

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Multiple Intelligence

1. Pengertian *Multiple Intelligence*

Kecerdasan multiple (*multiple intelligence*) adalah sesuatu yang bisa dikembangkan sejak dini¹.

Menurut David Wechsler, *intelligensi* sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu setting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata². Bagi Gardner, suatu kemampuan disebut *intelligensi* bila menunjukkan suatu kemahiran dan ketrampilan seseorang untuk memecahkan masalah dan kesulitan yang ditemukan dalam hidupnya.

Dari beberapa definisi diatas maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa *multiple intelligensi* atau lebih dikenal dengan kecerdasan majemuk adalah sebagai jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak.

2. Jenis-jenis *Multiple Intelligence*

Anak-anak mempunyai kemampuan yang beragam, kemampuan itu bisa jadi bakat alami atau bakat bawaan juga bisa karena pergesekan dengan lingkungan sekitar. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak merupakan kunci utama untuk kesuksesan masa depan anak. Kemungkinan anak untuk meraih sukses menjadi sangat besar jika anak dilatih untuk meningkatkan kecerdasan majemuk tersebut. Dr. Howard Gardner, peneliti dari Harvard, pencetus teori *Multiple Intelligence* mengajukan 9 kecerdasan manusia, kecerdasan tersebut adalah sebagai berikut :

¹ Maimunah Hasan, *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jogjakarta, DIVA PRESS, 2009).hlm.119

² Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan pembelajaran*, (Jogjakarta, Ar Ruzz Media, 2008), hlm.145-146

a. Visual/ Spatial (Cerdas Gambar)

Anak belajar secara visual dan memunculkan ide-ide. Mereka lebih berfikir secara konsep (holistik) untuk memahami sesuatu. Kemampuan untuk melihat 'sesuatu' didalam kepalanya itu mampu membuat dirinya pandai memecahkan masalah atau berkreasi.³

Anak-anak yang cerdas visual spasial biasanya sering bermain dengan balok kayu, membuat bangunan dari lego atau mainan konstruksi yang lain, membuat benteng dari ranting pohon atau kardus, menciptakan bentuk dengan menggunakan cat, tanah liat, atau program komputer. Anak dengan kecerdasan visual dapat dengan mudah menemukan wajah seseorang diantara kerumunan orang banyak.

Apabila dewasa, mereka akan bahagia jika menjadi arsitek, seniman, pendesain mobil, ahli animasi, set design, arsitek pertanaman, perancang grafis komputer, tukang ledeng, perancang interior, ahli fotografi.

b. Verbal/ Linguistik (Cerdas Kata)

Didalam Budaya kita, kecerdasan dibidang bahasa atau Linguistik sangat umum dijumpai dan sangat dibutuhkan. Kita semua suka bicara. Akan tetapi hanya sedikit dari kita yang mapu memanfaatkan kata dan bahasa layaknya tongkat ajaib, atau apabila perlu, seperti pedang. Kecerdasan dibidang bahasa bekerja bagaikan generator kata dan bahasa. Ini termasuk kepekaan dalam memahami struktur, arti dan penggunaan bahasa, baik tertulis maupun lisan.⁴

Anak-anak yang cerdas dibidang bahasa biasanya berbicara lebih cepat dan lebih sering. Mereka senang mengumpulkan kata-kata baru dan suka memamerkan perbendaharaan kata mereka pada orang lain. Anak-anak yang masuk dalam kecerdasan bahasa suka memutar

³ M. Mufti Mubarak, *Rahasia Cerdas Belajar sambil Bermain* (Surabaya, PT. Java Pustaka Media Utama, 2008) hlm. 119

⁴ Laurel Schmidt, *Jalan Pintas Menuju 7 kali Lebih Cerdas* (Bandung, Mizan Media Utama, 2002) hlm. 33-34

kaset cerita berulang-ulang sampai mereka hafal diluar kepala kalimat-kalimat panjang dari penulis favorit mereka.

