

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Times* (BCCT)

1. Pengertian

Beyond Center and Circle Times (BCCT) adalah suatu metode pengajaran untuk anak usia dini yang dikembangkan berdasarkan kajian teoritik dan pengalaman empirik.¹ Metode ini merupakan pengembangan dari metode Montessori Heigh Scope dan Pegglo Emilia. Metode ini dikembangkan oleh *Creative Centre for Childhood Research and Training* (CCCRT) Florida USA selama lebih dari 33 tahun.² baik untuk anak normal maupun untuk anak yang berkebutuhan khusus.

Ciri-ciri dari Metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) adalah :

(1) Pembelajaran berpusat pada anak (2) Menempatkan setting lingkungan bermain sebagai pijakan awal yang penting (3) Memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, Kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri. Terdapat (empat) tahap pijakan pengalaman bermain yang bermutu: (1) pijakan lingkungan bermain (2) Pijakan sebelum bermain (3) Pijakan saat bermain dan (4) Pijakan setelah bermain. Peran guru sebagai fasilitator, motivator dan evaluator, kegiatan anak berpusat di sentra-sentra yang

¹ Litbang dan Team Guru. Kelompok Bermain R.A. Istiqlal Jakarta, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran*. Jl. Taman Wijaya Kusuma Jakarta, 10710

² Ibid.

berfungsi sebagai pusat minat, memiliki standar prosedur operasional yang baku, pemberian pijakan sebelum dan setelah anak bermain dilakukan dalam posisi duduk melingkar.

Metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terarah.³ Metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) juga menciptakan setting pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekedar mengikuti perintah, meniru, dan menghafal).

Metode *Beyond Center and Circle Times* (BCCT) dimulai dengan memahami perkembangan anak usia dini. Selain itu *Beyond Center and Circle Times* (BCCT) menggunakan beberapa teori dari para pakar pendidikan anak usia dini. Metode *Beyond Center and Circle Times* (BCCT) juga memahami konsep bermain pada anak sehingga dalam pelaksanaannya, semua kegiatan yang dilakukan adalah bermain yang diarahkan dan diiringi dengan muatan pengajaran. Tujuannya memberikan pengajaran melalui pengalaman pada anak pada saat bermain, sehingga anak menemukan ilmu tanpa tekanan dan dapat menerimanya sebagai hasil dari pengalaman bermain.

³ Ibid.

2. Sentra Persiapan

Sentra persiapan adalah sentra yang digunakan untuk kegiatan membaca dan menulis.⁴ Sentra persiapan ditujukan pada ranah perkembangan kognisi (berpikir) dan motorik halus. Bahan yang disediakan di sentra ini lebih menunjang munculnya keaksaraan dari pada pembelajaran yang diberikan oleh guru. Tugas guru di sentra persiapan adalah menyiapkan lingkungan, mengamati tingkat perkembangan anak, dan menggunakan pertanyaan untuk membawa anak ke tingkat berpikir yang lebih tinggi.

Penataan di sentra harus menyediakan kesempatan untuk percakapan satu persatu antara guru dengan anak serta di antara anak. Jumlah bahan yang disediakan merupakan macam-macam kegiatan atau tempat kerja ditata sesuai dengan tingkat perkembangan dan pengalaman anak saat ini.⁵ Setiap tempat bermain dirancang untuk sejumlah anak sesuai dengan jumlah kursi atau jumlah bahan (misal, dua pasang penjepit) jumlah tempat kerja dihitung dengan menggunakan rumus dari Prescott dan krit Chevsky. Rumus ini menyarankan dua setengah tempat bermain untuk setiap anak di sentra. Satu kelompok dengan 10 anak akan membutuhkan 25 tempat.

Guru juga harus menyampaikan kegiatan yang diarahkan langsung maupun yang tidak langsung. Bila satu guru saja di sentra, maka seharusnya tidak ada kegiatan yang diarahkan langsung. Tetapi jika ada dua guru, satu

⁴ Kerjasama Dit. PADU, Ditjen PLPS, Depdiknas, Sekolah Al-Falah, Jakarta Timur dan CCCRT, *Lebih Jauh tentang ABC dan Menulis Namaku : Munculnya Keaksaraan*, 2004

⁵ Ibid.

guru dapat memperhatikan kepada kegiatan yang harus diarahkan langsung dan guru yang satu lagi dapat berpindah diantara anak-anak yang menyusun kegiatan sendiri. Terlalu banyak kegiatan yang harus diarahkan langsung guru akan "terikat" pada kegiatan itu dan tidak dapat memberi pijakan pada anak dikegiatan lain. Waktu percakapan satu persatu dengan anak selama di sentra mendukung pertumbuhan bahasa dan bagian terpenting dari pengalaman di sentra persiapan.

