

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *SELING*

(SENTRA DAN LINGKARAN)

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan penelitian untuk mempertajam metodologi, memperkuat kajian teoritis dan memperoleh informasi mengenai penelitian sejenis yang telah diteliti oleh peneliti lain. Penulis menggali informasi dari tulisan ilmiah lain yang berkaitan dengan pembahasan proposal ini untuk dijadikan sumber acuan dalam penelitian ini. Sebagai bahan pertimbangan dan penggalian berbagai informasi dan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan literature, seperti buku-buku dan skripsi atau hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Nailis Sangadah (3103175) pada tahun 2009 yang berjudul “ Implementasi pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) dalam pengembangan kreativitas anak (studi pada pendidikan anak usia dini di Al-Muna Islamic Preschool Semarang)”. Pada penelitian ini menghasilkan bahwa di PAUD Al-Muna Islamic Preschool Semarang pengembangan kreativitas melalui pendekatan BCCT sudah hampir mendekati teori yang ada. Hal ini dibuktikan dengan adanya semangat anak-anak ketika mengikuti kegiatan di sentra-sentra main dan munculnya ide-ide baru yang terlihat ketika anak mengikuti kegiatan yang berlangsung, sehingga anak biasa mengembangkan kemampuan yang mereka miliki.¹

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Iffah Masyrikhah (3105382) pada tahun 2010, yang berjudul “ Upaya Pengembangan Kurikulum di PAUD Mekar Kecamatan Rembang Kabupaten Rembang”. Berdasarkan penelitian tersebut, menunjukkan bahwa dalam upaya pengembangan kurikulum di PAUD Mekar menggunakan metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT). Kegiatan *Circle*

¹ Nailis Sangadah, Implementasi Pendekatan *Beyonds Centers and Circle Time* (BCCT) Dalam Pengembangan Kreativitas Anak (studi pada anak usia dini di Al-Muna Islamic Preschool Semarang), Skripsi S.1 IAIN Walisosngo (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisosngo, 2009)

Time merupakan kegiatan untuk membangun jembatan dan memfasilitasi per tahapan antara anak dengan orang dewasa dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan rasa kebersamaan dalam kelompok. Kegiatan tersebut juga dirancang sesuai pada usia tingkat perkembangan anak, waktu yang disesuaikan dengan kemampuan anak untuk merumuskan perkataan, minat dan kebutuhan anak. Untuk mewujudkan keberhasilan PAUD dengan metode BCCT, pendidikan PAUD Mekar dalam melaksanakan kegiatan *Circle Time* memperhatikan beberapa hal, diantaranya: Merancang kegiatan untuk disepakati dan dipatuhi oleh semua peserta didik. Peran guru harus optimal dalam kegiatan *Circle Time*.¹

Kedua skripsi tersebut hanya menjadi acuan bagi penulis untuk memperluas wawasan tentang BCCT, pada kedua karya ilmiah tersebut hanya mengembangkan pada aspek pengembangan kreatifitas anak dan pengembangan kurikulum, sementara pada skripsi ini menitik beratkan pada implementasi pembelajarannya yang berbasis *seling* di Raudhlatul Athfal (RA) al-Muna Kota Semarang.

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu model dan pembelajaran. Model adalah suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan sesuatu hal.² Istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Uraian atau penjelasan menunjukkan bahwa suatu model desain pembelajaran menyajikan bagaimana suatu pembelajaran dibangun atas dasar teori-teori seperti belajar, pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem dan sebagainya. Tentu saja

¹ Iffah Masyrikah (3105382), upaya Pengembangan Kurikulum di PAUD Mekar Kecamatan Rembang Kabupaten Rembang, Skripsi S.1 IAIN Walisongo (Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2010)

² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Perdana Media Group, 2010, cet. 4), hlm. 21.

semua mengacu pada bagaimana penyelenggaraan proses belajar yang baik. Sebagai saran, desain pembelajaran mengandung aspek bagaimana sebaiknya prosedur serta penciptaan lingkungan belajar. Selain itu, desain pembelajaran terdiri atas kegiatan-kegiatan yang perlu dilaksanakan untuk suatu proses belajar.³

Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran.⁴ Menurut Undang-Undang No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Gagne, dalam pembelajaran peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang dan mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.⁵ Pengertian ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya proses belajar.

Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu peristiwa atau situasi yang sengaja dirancang dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreativitas siswa. Pembelajaran bukan hanya terbatas pada kegiatan yang dilakukan guru, seperti halnya dengan konsep mengajar. Dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang mungkin dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam pengertian ini secara

³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2009), hlm. 33.

⁴ Hamzah Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. V

⁵ Wina Sanjaya, *Kajian Kurikulum dan Pembelajaran*, (Bandung: Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, 2007) hlm. 274

implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan dalam menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Menurut Joyce setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.⁶ Menurut Sukamto model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis. Hal ini, sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak.⁷

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih

⁶ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain pembelajaran*, hlm. 22

⁷ <http://ilmuseumurhidup.blogspot.com/2011/09/materi-worhshop-model-pebelajaran.html>.18-09-12012.pkl.20.30 WIB.

model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.⁸

Model pembelajaran diartikan juga sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁹

Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam kitab *Tarbiyatul Aulad Fil Islam*.

من الأمور المقررة في شريعة الإسلام ان الولد مفطور منذ خلقته على توحيد الخالص،
والدين القيم، والإيمان بالله. مصدقا لقوله تبارك وتعالى: فَأَقَمَّ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا
فَظَرَّتْ اللَّهُ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَٰلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ
وَلَنِكَ أَكْثَرُ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

ومصدقا لقوله عليه الصلاة والسلام فيما رواه البخاري: (كل مولود يولد على
الفطرة...) اي يولد على فطرة التوحيد والإيمان بالله...¹⁰

Seperti perkara-perkara yang telah ditetapkan di dalam syariat Islam bahwasanya seorang anak mempunyai fitrah (naluri untuk beragama) percaya kepada ke Esaan Tuhan, Agama yang kokoh, beriman kepada Allah SWT. sejak diciptakan. Hal ini dibenarkan dalam firman Allah SWT. QS. Ar-Ruum/30:30 yang berarti: Maka hadapkanlah wajahmu dengan Lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu, tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui (Q.S. Ar-Ruum/30:30).¹¹ Dan dibenarkan pula dalam hadis Nabi SAW yang diriwayatkan oleh al-Bukhari, yang berarti setiap bayi dilahirkan dalam keadaan *fitrah*, dan orangtuanyalah yang menjadikan dia Yahudi, Nasrani atau Majusi. Adapun *fitrah* adalah naluri beragama tauhid yaitu beriman kepada Allah SWT.

⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), hlm, 132-133

⁹ <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/> diakses 21-08-2012.pkl. 22.58 WIB.

¹⁰ Abdullah Naasih Ulwan, *Tarbiyatul Aulad Fil Islam*, (Tp : Darul Islam, tt), Juz II, hlm. 498.

¹¹ Departemen Agama RI, *Mushaf*, hlm. 408.

Menurut Gagne *teaching is instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated*. Jadi mengajar atau “teaching” merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), dimana peran guru lebih ditekankan pada merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.¹²

.Menurut Arends menyatakan “ *The term teaching model refers to a partikular approach to instruction that includes it goals, syntax Environment, and management system.*” Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah:¹³

1. Rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangannya.

Istilah model pembelajaran meliputi pendekatan suatu model pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Dalam model pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan, guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan, guru juga harus menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh siswa.

2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).

Model-model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajarannya, sintaks (pola urutannya),

¹² Wina Sanjaya, *Kajian Kurikulum dan Pembelajaran*, hlm. 274.

¹³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain pembelajaran*, hlm. 22-24.

dan sifat lingkungan belajarnya. Sebagai contoh pengklasifikasian berdasarkan tujuan adalah pembelajaran langsung, suatu model pembelajaran yang baik untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar seperti topik-topik yang banyak berkaitan dengan penggunaan alat.

3. Kegiatan mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.

Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran adalah pola yang menggambarkan urutan alur tahap-tahap keseluruhan yang pada umumnya disertai dengan serangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks (pola urutan) dari suatu model pembelajaran tertentu menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang harus dilakukan oleh guru atau siswa. Sintaks (pola urutan) dari bermacam-macam model pembelajaran memiliki komponen-komponen yang sama. Setiap model pembelajaran diawali dengan upaya menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa agar terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran diakhiri dengan tahap menutup pelajaran, di dalamnya meliputi kegiatan merangkum pokok-pokok pelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru.