Anak-anak yang punya kecerdasan di bidang bahasa biasanya menjadi pengarang, guru, penyiar radio, pemandu acara wawancara radio, penulis iklan pemandu wisata, pengacara, pustakawan, ahli hubungan masyarakat, penyusun kamus bahasa, penyunting buku ajar, penulis, pembuat naskah, pidato, penerjemah atau pelawak.

c. **Mathematic/ Logikal (Cerdas Logika matematika)**

Kecerdasan matematik merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan penggunaan bilangan dan logika secara efektif , seperti yang dimiliki matematiakawan, saintis, programmer. Orang yang mempunyai kecerdasan ini sangat mudah membuat klasifikasi dan kategorisasi dalam pemikiran serta cara kerja.⁵

Anak-anak yang mempunyai kecerdasan matematika suka berfikir ssecara matematis, mengira-ngira, mengukur, dan menghitung. Setelah dewasa, anak-anak dengan kecerdaan matematika bisa menjadi ahli matematika, ahli astronomi, pencipta, pengatur lalulintas, ahli biologi, ahli pikir, penaksir kerugian asuransi, konsultan kependudukan atau sensus, ahli lingkungan, ahli keuangan, ahli astrofisika atau peneliti polusi air.

Ciri-ciri anak yang mempunyai kecerdasan matematika:

- Menyukai hal-hal yang berhubungan dengan angka dan menghitung
- Suka mencatat secara teratu
- Senang menganalisa.

d. **Bodily/ Kinesthetic (Cerdas Tubuh)**

Anak yang kecenderungan senang bergerak dan menyentuh. Mereka memiliki kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak. Anak yang maemiliki kkecerdasan

⁵ Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta, Ar Ruzz Media Group, 2007) hlm.148

kinestik sangat senang bergerak seperti berlari, berjalan, melompat, dan sebagainya di ruangan yang bebas.

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestik :

- Terlihat tidak bias diam, selalu ingin melakukan sesuatu, bergerak-gerak aktif ketika duduk.
- Senang kegiatan fisik, seperti melompat-lompat, olahraga atau permainan fisik, semisal kejar-kejaran, bersepeda, gulat-gulatan dan sebagainya.
- Anak perlu menyentuh objek yang di pelajari
- Terampil mengerjakan kerajinan tangan seperti menjahit, membuat bentuk-bentuk dari lilin mainan, dan sebagainya.
- Suka dan bisa menirukan perilaku atau gerakan orang lain dengan baik.
- Suka bekerja dengan tanah liat, melukis dengan tangan atau bekerja dengan menggunakan anggota tubuh lainnya.
- Suka mengotak-atik benda yang menarik baginya.
- Senang berolahraga
- Resah jika tak melakukan apa-apa.
- Belajar paling efektif dengan bergerak.⁶

e. Musikal/ Rhythmic (Cerdas Musik)

Anak-anak yang mempunyai kecerdasan musik kemampuan ritmenya tinggi antara lain mempunyai kemampuan mendengar perbedaan suara dengan baik.⁷

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan musikal:

- Mudah mengenali dan menyanyikan nada-nada
- Dapat mentransformasikan kata-kata menjadi lagu dan menciptakan berbagai permainan musik

⁶ Imas Kurniasih, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Edukasia, 2009. Hlm. 95-96

⁷ Sintha Ratnawati, *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*, Jakarta, PT. Kompas Media Nusantara, 2001. Hlm. 168

- Peka terhadap ritme, ketukan, melodi, atau warna suara dalam sebuah komposisi musik
- Mampu mengingat syair dengan baik
- Memiliki suara merdu

f. Interpersonal (Cerdas Bergaul)

Kecerdasan ini meliputi kemampuan untuk memahami orang lain. Kecerdasan ini diperlukan untuk bias bekerja sama secara efektif dengan orang lain. Kecerdasan ini juga berhubungan dengan kemampuan untuk bias mengerti dan menghadapi perasaan orang lain.⁸

Anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal seringkali ahli berkomunikasi dan pintar mengorganisasi, serta memiliki kepekaan social yang tinggi. Mereka biasanya baik dalam memahami perasaan dan motif orang lain, suka bersosialisasi dengan teman seusianya, berbakat menjadi pemimpin, menjadi anggota klub, panitia atau kelompok informal diantara teman seusianya, mudah bergaul, senang mengajari anak-anak lain secara informal, suka bermain dengan seusianya, mempunyai dua atau lebih teman dekat, memiliki empati yang baik atau memberi perhatian lebih kepada orang lain.

g. Intrapersonal (Cerdas Diri)

Kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kecerdasan ini meliputi kemampuan memahami diri yang akurat (Kekuatan dan keterbatasan diri), kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, temperamen, dan keinginan serta kemampuan berdisiplin diri, memahami dan menghargai diri.

h. Naturalist (Cerdas Alam)

Anak senang belajar dengan cara pengklasifikasian, pengkategorian, dan urutan. Bukan hanya menyenangi sesuatu yang natural, tapi juga senang dengan hal-hal yang rumit.