Pijakan lingkungan munculnya keaksaraan adalah : guru mengatur lingkungan munculnya keaksaraan sehingga setiap saat anak masuk ke dalam ruangan tersebut. Anak datang dan berkumpul di tempat yang ditentukan untuk membuka saat lingkaran. Pada saat ini anak-anak belajar tentang bahan dan kegiatan baru. Arahan ini memberi anak informasi tentang apa yang guru harapkan dari anak di setiap kegiatan. Mencontohkan kegiatan bahan yang tepat dan menyampaikan aturan memakainya secara ringkas dan jelas, merupakan strategi penting agar membantu anak dalam kemandirian pada penggunaan bahan.

Guru meminta anak memperhatikan beberapa banyak kegiatan yang mereka selesaikan selama di sentra. Sebelum selesai saat lingkaran, anak diberi lima langkah petunjuk, memilih sebuah kegiatan, menyelesaikan kegiatan tersebut, menunjukkan kepada guru apa yang sudah dikerjakan, merapikan kegiatan tersebut dan memilih kegiatan lainnya.

Hal-hal penting yang diingat untuk keberhasilan sentra persiapan adalah: menyediakan tempat kerja yang cukup, memilih bahan yang dapat digunakan dengan beragam cara dan beragam tingkat perkembangan, mencontohkan membaca dan menulis sebagai pengalaman yang menyenangkan, menerima semua usaha yang anak buat menuju membaca dan menulis, anak belajar huruf dan kata pertama yang bermakna untuk mereka, menyediakan banyak jenis dan tingkat buku sepanjang sentra, memberi waktu anak untuk bicara dengan satu sama lain dan guru.

a) Pijakan Lingkungan Keaksaraan

Pengelolaan awal lingkungan keaksaraan, merencanakan pengalaman untuk intensitas dan densitas, menata tempat untuk dua anak atau lebih agar mereka dapat bekerja dan saling belajar satu sama lain dengan teman sebayanya. Hindari penataan tempat kerja yang diarahkan oleh guru sehingga membuat guru tidak bebas melakukan percakapan dengan anak satu persatu. Pilih bahan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan, menyediakan berbagai bahan yang mendukung keterampilan keaksaraan, menyediakan berbagai kegiatan yang memungkinkan anak untuk melatih perkembangan motorik halus, menyediakan berbagai bahan dan tempat untuk menulis, menyediakan berbagai macam bahan bacaan yang dapat membantu anak dalam menulis kamus, daftar kata, resep, kartu kata dari kosakata mereka sendiri, buku,

memastikan ada cukup tempat untuk anak dapat memilih (dua setengah tiga tempat untuk setiap anak di sentra).

b) Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain :

Mulailah setiap waktu sentra dengan sebuah buku bacaan untuk mengawali diskusi dan gagasan untuk menulis/menggambar, contohkan beberapa cara untuk menggunakan bahan-bahan secara tepat, menyampaikan aturan secara jelas dan ringkas, memperbolehkan anak untuk memilih tempat dan teman bekerja yang mereka sukai. Merancang dan melaksanakan peralihan bermain dengan teratur, membuat mereka senang dengan semua kegiatan keaksaraan.

c) Pijakan Pengalaman Keaksaraan Setiap Anak :

Setiap anak diberi kesempatan keaksaraan sepanjang hari dalam setiap pengalaman bermain, setiap anak diberi kesempatan berhubungan langsung dan tetap dengan buku, bahasa, dan pengalaman motorik halus dan kasar, membuat setiap keaksaraan itu menyenangkan, membuat lingkungan yang menerima semua usahanya untuk menurut sehingga anak mau mengambil resiko untuk mencoba banyak hal. Selalu bersedia membantu anak untuk menulis, membantu anak ditahapan yang mereka perlukan, meningkatkan dan mengembangkan bahasa mereka melalui pertanyaan dan diskusi, mencontohkan komunikasi yang tepat melalui percakapan dengan anak, menambah kesempatan berteman melalui hubungan dengan teman sebaya, mengamati dan membuat dokumen

perkembangan dan peningkatan keaksaraan anak, turut bergembira dalam setiap usaha keaksaraan.

d) Pijakan Pengalaman Setelah Bermain :

Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman dan saling menceritakan pengalaman mainnya, menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran, dan penataan lingkungan keaksaraan secara tepat.

3. Sentra Main Peran

Main peran, dikenal dengan sebutan main pura-pura, *make believe*, khayalan, fantasi, imajinasi, atau simbolik.⁶ Telah diamati dan ditulis lebih dari seratus tahun. Piaget menjelaskan anaknya bermain peran ketika ia tiduran di lantai dengan selimutnya dan berpura-pura tidur. Menurut piaget, awal bermain peran dapat menjadi bukti perilaku anak yang telah berumur satu tahun. Ia menyatakan bahwa main peran di lantai oleh penerapan cerita pada obyek dimana cerita itu sebenarnya tidak dapat diterapkan (anak mengaduk pasir dalam sebuah mangkuk dengan sekop dan pura-pura mencicipinya) dan mengulang ingatan yang menyenangkan (anak usia dini melihat sebuah botol bayi, dan mencoba memberi makan sebuah boneka).

