojok Pengaman

		- Kegiatan sentra utama selesai, waktu tersisa anak bermain di media koja Tamu - Menyusun huruf, menghubungkan kata disisi kanan media koja tamu bahkan dapat menuliskan huruf/ kata yang di dapat. - Masuk ke dalam koja tamu dengan pintu yang menggunakan menjahit sederhana, dan menguncinya dengan kancing uang terhubung dengan bentuk geometri Hasil anak yang selesai lebih dahulu dengan kegiatan sentra bahasa dapat tenang dengan kegiatan pojok pengaman dengan media Koja Tamu
3	Sentra Bahan Alam	Kegiatan klasifikasi sampah dengan media Koja Tamu : anak bermain koja tamu di sisi kiri ada tempat sampah mini dari botol aqua yang diberi warna sesuai jenis sampah yaitu : sampah plastic, sampah kertas dan sampah daun Anak menyusun huruf sesuai dengan jenis sampah yang dikumpulkan Hasil : anak mampu mengklasifikasikan sampah dengan baik dan bahkan dapat menerapkannya di keseharian disekolah karena media sampah yang ada diwarnai sesuai dengan miniature yang ada di media Koja Tamu

Melalui media "Koja Tamu" pelaksanaan pembelajaran sentra peran anak dapat berperan dengan lebih menghayati karena terasa sebagai pelaku (peternak lebah langsung/ pemetik buah) ada beberapa literasi yang dapat dipelajari anak, bahasa, *numeric* dan literasi *finansial.* Di sentra Persiapan anak dengan media "Koja Tamu" menambah wawasan yang terkait dengan : Literasi bahasa, terutama mengenal huruf, kata dan menuliskannya. Begitu juga dengan angka dan bentuk geometri. Ada kemampuan motorik halus yang bisa dilakukan juga saat membuka dan menutup pintu "Koja Tamu" Di Sentra Bahan alam anak menyadari prilaku baik dengan menjaga lingkungan dengan cara memilah sampah.

Hasil penelitian ini memiliki hasil dalam pembelajaran bahwa model pembelajaran sentra yang berbasis holistik dapat terlaksana dan efektif dengan menggunakan media "Koja Tamu".

IV. KESIMPULAN

Model Pembelajaran sentra adalah model yang sesuai dan relevan untuk membantu perkembangan anak, pembelajaran sentra yang berbasis holistik dapat memberikan pengetahuan pada anak tentang pembelajaran bermakna bahwa anak bagian dari lingkungannya. Media "Koja Tamu" salah satu alternative media yang efektif untuk digunakan di dalam kegiatan sentra.

V. DAFTAR PUSTAKA

Aulia Rahman, T., Fitri, N. L., & Aulia, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk. Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education, 6(02), 145–157. https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i02.411

Chandra, M. A. (2016). Pengembangan Media Kotak Ajaib Pada Pembelajaran Membaca Teks Narasi Siswa Di Kelas 4 Sekolah Dasar. 01, 1–23.

Dwi Nopita Sari , Bukman Lian2, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Js (Jurnal Sekolah), 7(4), 635. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/48116

Fitri, A. N., Steffani, C., & Afifah, S. (2022). Mengenal Model Paud Beyond Centre and Circle Time (Bcct) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI), 4(2), 72. https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.944

Hurlock, (2018) Perkembangan Anak, Jilid 1, Erlangga

Khadijah, (2016) Pengembangan Kognitif anak Usia Dini Teori dan Pengembangannya, Perdana Publishing Medan

Madyawati,Lilis (2016) Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak, Prenada media Group Jakarta

Nikmah, N., Inmaryanto, I., & Elfita, E. (2023). Mengembangkan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Permainan Kotak Ajaib Di Raudhatul Athfal Munzhiroh 3 Kulim

Kota Pekanbaru. Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(2), 1–9. https://doi.org/10.53398/jr.v2i2.199

Novalina, E., Syafril, S., & Nopriansyah, U. (2023). Magic Box : Optimizing Children ' s Ability to Recognize Letters. 06(02), 192–202.

Novia, A. P., & Mahyuddin, N. (2020). Pembelajaran Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 1247–1255.

Nugraha,Ali dan Rachmawati (2014) Metode Pengembangan Sosial Emosional Anak, Universitas Terbuka Jakarta

Oktaria,Renti (2019) Model Pembelajaran sentra, Yayasan petualang literasi Bandarlampung

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

Subakat, R. (2022). Perencanaan Pembelajaran Model Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Program Semai Benih Bangsa. Jurnal As-Salam, 6(1), 36–48. https://doi.org/10.37249/assalam.v6i1.363

Sukardi, S. K., Adi, R., Owon, S., & Lautama, M. (2022). PENGGUNAAN MEDIA KOTAK AJAIB UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMPK VIRGO FIDELIS MAUMERE PADA MATERI TEKS PROSEDUR. 3(1), 90–103.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Jurnal IKA, 11(1), 16. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145

Twiningsih, A., & Sayekti, T. (2019). Peningkatan Keterampilan Berhitung Siswa Melalui Media Kotak Ajaib Berbasis Stem Pada Materi Konsep Penjumlahan. Jurnal Pendidikan Dasar, P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-5801, 10–19.

Usia, A., Di, D., Insan, T. K., Baubau, P., & Budiarti, E. (2023). Penerapan Model Pendidikan Holistik Berbasis Karakter dalam Mengembangkan Karakter Mandiri , Disiplin dan Tanggungjawab. JCE (Journal of Childhood Education), 7(1), 177–186.

Yansyah, Y., Hamidah, J., & Ariani, L. (2021). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1449–1460. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1779