Ciri-ciri anak dengan kecerdasan natural:

⁸ Suparman, *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa*, Yogyakarta, Pinus Book Publishetr, 2012. Hlm. 82

- Memiliki ketertarikan yang besar terhadap alam sekitar
- Sangat tertarik dengan berbagai kegiatan yang dilakukan diluar rumah
- Senang bermain di taman, kebun, serta akrab dengan berbagai binatang peliharaan
- Senang mengoleksi berbagai benda dari alam.⁹

i. Spiritual

Kecerdasan spiritual adalah kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan. Kemampuan ini dapat dirangsang melalui penanaman nilai-nilai moral dan agama.

Ciri-ciri yang memiliki kecerdasan spiritual yang menonjol adalah baik pada sesama dan rajin menjalankan ibadah agamanya. Biasanya ini terlihat saat dia berinteraksi dengan sesama dan lingkungannya, sikapnya ramah dan baik, pada siapapun tidak pernah membuka aib (kejelekan, kekurangan, dan kekhilafan) orang lain, dan mampu menangkap esensi dari agama yang dianut.

B. Beyond Centre and Circle Time (BCCT)

1. Pengertian

Pendekatan adalah proses atau cara, perbuatan mendekati. Pendekatan memiliki peranan yang sangat penting dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Apabila pendekatan itu baik, tepat penggunaannya, sesuai dengan kebutuhan, kemampuan serta potensi anak, maka proses belajar mengajar akan membuahkan hasil yang optimal.

Pendekatan *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)* adalah suatu pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan Anak Usia Dini yang lebih dikenal dengan “ lebih jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran”. Pendekatan *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)* ini berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat

⁹ Imas Kurniasih, *Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm.96

anak dalam lingkaran dengan menggunakan pijakan untuk mendukung perkembangan anak. Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu: (1) main sensorimotor atau fungsional, (2) main peran, dan (3) main pembangunan.¹⁰ Saat Lingkaran adalah saat dimana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan lebih tinggi. Dimana ada 4 jenis pijakan, yaitu: (1) pijakan lingkungan main, (2) pijakan sebelum main, (3) pijakan saat main, (4) pijakan setelah main.¹¹

Menurut Hilgrad dan Bower (Fudyartanto, 2002), belajar (to learn) memiliki arti: 1) to gain knowledge, comprehension, or mastery of trough experience or study, 2) to fix in the mind memory; memorize; 3) to acquire trough experience, 4) t become in forme of to find out. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan.¹² Dengan demikian belajar memiliki arti dasar adanya aktifitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Sholeh Abdul Aziz mendefinisikan sebagai berikut:

ان التعلم تغيير في ذهن المتعلم يطرأ على خبرة سابقة فيحدث فيها تغيير جديدا¹³

¹⁰ Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centre and Circle Time (BCCT)*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2009), hlm. 3

¹¹ Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centre and Circle Time (BCCT)*, hlm. 3

¹² Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2010) Cet.V, hlm. 13

¹³ Sholeh Abdul Aziz & Abdul Aziz Abdul Majid, *Attarbiyah wa Thuruqu al-Tadris*, (Mekkah: Al-Ma'arif, 1996), hlm. 169

“ belajar adalah suatu perubahan didalam pemikiran siswa yang dihasilkan dari pengalaman yang terdahulu kemudian menumbuhkan kejadian perubahan yang baru dalam pemikiran siswa”.

2. Tujuan *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)*

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat menjadi manusia yang utuh sesuai falsafah dan agama. Secara umum tujuan dari adanya pendidikan Anak Usia Dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak seoptimal dan menyeluruh sesuai dengan nama-nama dan nilai kehidupan yang dianut. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki baik fisik, sosial, emosi, kepribadian dan lain-lain.

Adapun tujuan dari pendekatan *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)* adalah:

a. Dalam rangka melejitkan potensi kecerdasan anak

Dr. Howard Gardner, psikologi dan pakar ilmu saraf dari Universitas Harvard, AS mengatakan bahwa orang yang berbeda memiliki kecerdasan yang berbeda. Tahun 1983 dalam bukunya *The Theory of Multiple Intelligence*, mengusulkan 7 komponen kecerdasan, yang disebutnya dengan *Multiple Intelligence (Intelegensi Ganda)*¹⁴:

- 1) Kecerdasan linguistic-verbal
- 2) Kecerdasan logiko-matematika
- 3) Kecerdasan spasial-visual
- 4) Kecerdasan ritmik-musik
- 5) Kecerdasan kinestetik
- 6) Kecerdasan interpersonal
- 7) Kecerdasan intrapersonal
- 8) Kecerdasan naturalis