Piaget merujuk pada keterlibatan anak dalam bermain peran tahap yang lebih tinggi dengan anak lainnya sebagai *collective symbolism*. Ia juga

⁶ Litbang dan Team Guru. Kelompok bermain R.A. Istiqlal Jakarta, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran*. Jl. Taman Wijaya Kusuma Jakarta, 10710

menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies*. Selama percakapan dengan dirinya sendiri itu, anak menciptakan kesepakatan antara kebutuhan segera dari Id dan kesadaran rasional dari ego.

Erik Ericson telah menerangkan bahwa ada dua jenis main peran dalam teorinya yaitu main peran (mikro) atau ukuran kecil dan main peran (makro) atau ukuran yang sesungguhnya.⁷ Teorinya, dibangun dari sigmund freud, memandang main peran sebagai suatu jalan dimana anak usia dini belajar bagaimana menghadapi serangan dari luar terhadap egonya.

Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang kognitif⁸.

Unsur Bermain Peran Yang Bermutu diantaranya sebagai berikut:

a. Memiliki Latar Belakang Pengalaman Yang Sama

Orang dewasa perlu mendukung main peran dengan menyediakan pengalaman yang sama. Sementara tempat kerumahtanggaan harus selalu tersedia. Tempat tersebut hanya sebagai tempat utama yang selalu tetap ada, agar anak dapat meningkatkan pengalaman main perannya. Orang dewasa harus menggunakan buku, cerita, gambar dan nara sumber untuk

⁷ Kerjasama Dit. PADU, Ditjen PLPS, Depdiknas, Sekolah Al-Falah, Jakarta Timur dan CCCRT, *Lebih Jauh Tentang Dapur Dan Kerumahtanggaan : Main Peran*, 2004.

⁸ Ibid.

memberikan gagasan pada anak dan merangsang komunikasi. Melalui pengalaman yang dimiliki bersama ini anak meningkatkan gagasan untuk peran-peran yang akan mereka ambil saat terlibat dalam bermain peran. Anak yang mempunyai banyak pengalaman akan dapat mengambil peran dengan mudah dan bahkan mungkin akan membantu mengarahkan main peran secara langsung. Anak tanpa pengalaman sendiri akan membutuhkan banyak pijakan dari orang dewasa.

b. Waktu Yang Cukup Bermain Peran

Penelitian menyarankan bahwa paling sedikit waktu bermain peran yang bermutu adalah sekitar satu jam.⁹ Orang dewasa dan anak membutuhkan waktu yang cukup untuk berkumpul dan berbagi pengalaman, bertanya, atau mendengarkan penyajian narasumber yang diundang. Orang dewasa membutuhkan waktu untuk menjelaskan peraturan cara bermain, cara menggunakan bahan yang disediakan, rangkaian kejadian main peran, peran yang dimungkinkan, dan gagasan lain dari anak. Setelah diskusi, anak membutuhkan waktu untuk menguji coba peran tersebut dengan menggunakan pakaian dan bahan-bahan lain. Ketika tidak cukup waktu yang tersedia, dapat mengembangkan naskah main mereka.

⁹ Ibid.

c. Tempat Dan Alat Yang Tepat.

Tempat main peran membutuhkan tempat yang longgar sehingga memudahkan anak untuk berkreasi. Tempat sebaiknya ditata dengan rapi sehingga anak merasa nyaman ketika memulai kegiatan bermain. Tempat bermain peran, baik di dalam maupun diluar ruangan harus mudah bagi anak untuk mengambilnya.

Anak-anak harus dapat mengelompokkan benda sebelum mereka dapat mengelompokkan huruf-huruf. Jumlah tempat bermain dan alat-alat yang tersedia harus mendukung jumlah anak yang diharapkan terlibat dalam bermain. Alat-alat diperlukan untuk mendukung daya cipta dan imajinasi anak-anak biasanya akan menjadi sangat kreatif ketika mereka bermain dengan bunga cemara, daun dan tanah.

Semakin matang keterampilan anak dalam bermain, alat-alat yang mereka pakai semakin tidak mirip dengan yang nyata. Semakin anak tidak perlu benda yang nyata, semakin kuat kemampuannya untuk menjaga cerita di dalam pikirannya. Ini merupakan hal yang sangat penting dari perjalanan anak dari simbol ke tanda.

Piaget dan Vygotsky setuju bahwa bermain peran adalah pancaran kemampuan anak menguasai simbol-simbol mental yang merupakan

unsur-unsur dari pikiran yang memungkinkan kemampuan anak untuk memisahkan gagasan dari pengaruh benda-benda tertentu.¹⁰

d. Orang Dewasa Yang Memberi Pijakan.