4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tiap-tiap model pembelajaran membutuhkan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda. Misalnya model pembelajaran kooperatif memerlukan lingkungan belajar yang fleksibel seperti tersedia meja dan kursi yang mudah dipindahkan, siswa perlu berkomunikasi satu sama lain.¹⁴ Pada model pembelajaran diskusi para siswa duduk dibangku yang disusun secara melingkar atau kapal kuda.

¹⁴ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain pembelajaran*, hlm. 24-25.

Sedangkan model pembelajaran langsung siswa duduk berhadapan dengan guru, siswa harus tenang dan memperhatikan guru.¹⁵

Dalam Permendiknas no.58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini pada pasal (1) ayat (1) menjelaskan bahwa standar pendidikan anak usia dini meliputi pendidikan formal dan nonformal yang terdiri atas:

- a. Standar tingkat pencapaian perkembangan;
- b. Standar pendidik dan tenaga kependidikan;
- c. Standar isi, proses dan penilaian; dan
- d. Standar sarana dan prasarana, pengelolaan dan pembiayaan.

Adapun tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4- ≤ 6 tahun adalah:

TABEL 2.1

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	
	Usia 4-5 tahun	Usia 5-6 tahun
1. Nilai-nilai agama dan moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya. 2. Meniru gerakan beribadah. 3. Mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu. 4. Mengucapkan salam dan membalas salam. 5. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk. 6. Membiasakan diri berperilaku baik. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut. 2. Membiasakan diri beribadah. 3. Membedakan perilaku baik dan buruk. 4. Mengenal ritual dan hari besar agama. 5. Menghormati agama orang lain. 6. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb.)
2. Fisik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, dsb. 2. Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi. 3. Melempar sesuatu secara terarah 4. Menendang sesuatu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan dan kepala dalam

¹⁵ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, hlm. 21-24

	<p>secara terarah</p> <p>5. Memanfaatkan permainan di luar kelas</p>	<p>menirukan tarian atau senam.</p> <p>3. Melakukan permainan fisik dengan aturan.</p>
B. Motorik Halus	<p>1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran.</p> <p>2. Menjiplak bentuk.</p> <p>3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.</p>	<p>1. Menggambar sesuai gagasannya</p> <p>2. Meniru bentuk</p> <p>3. Menggunakan alat tulis dengan benar</p> <p>4. Menggantung sesuai dengan pola.</p> <p>5. Menempel gambar dengan tepat.</p>
3. Kognitif	<p>1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong atau pensil untuk menulis)</p> <p>2. Menggunakan benda-benda sebagai bentuk simbolik (kursi sebagai mobil)</p> <p>3. Mengenal gejala sebab akibat yang terkait dengan dirinya.</p> <p>4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, dsb.).</p> <p>6. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.</p> <p>5. Mengetahui konsep banyak dan sedikit.</p>	<p>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi.</p> <p>2. Menyusun perencanaan yang akan dilakukan.</p> <p>3. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak atau air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).</p> <p>4. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).</p> <p>5. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari dan ter/paling.</p> <p>6. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.</p>
6. Bahasa	<p>1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya).</p> <p>2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan.</p> <p>3. Memahami cerita yang</p>	<p>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan.</p> <p>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks.</p> <p>3. Memahami aturan</p>

	<p>dibacakan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mengulang kalimat sederhana. 5. Menjawab pertanyaan sederhana. 6. Menyebutkan kata-kata yang dikenal 7. Mengutarakan pendapat kepada orang lain. 8. Mengenal simbol-simbol 	<p>dalam suatu permainan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. 5. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung. 6. Membaca dan menulis nama sendiri.
7. Sosial – Emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. 2. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. 3. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan. 4. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersikap kooperatif dengan teman. 2. Menunjukkan sikap toleran 3. Mengekspresikan sikap emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada. 4. Memahami peraturan dan disiplin.

Sedangkan pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan kemampuan dalam menggambarkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tiap-tiap orang. Pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan hasil belajar. Sebagaimana diketahui bahwa hasil belajar merupakan perpaduan antara faktor pembawaan dan pengaruh lingkungan.¹⁶

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Ada sejumlah pandangan atau pendapat berkenaan dengan model pembelajaran yang perlu kita kaji untuk memperluas pemahaman dan wawasan kita sehingga kita dapat semakin fleksibel dalam menentukan salah satu atau beberapa model pembelajaran yang tepat.¹⁷

¹⁶ Sunarto dan B. Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 11.