¹⁴ Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Tugu Publisher, 2012) cet.I hlm. 71

9) Kecerdasan existential (cerdas makna).¹⁵

3. Prinsip Dasar pendekatan *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)*

Sebelum mengetahui langkah-langkah pembelajaran, perlu diketahui terlebih dahulu mengenai prinsip dasar *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)* yaitu:

- a. Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik
- b. Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain
- c. Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalamannya sendiri
- d. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran
- e. Mempersyaratkan pendidik (guru/kader/pamong) dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini
- f. Melibatkan orangtua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak dirumah.

Materi yang dikembangkan melalui pendekatan *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)* antara lain:

a. Sentra Bahan Alam

Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai materi dan mengenal konsep kering dan basah. Media yang digunakan pada sentra alam adalah media yang berhubungan dengan alam sekitar seperti, daun, air, pasir, dan alain-lain.

b. Sentra Persiapan

¹⁵ Mufti Mubarak, *Rahasia Cerdas Belajar sambil Bermain*, (Surabaya: Pt. Java Pustaka Media Utama, 2008), hlm. 120

Sentra ini menyediakan permainan yang mengajak anak kepada kerja yang lebih serius dari sekedar main. Seperti halnya disediakan huruf-huruf, buku-buku cerita, alat tulis, angka-angka, pohon hitung, dan bahan-bahan lain yang merangsang anak mencoba konsep aksara dan matematika, hingga kemampuan membuat buku.¹⁶

c. Sentra Balok

Sentra ini dilengkapi baok-balok geometri dengan berbagai ukuran dan tanpa warna. Sentra balok membantu perkembangan anak dalam ketrampilan berkontruksi. Sentra balok mengasah ketrampilan anak dari mulai menumpuk balok hingga mempresentasikan kehidupan nyata yaitu dengan membuat rumah, masjid, pertokoan dan lain sebagainya.

d. Sentra Seni

Pembelajaran pada sentra seni memiliki fokus untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengasah ketrampilan motorik dan kreatifitas. Sentra ini menyediakan permainan antara lain: menggambar, mewarnai, melukis dengan berbagai media dan cara, membuat bentuk benda, binatang atau tanaman dengan macam-macam bahan.

e. Sentra Religi

Pada sentra ini disediakan sarana-sarana ibadah dan aturan-aturan dalam beribadah, misalnya mengajarkan doa sehari-hari, praktek shalat, dan praktek wudlu. Sehingga nilai-nilai moral yang berlaku menjadi bagian dalam hidup anak sehari-hari. Pada sentra ini juga dibangun keaksaraan dengan huruf-huruf hijaiyah.¹⁷

f. Sentra Peran

¹⁶ Retno Soendari, Wismiarti, *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD*, (Jakarta: Pustaka Al Falah, 2010), cet. I hlm. 16

¹⁷ Retno Soendari, Wismiarti, *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD*, hlm. 17

Pada pembelajaran sentra peran terfokus pada aspek perkembangan bahasa dan interaksi social. Terdiri dari peran makro dan peran mikro.

Langkah-langkah pelaksanaan pendekatan *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)* sebagai berikut:

1. Persiapan
 - a. Penyiapan pendidik (guru/kader/pamong) dan pengelola melalui pelatihan dan pemagangan. Pelatihan dapat memberikan pembekalan konsep sedangkan magang memberikan pengalaman praktik
 - b. Penyiapan tempat dan alat permainan edukatif (APE) sesuai dengan jenis sentra yang akan dibuka dan tingkatan usia anak
 - c. Penyiapan administrasi kelompok dan pencatatan perkembangan anak
 - d. Pengenalan metode pembelajaran kepada para orangtua. Kegiatan ini penting agar orangtua mengenal metode ini sehingga tidak protes ketika kegiatan anaknya hanya bermain.
2. Pelaksanaan
 - a. Bukalah sentra secara bertahap, sesuai dengan kesiapan pendidik (guru/kader/pamong) dan sarana pendukungnya
 - b. Gilirlah setiap kelompok anak untuk bermain di sentra sesuai dengan jadwal. Setiap kelompok dalam satu hari hanya bermain di satu sentra saja
 - c. Berikan variasi dan kesempatan main yang cukup kepada setiap anak agar tidak bosan dan tidak berebut
 - d. Seiring dengan kesiapan pendidik (guru/kader/pamong) dan sarana pendukung, tambahkan sentra baru apabila belum lengkap