Orang dewasa di tempat bermain peran perlu berpikir dirinya sebagai fasilitator dari pengalaman bermain anak. Mereka yang merancang dan melaksanakan tempat bermain peran yang bermutu, memahami bagaimana menata lingkungan sehingga anak tau apa yang mereka kerjakan ketika mereka masuk ke tempat tersebut. Orang-orang dewasa ini bersemangat, memiliki pengetahuan tentang tahap-tahap dan pentingnya bermain peran, dan dapat menilai perkembangan setiap anak. Dengan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan, orang dewasa dapat memberikan pijakan penuh pengalaman bermain pada setiap anak.

a) Pijakan Lingkungan Bermain Peran :

Pengelolaan awal lingkungan bermain peran dengan menghitung tempat bermain (tiga tempat untuk setiap anak), merencanakan pengalaman densitas dan intensitas bermain peran, memiliki berbagai alat-alat murah yang mendukung tahap perkembangan anak yang terlibat dalam pengalaman bermain peran, memiliki bahan keaksaraan yang tersedia seperti buku-buku kertas, pensil dll. Menata lingkungan main peran untuk mendukung keberhasilan hubungan sosial.

¹⁰ Ibid.

b) Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain Peran :

Membaca buku yang terkait dengan pengalaman atau mendatangkan nara sumber, mengenalkan kosakata baru dan peran-peran, menjelaskan urutan kegiatan bermain peran, menjelaskan cara menggunakan alat, mendiskusikan semua gagasan bermain, menyediakan kesempatan bagi anak mencapai keberhasilan hubungan sosial.

c) Pijakan Pengalaman Bermain Peran Setiap Anak :

Memberikan waktu anak untuk merumuskan gagasan mereka, mengajak pemain lainnya, menetapkan peran yang akan dimainkan, menetapkan objek bermain, memperkuat dan memperluas bahasa anak, memberi contoh komunikasi yang tepat, memberi pijakan hubungan sosial.

d) Pijakan Pengalaman Sesudah Bermain Peran :

Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman bermainnya dan saling menceritakan pengalaman bermainnya, menggunakan waktu untuk membereskan permainan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan benda menurut bentuk, urutan, dan pengelolaan lingkungan bermain peran secara tepat.

Mutu pengalaman bermain peran tergantung pada variabel : Cukup waktu untuk bermain (penelitian menyarankan paling sedikit satu jam), Ruang

yang cukup, sehingga perabotan tidak penuh sesak 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 memberi pijakan bila dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan masa peran anak.

Orang dewasa harus peduli terhadap ekspresi wajah bahwa wajah sebaga`i mainan pertama, menjawab dengan senyuman, hubungan timbal balik, ekspresi seluruh badan, rasa cemas terhadap orang-orang yang tidak dikenal dan permainan dengan gerakan badan inilah menjadi dasar yang penting pada main peran selanjutnya.

4. Sentra Pembangunan

Sentra pembangunan adalah tempat kegiatan bermain balok dan alat penunjang lainnya dibawah pengawasan guru, untuk mengembangkan akhlakul karimah, kemampuan bahasa, daya pikir, daya cipta, keterampilan, dan jasmani anak. Main pembangunan memberikan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata.¹¹

Main pembangunan juga dibahas dalam kerja Piaget dan Samilansky. Piaget menjelaskan bahwa kesempatan bermain pembangunan membentuk anak untuk mengembangkan keterampilannya yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. Piaget juga menjelaskan saat anak

¹¹ Litbang dan Team Guru. Kelompok bermain R.A. Istiqlal Jakarta, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran*. Jl. Taman Wijaya Kusuma Jakarta, 10710

menghadirkan dunia mereka melalui bermain pembangunan, mereka berada di posisi tengah antara bermain dan kecerdasan menampilkan kembali (merefleksi).¹² Charles, Wolf gang, dalam bukunya yang berjudul *school for young children*, menjelaskan suatu tahap yang berkesinambungan dari bahan cair atau messy, seperti air, ke yang paling terstruktur, seperti puzzle, Cat, krayon, spidol, play dough, air dan pasir dianggap sebagai bahan bermain pembangunan sifat cair atau bahan alam, balok unit, lego, balok berongga, bristle block, dan bahan lainnya dengan bentuk yang telah ditentukan sebelumnya, yang mengarahkan bagaimana anak meletakkan bahan-bahan tersebut bersama menjadi sebuah karya nyata, dianggap sebagai bahan bermain pembangunan yang terstruktur¹³.

Anak harus memiliki waktu untuk bermain, tempat untuk bermain, perabotan yang tepat untuk mendukung main mereka, dan pijakan dari guru, dengan kondisi ini dalam pikiran orang dewasa dalam lingkungan anak usia dini harus ditekankan untuk menyediakan tiga jenis bermain, intensitas dan densitas dari pengalaman bermain.