- e. Lengkapilah setiap sentra dengan berbagai jenis APE baik yang buatan pabrik maupun yang dikembangkan sendiri dengan memanfaatkan bahan limbah dan lingkungan alam sekitar.¹⁸

4. Proses Pembelajaran dengan Pendekatan *Beyond Centre and Circle Time (BCCT)*

a. Penataan Lingkungan Main

1. Sebelum anak datang, pendidik menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai rencana jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok anak yang dibinanya.
2. Pendidik menata alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia dan bimbingannya
3. Penataan alat main harus mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat. Artinya tujuan yang ingin dicapai anak selama bermain dengan alat main tersebut.

b. Penyambutan Anak

Sambil menyiapkan tempat dan alat main, agar ada seorang pendidik yang berugas menyambut kedatangan anak. Anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas dulu dengan teman-teman lainnya sambil menunggu kegiatan dimulai. Sebaiknya para orangtua/pengasuh sudah tidak bergabung dengan anak.¹⁹

c. Main Membuka (pengalaman gerakan kasar)

Pendidik menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka bisa berupa permainan tradisional, gerak dan music, atau sebagainya. Satu pendidik yang memimpin, pendidik lainnya jadi peserta bersama anak (mencontohkan).

d. Transisi

¹⁸ Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centre and Circle Time (BCCT)*, hlm. 8

¹⁹ Ibid, hlm. 9

- 1) Setelah selesai main pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembali tenang. Setelah anak tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk minum atau ke kamar kecil.
- 2) Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing pendidik siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

e. Kegiatan Inti di masing-masing kelompok

1) Pijakan Pengalaman Sebelum Main

- a. Pendidik dan anak duduk melingkar. Pendidik member salam pada anak-anak, menanyakan kabar anak-anak
- b. Pendidik meminta anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini (mengabsen)
- c. Berdoa bersama, mintalah anak secara bergilir siapa yang akan memimpin doa hari ini
- d. Pendidik menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak
- e. Pendidik membacakan buku yang terkait dengan tema. Setelah selesai, pendidik menanyakan kembali isi cerita
- f. Pendidik mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan anak
- g. Pendidik mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan
- h. Dalam memberikan pijakan, pendidik harus mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai dengan rencana belajar yang sudah disusun
- i. Pendidik menyampaikan bagaimana aturan main, memilih teman main, memilih mainan, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri main, serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan

- j. Pendidik mengatur teman main dengan member kesempatan kepada anak untuk memilih teman mainnya. Apabila ada anak yang hanya memilih anak tertentu sebagai teman mainnya, maka pendidik agar menawarkan untuk menukar teman mainnya
- k. Setelah anak siap untuk main, pendidik mempersilahkan anak untuk mulai bermain. Agar tidak berebut serta lebih tertib, pendidik dapat menggilir kesempatan setiap anak untuk mulai bermain, misalnya berdasarkan warna baju, usia anak, huruf depan nama anak, atau cara lainnya agar lebih teratur.

2) Pijakan Pengalaman Selama Anak Main

- a. Pendidik berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain
- b. Member contoh cara main pada anak yang belum bisa menggunakan bahan/alat
- c. Member dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak
- d. Memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak. Pertanyaan terbuka artinya pertanyaan yang tidak cukup dijawab dengan ya atau tidak saja, tetapi banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan anak
- e. Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan
- f. Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman main yang kaya
- g. Mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial)
- h. Mengumpulkan hasil kerja anak. Jangan lupa mencatat nama dan tanggal di lembar kerja anak
- i. Bila waktu tinggal 5 menit, pendidik memberitahukan kepada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan

3) Pijakan Pengalaman Setelah Main

- a. Bila waktu main habis, pendidik memberitahukan saatnya membereskan. Membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan dengan melibatkan anak-anak
 - b. Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, pendidik bisa membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan
 - c. Saat membereskan, pendidik menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya
 - d. Bila bahan main sudah dirapikan kembali, satu orang pendidik membantu anak membereskan baju anak (menggantinya bila basah) sedangkan pendidik lainnya, dibantu orangtua membereskan semua mainan hingga semua rapi ditempatnya
 - e. Bila anak sudah rapi, mereka diminta duduk melingkar bersama pendidik
 - f. Setelah semua anak duduk dalam lingkaran, pendidik menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukannya. Kegiatan ditanyakan kembali (recalling) melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya (memperluas perbendaharaan kata anak)
- f. Makan Bekal Bersama**
- 1) Usahakan setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama. Jenis makanan berupa kue atau makanan lainnya yang dibawa oleh masing-masing anak. Sekali satu bulan di upayakan ada makanan yang disediakan untuk perbaikan gizi
 - 2) Sebelum makan bersama, pendidik mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada tanyakan siapa yang mau memberi makan pada temannya (konsep berbagi)
 - 3) Pendidik memberitahukan jenis makanan yang baik dan kurang baik
 - 4) Jadikan waktu makan bekal bersama sebagai pembiasaan tatacara makan yang baik (adab makan)