Intensitas adalah sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam tiga jenis bermain sepanjang hari dan sepanjang tahun¹⁴.

¹² Kerjasama Dit. PADU, Ditjen PLPS, Depdiknas, Sekolah Al-Falah, Jakarta Timur dan CCCRT, *Lebih Jauh Tentang Dapur Dan Kerumahtanggaan : Main Peran*, 2004.

¹³ Martha B. Bronson *Alat Bermain Pilihan Untuk Anak Usia 0-8 Tahun* JL. Taman Wijaya Kusuma Jakarta 107110

¹⁴ Kerjasama Dit. PADU, Ditjen PLPS, Depdiknas, Sekolah Al-Falah, Jakarta Timur dan CCCRT, *Lebih Jauh Tentang Membangun Dan Merobohkan : Main Pembangunan Sifat Cair/ Bahan Alam Dan Terstruktur*.

Densitas adalah berbagai macam cara setiap jenis bermain yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak.

Konsep Intensitas menekankan pada sejumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk berpindah melalui tahap perkembangan kognisi, sosial, emosi, dan fisik yang dibutuhkan agar dapat berperan serta dalam keberhasilan sekolah di kemudian hari. Sedangkan konsep Densitas menekankan pada kegiatan yang berbeda yang disediakan untuk anak oleh orang dewasa di lingkungan anak usia dini, kegiatan-kegiatan ini harus memperkaya kesempatan pengalaman anak melalui permainan.

Penelitian dan teori mendukung pengalaman bermain sebagai sebuah dasar untuk program anak usia dini yang bermutu, tetapi semua anak tidak mendapatkan keuntungan secara penuh tanpa rencana penataan lingkungan dan pijakan orang dewasa untuk pengalaman, pengalaman bermain anak seharusnya direncanakan dengan hati-hati dan diberi pijakan untuk memenuhi kebutuhan anak.

a) Pijakan Lingkungan Main Pembangunan Terstruktur :

Pengelolaan awal lingkungan pembangunan dengan tempat bangunan yang dipilih, merencanakan untuk intensitas dan densitas pengalaman pembangunan, menata lingkungan pembangunan untuk mendukung hubungan sosial yang positif, membolehkan menggunakan paling sedikit 100 (lebih baik 200) unit balok tanpa warna untuk setiap anak di dalam kelompoknya, memiliki balok berwarna yang

dikelompokkan berdasarkan warna untuk melengkapi hiasan pembangunan, memiliki bermacam ragam alat-alat bermain peran mikro yang tersedia untuk memperluas pengalaman pembangunan ke main peran makro, memiliki set balok yang mewakili budaya yang baik untuk anak prasekolah dan pemain usia sekolah dasar.

b) Pijakan Pengalaman Sebelum Bermain Pembangunan Terstruktur :

Membaca sebuah buku yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan pembangunan, mengembangkan kosakata baru dan memperagakan konsep-konsep yang tertuju pada pembangunan, mendeskripsikan gagasan untuk pengalaman main pembangunan, menyediakan kesempatan-kesempatan kepada anak untuk keberhasilan hubungan sosial dengan cara menempatkan bahan-bahan dan tempat yang cukup, mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan, merancang dan menerapkan urutan transisi untuk bermain.

c) Pijakan Pengalaman Bermain Pembangunan Terstruktur Setiap Anak :

Memberikan setiap anak waktu yang cukup paling sedikit 60 menit untuk membangun dan bermain peran dengan hasil karya, tempat bermain yang cukup, dan bahan-bahan bermain yang cukup untuk melengkapi pembangunan, memperkuat dan memperluas bahasa anak melalui pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan mereka, memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka membangun dan meningkatkan kesempatan hubungan sosial

melalui banyaknya hubungan sosial diantara anak-anak, mengamati dan mendokumentasikan kemajuan dan perkembangan pembangunan anak-anak.

d) Pijakan Pengalaman Sesudah Bermain Pembangunan Terstruktur :

Mendukung anak-anak mengingat kembali pengalaman bermainnya dan saling menceritakan pengalaman bermainnya, menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan bermain secara tepat.

5. Langkah-langkah pembelajaran *Beyond Center and Circle Time*.

Ada tiga langkah dalam mengimplementasikan pembelajaran *Beyond Center and Circle Times* yaitu perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi¹⁵.

a. Perencanaan:

Perencanaan program pembelajaran dilakukan dengan melakukan beberapa pendekatan yaitu :

- 1) Pendekatan tematik : yaitu menggunakan tema sentra yang menjadi minat anak (tekanan pada kompetensi yang diharapkan dicapai anak)
- 2) Pendekatan pusat minat : yaitu menggunakan pusat-pusat minat sebagai awal anak belajar (tekanan pada penempatan sarana belajar untuk menciptakan atmosfer pembelajaran)

¹⁵ Litbang dan Team Guru. Kelompok bermain R.A. Istiqlal Jakarta, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran*. Jl. Taman Wijaya Kusuma Jakarta, 10710

- 3) Pendekatan gabungan : yaitu gabungan antara tematik dan pusat minat (direncanakan dengan pendekatan tematik dan dilaksanakan dengan pendekatan pusat minat)
 - 4) Cara Menentukan Tema
 - a) Tema dapat diambil dari konsep, topik atau permasalahan
 - b) Sesuaikan dengan minat, kebutuhan dan perkembangan peserta didik
 - c) Jangan terlalu luas atau terlalu sempit, untuk menjaga mutu tujuan pembelajaran
 - 5) Penyusunan Rencana Harian Setiap Sentra
 - a) Kegiatan-kegiatan yang merupakan aplikasi indikator-indikator perkembangan pada rencana mingguan (setiap aspek)
 - b) Media/bahan/alat yang diperlukan
 - c) Contoh bahan/materi (jika diperlukan).
 - d) Catatan (anekdot)
- b. Pengelolaan
- 1) Pijakan Lingkungan Bermain :
 - a) Menyiapkan bahan yang akan digunakan anak sesuai keperluan di setiap sentra: misalnya boneka-boneka kecil, kertas aneka macam, gunting, krayon, lem, balok-balok, dll.
 - b) Menata tempat kegiatan main yang mendukung perkembangan bahasa, sosial, emosional, keaksaraan, kognitif dan moral agama.

- c) Memiliki berbagai bahan (bernuansa/ dinuansakan agama) yang mendukung pengalaman keaksaraan.
- d) Memiliki berbagai bahan (bernuansa/ dinuansakan agama) yang mendukung tiga jenis bermain sensorimotor, pembangunan, dan main peran.

2) Pijakan Sebelum Bermain :

- a) Membaca do'a sebelum bermain dan belajar.
- b) Membaca buku (bernuansa/ dinuansakan agama) yang berkaitan dengan tema atau sub tema.
- c) Memanfaatkan waktu mengabsensi untuk awal kegiatan membaca dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak.
- d) Mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir.
- e) Bertepuk tangan sebanyak anak yang hadir.
- f) Bercerita sesuai tema.
- g) Membuat kesepakatan bermain

3) Pijakan Saat bermain :

- a) Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan.
- b) Memperkuat dan memperluas bahasa (agama) anak.
- c) Mencontohkan komunikasi (islami) yang tepat.
- d) Guru memberi dukungan kepada anak untuk mengembangkan kosa kata, serta mengkomunikasikan gagasannya.

- e) Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama.
- f) Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.

4) Pijakan Setelah bermain :

- a) Menjadikan waktu membereskan mainan sebagai pembelajaran pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran, jenis, atau warna.
- b) Merayakan hasil karya anak (meminta satu atau dua anak menceritakan apa yang telah dibuatnya)
- c) Memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan
- d) Membaca do'a setelah bermain dan belajar.

c. Evaluasi Perkembangan Anak

Evaluasi perkembangan anak merupakan proses pengumpulan data atau informasi tentang anak yang ditujukan untuk membuat keputusan.¹⁶

1) Tujuan

- a) Untuk mendukung kegiatan pembelajaran
- b) Mengidentifikasi kebutuhan khusus setiap anak
- c) Untuk evaluasi program dan monitoring pelaksanaan pencapaian tujuan kegiatan
- d) Akuntabilitas program dan lembaga

¹⁶ Ibid.

2) Kegunaan :

- a) Penilaian dan pembelajaran saling terkait erat. Melalui penilaian guru mendapatkan informasi tentang pengetahuan, keterampilan, serta kemajuan perkembangan anak.
- b) Kegiatan penilaian dalam program anak usia dini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, analisa, dan review kerja anak sepanjang waktu.
- c) Penilaian yang tepat dengan cara yang tepat, guru dapat menemukan kebutuhan belajar setiap anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

3) Pengamatan/Observasi Kegiatan anak

- a) Observasi harus ditulis secara obyektif dan faktual.
- b) Catatan observasi tidak boleh menggunakan interpretasi, asumsi, atau dugaan.

4) Laporan Perkembangan Anak

- a) Laporan Perkembangan dilakukan berdasarkan catatan observasi, hasil karya anak (portofolio), anekdot, dan wawancara.
- b) Laporan Perkembangan dapat dilakukan secara mingguan, bulanan, setiap akhir tema kegiatan belajar, atau per semester (tergantung kesiapan masing-masing sekolah).