- 5) Libatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan ke tempat sampah

g. Kegiatan Penutup

- 1) Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, pendidik dapat mengajak anak menyanyi atau membaca puisi. Pendidik menyampaikan rencana kegiatan minggu depan, dan menganjurkan anak bermain yang sama dirumah masing-masing
- 2) Pendidik meminta anak yang sudah besar secara bergiliran untuk memimpin doa penutup
- 3) Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, usia, atau cara lain untuk keluar dan bersalaman lebih dahulu

5. Evaluasi

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 Ayat 1, evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, diantaranya terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan.²⁰

Bloom et. Al (1971):

“ Evaluation,as we see it, is the systematic collection of evidence to determine whether in fact certain changes are taking place in the learners as well as to determine the amount or degree of change in individual students”.

Artinya: Evaluasi, sebagaimana kita lihat, adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataan terjadi perubahan dalam diri siswa dalam menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa.²¹

a) Evaluasi program

²⁰ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 1

²¹ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Putra, 2008), hlm. 1

Evaluasi program bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan program PAUD. Evaluasi program mengukur sejauh mana indikator keberhasilan penyelenggaraan PAUD yang bersangkutan.

Evaluasi program mencakup penialain terhadap:

1. Kinerja pendidik
2. Program pembelajaran
3. Administrasi kelompok

Evaluasi Program digunakan oleh petugas Dinas Pendidikan Kecamatan bersama unsure terkait. Evaluasi program dapat dilakukan setidaknya setiap akhir tahun kegiatan belajar anak.

b) Evaluasi Kemajuan Perkembangan Anak

Pencatatan kegiatan belajar anak dilakuakn setiap pertemuan dengan cara mencatat perkembangan kemampuan anak dalam hal motorik kasar, motorik halus, berbahasa, sosial dan aspek-aspek lainnya. Pencatatan kegiatan main anak dilakukan oleh pendidik. Selain mencatat kemajuan belajar anak, pendidik juga dapat menggunakan lembaran ceklis perkembangan anak. Dilihat dari perkembangan hasil karya anak, karena itu semua hasil karya anak dijadikan sebagai bahan evaluasi dan laporan perkembangan belajar kepada orang tua masing-masing.²²

b. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

²² Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centre and Circle Time (BCCT)*, hlm. 19

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²³

Batasan lain mengenai usia dini pada anak berdasarkan psikologi perkembangan yaitu antara usia 0-8 tahun.²⁴

Menurut Dr. Damanhuri Rosadi, pengembangan manusia yang utuh dimulai sejak anak dalam kandungan dan memasuki masa keemasan atau *Golden age* pada usia 0-6 tahun. Pada masa keemasan (*golden age*), terjadi transformasi yang sangat luar biasa pada otak dan fisiknya, tetapi sekaligus masa rapuh. Oleh karena itu, masa keemasan ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, emosi dan sosial anak dimasa akan datang dengan memperhatikan dan menghargai keunikan setiap anak. Apabila masa keemasan ini sudah terlewati, maka tidak dapat tergantikan.

Anak adalah orang yang memiliki pikiran, perasaan, sikap dan minat. Berbeda dengan orang dewasa dengan segala keterbatasan. Anak tidaklah sama dengan orang dewasa, anak mempunyai kecenderungan untuk menyimpang dari hukum dan ketertibn yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan, anak-anak lebih mudah belajar dengan contoh-contoh yang diterimanya dari aturan-aturan yang bersifat memaksa.

Dalam proses perkembangan manusia, dijumpai beberapa tahapan atau fase dalam perkembangan, antara fase yang satu dengan fase yang lain selalu berhubungan dan mempengaruhi serta memiliki cirri-ciri yang relative sama pada setiap anak.

Menurut Yusuf (2002), fase-fase perkembangan anak dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Masa vital

Pada masa ini, individu menggunakan fungsi-fungsi biologis untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya. Untuk masa belajar, Freud menamakan tahun pertama dalam kehidupan individu itu

²³ Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PERMENDIKNAS NO. 58 TAHUN 2009)

²⁴ Imas Kurniasih, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Edukasia: 2009), cet. I, hlm. 9

sebagai masa oral (mulut), karena mulut dipandang sebagai sumber kenikmatan anak memasukkan apa saja yang diumpai ke dalam mulutnya itu, bukan karena mulut sebagai sumber kenikmatan utama, melainkan karena waktu itu mulut merupakan alat untuk melakukan eksplorasi (penelitian) dan belajar.²⁵

b. Masa Estetik

Pada masa ini di anggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Kata estetik disini dalam arti bahwa pada masa ini, perkembangan anak yang terutama adalah fungsi panca indranya. Kegiatan eksploitasi dan belajar anak terutama menggunakan panca indranya, pada masa ini, indra masih peka, karena itu Montessori menciptakan bermacam-macam alat permainan untuk melatih panca indranya.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakter anak dibentuk melalui aktifitas dan belajar periode dari tiga sampai enam tahun, Jika secara terus-menerus terganggu dan terhambat dalam aktivitasnya selama periode ini, maka perkembangan karakternya akan mencerminkan disorganisasi ini.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa anak usia dini merupakan masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa ini adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman lanjutnya.

Pengalaman yang dialami pada anak usia dini akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama, bahkan tidak dapat terhapuskan.

Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

a. Usia 0-1 tahun

²⁵ Psikologi Perkembangan Anak, hlm. 17

Beberapa karakteristik anak usia 0-1 tahun antara lain :

- Mempelajari keterampilan motorik mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan.
- Mempelajari keterampilan menggunakan panca indera, seperti melihat, atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap.
- Mempelajari komunikasi sosial.²⁶

b. Usia 2-3 Tahun

Beberapa karakteristik khusus anak usia 2-3 tahun adalah sebagai berikut :

- Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya
- Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa
- Anak mulai belajar mengembangkan emosi

c. Usia 4-6 tahun

Anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut :

- Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan
- Perkembangan bahasa juga semakin baik
- Perkembangan kognitif mulai memecahkan masalah, berfikir tentang sebab-akibat, dan mengungkapkan gagasan kepada orang lain.²⁷
- Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial.

d. Usia 7-8 tahun

Karakteristik perkembangan anak usia 7-8 tahun adalah :

- Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat

²⁶ Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, hlm. 118

²⁷ Carol Seefeld, Barbara A. Wasik. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Indonesia, PT. Macanan Jaya Cemerlang, 2008)

- Perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orang tuanya
- Anak mulai menyukai permainan social

3. Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan merupakan proses yang tidak akan berhenti dan setiap perkembangan memiliki tahapan-tahapan yaitu: tahap dikenangkan. Tahap kandungan, tahap anak, tahap remaja, tahap dewasa dan tahap lansia, ada juga yang menggunakan patokan umur yang dapat pula digolongkan dalam masa intraterin, masa bayi, masa anak sekolah, masa remaja dan masa adonelen yang lebih lanjut akan disebut dengan periodisasi perkembangan.²⁸

Apabila anak berinteraksi dengan lingkungan berarti sekaligus anak dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungan. Dengan demikian hubungan anak dengan lingkungan, bersifat timbal balik, baik yang bersifat perkembangan psikologis maupun pertumbuhan dan perkembangan fisik.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tingkat pencapaian perkembangan Anak Usia Dini berdasarkan kelompok usia adalah sebagai berikut:²⁹

Aspek-aspek perkembangan Anak Usia 4-6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian	
	Usia 4 - < 5 tahun	Usia 5 - < 6 tahun
I. Nilai-nilai Agama dan Moral	-Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya -Meniru gerakan ibadah -mengucapkan doa sebelum dan/sesudah melakukan sesuatu	-mengenal agama yang dianut -membiasakan diri beribadah -memahami perilaku mulia(jujur, penolong, sopan, hormat, dsb) -membedakan

²⁸ Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, hlm. 31

²⁹ Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Permendiknas No. 58 Tahun 2009) Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