5) Laporan Perkembangan Anak Memuat Sebagai Berikut :

- a) Seluruh indikator-indikator kompetensi anak setiap aspek perkembangan (moral/agama, sosial emosi, bahasa, kognisi, fisik motorik, dan seni).
- b) Setiap indikator dapat ditandai dengan; BM (Belum Muncul), MM (Mulai Muncul), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik).
- c) Catatan berupa narasi dibuat untuk setiap aspek perkembangan.
- d) Laporan diakhiri dengan kegiatan ekstrakurikuler, catatan kehadiran, kesehatan (tinggi dan berat badan).

B. Kecerdasan Spiritual (SQ)

Kecerdasan (dalam bahasa inggris disebut intellegence) menurut arti bahasa adalah ”pemahaman”¹⁷. Kecerdasan atau intelegensi adalah kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif, kecerdasan juga berarti kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif.¹⁸

Kata spiritual berasal dari kata spirit, yang berarti ruh, nafas, jiwa. Kata spiritual merujuk pada makna yang lebih tinggi (mental intelektual, estetik, religius) dan nilai-nilai pikiran. Kata ”spiritual” juga merujuk pada nilai-nilai manusiawi non material seperti kecantikan, kebaikan, cinta, kebenaran, kejujuran,

¹⁷ PASSWORD : *Kamus Bahasa Inggris Untuk Pelajar* (Jakarta : Kesaint Blanc, 2007), 259

¹⁸ J.P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi, Terj. Kartini kartono* (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 253.

dan kesucian. Spiritual juga merujuk pada perasaan-perasaan moral, religius, dan estetik.¹⁹

Istilah kecerdasan spiritual atau spiritual intelligence (SQ) pertama kali dipopulerkan oleh Danah Zohar dan Ian Marshall, yaitu psikolog dan ahli filsafat dari oxford university. Lewat sebuah bukunya yang berjudul spiritual intelligence-the ultimate intelligence yang diterbitkan pada tahun 2000.

Mereka mendefinisikan kecerdasan spiritual sebagai kecerdasan yang bertumpu dalam diri manusia yang berhubungan dengan kearifan diluar ego atau jiwa sadar. SQ dipergunakan bukan hanya untuk mengetahui nilai-nilai yang ada, melainkan juga untuk secara kreatif menemukan nilai-nilai baru. SQ adalah kecerdasan jiwa yang dapat membangun diri manusia secara utuh. SQ adalah hati nurani kita (dalam bahasa Ibrani, kata “hati nurani”, “pedoman” “yang tersembunyi”, “kebenaran batin yang tersembunyi dari jiwa” memiliki akar kata yang sama). SQ adalah pedoman saat kita berada diujung, yaitu perbatasan antara keteraturan dan kekacauan, antara mengikuti diri kita atau sama sekali kehilangan jati diri.

Kita menggunakan SQ untuk menjadi kreatif. Kita menghadirkannya ketika ingin menjadi luwes, berwawasan luas, atau spontan secara kreatif. SQ digunakan untuk berhadapan dengan masalah yang eksistensial, yaitu saat kita secara pribadi merasa terpuruk, terjebak oleh kebiasaan, kekhawatiran, dan masalah masa lalu kita akibat penyakit atau kesedihan. SQ menjadikan kita sadar bahwa kita

¹⁹ Tim Penulis Rosda Karya, *Kamus Filsafat* (Bandung : Rosda Karya, 1995), 320-321

mempunyai masalah eksistensial dan membuat kita mengatasinya, atau setidaknya tidaknya bisa berdamai dengan masalah tersebut.

Dengan bekal kecerdasan spiritual maka seseorang menjadi sadar bahwa tidak cukup mengenal diri sendiri dari aspek luar, namun lebih utama masuk ke dalam diri, sehingga bisa mengenal intan di dalam diri yang masih perlu digosok sehingga menjadi cemerlang, atau memperoleh pencerahan. Pencerahan dapat dicapai dengan menjernihkan pikiran dan menyucikan kalbu sehingga semakin mempertajam kemampuan mata hati untuk melihat dan merasakan yang ada dibalik tabir yang nampak, jadi SQ menyinari jalan untuk mengenal tuhan.

Kecerdasan spiritual dalam arti sempit adalah kecerdasan yang berhubungan dengan jiwa, hati, ruh yaitu kemampuan jiwa seseorang dalam memahami sesuatu. Kecerdasan spiritual merupakan kecerdasan tertinggi manusia setelah kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional.²⁰

Sementara itu Khalil khafari menyatakan, kecerdasan spiritual adalah bagian dari dimensi non material manusia. Menurutnya hal ini merupakan intan yang belum terasah yang semua manusia memilikinya. Seseorang harus mengenalinya seperti apa adanya, menggosoknya sehingga berkilap dengan tekad yang besar dan menggunakannya untuk memperoleh kebahagiaan abadi.²¹

Ary Ginanjar mendefinisikan kecerdasan spiritual adalah kecerdasan untuk menghadapi persoalan makna atau *value*, yaitu kecerdasan untuk menempatkan

²⁰ Danah Zohar dan Ian Marshall. *SQ Memanfaatkan Kecerdasan Spiritual Dalam Berpikir Integralistik Dan Holistik Untuk Memaknai Kehidupan* (Bandung : Mizan, 2001), 4.