	<ul style="list-style-type: none"> -mengenal perilaku baik/sopan dan buruk -membiasakan berperilaku baik -mengucapkan salam dan membalas salam 	<ul style="list-style-type: none"> perilaku baik dan buruk -mengenal ritual dan hari besar agama -menghormati agama orang lain
II. Fisik		
A. Motorik Kasar	<ul style="list-style-type: none"> -menirukan gerakan binatang, pohon tertiuup angin, pesawat terbang, dsb -melakukan gerakan menggantung (bergelayut). -melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi -melempar sesuatu secara terarah - menangkap sesuatu secara tepat -melakukan gerakan antisipasi -menendang sesuatu secara terarah -memanfaatkan alat permainan di luar kelas 	<ul style="list-style-type: none"> -Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincihan -melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam -melakukan permainan fisik dengan aturan -terampil menggunakan tangan kanan dan kiri -melakukan kegiatan kebersihan diri
B. Motorik Halus	<ul style="list-style-type: none"> -Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung, kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran -menjiplak bentuk -mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit -melakukan gerakan manipulative untuk 	<ul style="list-style-type: none"> -menggambar sesuai gagasannya -meniru bentuk -melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan -menggunakan alat tulis dengan benar -menggunting sesuai dengan pola -menempel gambar dengan tepat

	<p>menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media</p> <p>-mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media</p>	<p>-mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail</p>
C. Kesehatan Fisik	<p>-memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan</p> <p>-memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan</p> <p>-memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan</p>	<p>-memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan</p> <p>-memiliki kesesuaian antara usia dengan tinggi badan</p> <p>-memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan</p>
<p>III. Kognitif</p> <p>A. Pengetahuan umum dan sains</p>	<p>-mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)</p> <p>-menguatkan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)</p> <p>-mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb)</p> <p>-mengkspresikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri</p>	<p>-mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi</p> <p>-menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkkan)</p> <p>-menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>-mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)</p> <p>Menunjukkan inisiatif dalam</p>

		<p>memilih tela permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung)</p> <p>-memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari</p>
B. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<p>-Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran</p> <p>-mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi</p> <p>-mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC</p> <p>-mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna</p>	<p>-mengenal perbedaan berdasarkan ukuran:”lebih dari”, “kurang dari”, dan “paling/ter”</p> <p>-mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3variasi)</p> <p>-mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok yang berpasangan yang lebih dari 2 variasi</p> <p>-mengenal pola ABCD-ABCD</p> <p>-mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar atau sebaliknya</p>
C. Konsep bilangan, lambing bilangan dan huruf	<p>-mengetahui kosep banyak dan sedikit</p> <p>-membilang banyak benda satu sampai sepuluh</p> <p>-mengenal konsep bilangan</p> <p>-mengenal lambing bilangan</p> <p>-mengenal lambing huruf</p>	<p>-menyebutkan lambing bilangan 1-10</p> <p>-mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan</p> <p>-mengenal berbagai macam lambing huruf vocal dan konsonan</p>
IV. Bahasa		
A. Menerima bahasa	-menyimak	-mengerti beberapa

	<p>perkataan orang lain(bahasa ibu atau bahasa lainnya)</p> <ul style="list-style-type: none"> -mengertia dua perintah yang diberikan bersamaan -memahami cerita yang dibacakan -menenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 	<p>perintah secara bersamaan</p> <ul style="list-style-type: none"> -mengulang kalimat yang lebih kompleks -memahami aturan dalam suatu permainan
B. Mengungkapkan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> -mengulang kalimat sederhana -menjawab pertanyaan sederhana -mengungkapkan perasaan dengan kata sifat(baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) -menyebutkan kata-kata yang dikenal -mengutarakan pendapat kepada orang lain -menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan -menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar 	<ul style="list-style-type: none"> -menjawab pertanyaan yang lebih kompleks -menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama -berkomunikasi secara lisan -memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung -menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan) -memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain -melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah didengarkan
C. Keaksaraan	<ul style="list-style-type: none"> -menenal simbol-simbol 	<ul style="list-style-type: none"> -menyebutkan simbol-simbol huruf

	<ul style="list-style-type: none"> -mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya -membuat coretan yang bermakna -meniru huruf 	<ul style="list-style-type: none"> yang dikenal -mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya -menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama -memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf -membaca nama sendiri -menuliskan nama sendiri
V. Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> -menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan -mau berbagi, menolong, dan membantu teman -menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif -Mengendalikan perasaan -menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan -menunjukkan rasa percaya diri -menjaga diri sendiri dari lingkungannya -menghargai orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> -bersikap kooperatif dengan teman -menunjukkan sikap toleran -mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (sennag-sedih-antusias, dsb) -mengenal tatakrama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat -menunjukkan rasa empati -memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) -menghargai keunggulan orang lain