²¹ Ibid. 27.

perilaku dan hidup kita dalam konteks makna yang lebih luas dan kaya, kecerdasan untuk menilai bahwa tindakan atau jalan hidup seseorang lebih bermakna dibandingkan dengan yang lain.²²

Sedangkan menurut Alexander Sriwiyono, kecerdasan spiritual adalah kecerdasan yang berkaitan dengan persoalan transendental atau bertalian dengan makna hidup dan dengan keberadaan sang pencipta. Kecerdasan spiritual membuat manusia mengetahui arah dan tujuan hidupnya.²³

Dari pendapat para tokoh tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa SQ adalah kemampuan seseorang dalam memahami hakikat atau makna kehidupan dengan bersumber pada nilai-nilai sejati yang tertanam dalam dirinya yaitu hati nurani, sehingga mendapat kebahagiaan hakiki. Jadi yang dimaksud dengan SQ anak adalah kemampuan anak dalam memahami makna atau hakikat dari segala yang dilakukannya, yaitu kemampuan anak dalam mendengar dan mengikuti suara hati nuraninya.

Anak yang memiliki kecerdasan spiritual mampu memaknai setiap pelajaran yang sedang dipelajari, misalnya ketika mempelajari tentang shalat, ia tidak hanya mempelajari bacaan serta gerakan shalat saja, tetapi ia berpikir dan bertanya mengapa ia harus shalat, untuk apa ia shalat, bagaimana jika ia tidak shalat. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut ia akan mengetahui hakikat dari shalat, shalat bukanlah sekedar kewajiban atau tugas dari Allah yang harus

²² Ary Ginanjar Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual* (Jakarta: Arga) 57

²³ Alexander Sriwiyono, *SQ Membuat Hidup Lebih Harmonis Dan Berarti*, (Femina. 28. 2001).71

dilaksanakan, shalat merupakan sarana cara pendekatan diri dengan Allah untuk menjadi manusia yang lebih baik, yaitu manusia yang memiliki kualitas batin atau hati nurani yang baik.

C. Penerapan Model Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times* (BCCT) dalam membangun Kecerdasan Spiritual Anak di R.A. Aisyiah penatar Sewu Tanggulangin Sidoarjo.

Kecerdasan spiritual (SQ) adalah tingkat kecerdasan yang berhubungan dengan personal yang trasendental atau bertalian dengan makna hidup²⁴. SQ bermanfaat agar seseorang mengetahui dia hendak membawa arah dan tujuan hidupnya.

Untuk mencetak generasi yang berkualitas, bermoral dan berakhlakul karimah, maka kecerdasan spiritual (SQ) muthlak harus dimiliki oleh setiap anak. Dengan menumbuhkan kecerdasan spiritual anak dibangku sekolah, diharapkan ketika dewasa anak-anak tersebut mampu menjadi manusia spiritual yang baik.

Berbagai metode pembelajaran telah diterapkan pada anak usia dini untuk membangun beberapa tingkat kecerdasan, namun pada kenyataannya masih sedikit sekali dari beberapa metode tersebut yang menerapkan model pembelajaran untuk membangun kecerdasan spiritual (SQ) anak.

Dalam hal ini, penulis mencoba memberikan salah satu metode pembelajaran untuk anak usia dini yang lebih memperhatikan tentang

²⁴ Alexander Sriewiyono, *SQ Membuat Hidup Lebih Harmonis Dan Berarti*, (Femina, 28. 2001). 71

pengembangan kecerdasan spiritual anak, yaitu Model Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times* (BCCT).

Model pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) adalah suatu pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dengan metode bermain sambil belajar. *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) merupakan pengembangan dari metode montessori heigh scope dan pegglo emilia dan dikembangkan oleh creative center for childhood research and training (CCRT) florida USA.²⁵

Metode *Beyond Center and Circle Time* menciptakan setting pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekedar mengikuti perintah, meniru atau menghafal). Model pembelajaran ini berpusat pada anak, sedangkan peran guru adalah sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Metode ini ditujukan untuk merangsang kecerdasan spiritual (SQ) anak melalui sistem permainan yang terarah.

Melalui penelitian ini, penulis ingin melihat penerapan penggunaan Metode *Beyond Center and Circle Time* dalam membangun kecerdasan spiritual anak di R.A. Aisyiah Penatar Sewu Tanggulangin Sidoarjo

²⁵ Litbang dan Team Guru. Kelompok bermain R.A. Istiqlal Jakarta, *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Sentra Dan Saat Lingkaran*. Jl. Taman Wijaya Kusuma Jakarta, 10710.