¹⁷ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm, 146

Brady mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran, selanjutnya ia mengemukakan 4 premis tentang model pembelajaran, yaitu:

- a. Model memberikan arah untuk persiapan dan implementasi kegiatan pembelajaran. karena itu model pembelajaran lebih bermuatan praktis implementatif daripada bermuatan teori.
- b. Meskipun terdapat sejumlah model pembelajaran yang berbeda, namun pemisahan antara satu model dengan model yang lain tidak bersifat deskrit. Meskipun terdapat beberapa jenis model yang berbeda, model-model tersebut memiliki keterkaitan, terlebih lagi di dalam proses implementasinya. Oleh sebab itu, guru harus menginterpretasikannya ke dalam perilaku mengajar guna mewujudkan pembelajaran yang bermakna.
- c. Tidak ada satupun model pembelajaran yang memiliki kedudukan lebih penting dan lebih baik dari yang lain. Tidak satupun model tunggal yang dapat merealisasikan berbagai jenis dan tingkatan tujuan pembelajaran yang berbeda.
- d. Pengetahuan guru tentang berbagai model pembelajaran memiliki arti penting di dalam mewujudkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. keunggulan model pembelajaran dapat dihasilkan bilamana guru mampu mengadaptasikan atau mengkombinasikan beberapa model sehingga menjadi lebih di serasi dalam mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik.

Beberapa model pembelajaran tersebut antara lain dikemukakan oleh Lapp, Bender, Ellenwood, dan John (1975) yang berpendapat bahwa berbagai aktivitas belajar mengajar dapat dijabarkan dari 4 model utama, yaitu:¹⁸

¹⁸ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 147

- a. *The Classical Model*, dimana guru lebih menitikberatkan peranannya dalam pemberian informasi melalui mata pelajaran dan materi pelajaran yang disajikannya.
- b. *The Technological Model*, dimana proses menitikberatkan peranan pendidikan sebagai transmisi informasi, lebih dititikberatkan untuk mencapai kompetensi individual siswa.
- c. *The Personalized Model*, dimana proses pembelajaran dikembangkan dengan memperhatikan minat, pengalaman dan perkembangan siswa untuk mengaktualisasikan potensi-potensi individualitasnya.
- d. *The Interaction Model*, dengan menitikberatkan pola interdependensi antara guru dan siswa sehingga tercipta komunikasi dialogis di dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Stalling (1997), mengemukakan 5 model dalam pembelajaran:

- a. *The Exploratory Model*. Model ini pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan independensi siswa.
- b. *The Group Process Model*. Model ini utamanya diarahkan untuk mengembangkan kesadaran diri, rasa tanggung jawab dan kemampuan bekerjasama antara siswa.
- c. *The Developmental Cognitive Model*, yang menitikberatkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan kognitif.
- d. *The Programmed Model*, yang dititikberatkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar melalui modifikasi tingkah laku.
- e. *The Fundamental Model*, yang dititikberatkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar melalui pengetahuan faktual.

5 model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran untuk membentuk kecerdasan anak, yaitu:¹⁹

a. Model Pembelajaran Klasikal

Adalah pola pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak sama dalam satu kelas (secara klasikal). Model pembelajaran ini merupakan model yang paling awal digunakan di TK. Dengan sarana pembelajaran yang pada umumnya sangat terbatas, serta kurang memperhatikan minat individu anak.

b. Model Pembelajaran Kelompok

Merupakan pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kegiatan yang berbeda-beda. Anak-anak yang sudah menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari pada temannya dapat meneruskan kegiatan di kelompok lain. Jika tidak tersedia tempat anak tersebut dapat melakukan kegiatan di kegiatan pengaman.

c. Model Pembelajaran Berdasarkan Sudut-sudut Kegiatan

Merupakan kegiatan yang menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang mirip dengan model pembelajaran area karena memperhatikan minat anak. Jumlah sudut yang digunakan dalam satu hari bersifat luwes sesuai dengan program yang direncanakan dengan kisaran 2-5 sudut. Dalam kondisi tertentu dimungkinkan satu sudut lebih dari satu kegiatan. Alat-alat yang disediakan pada sudut selayaknya lebih bervariasi dan sering diganti sesuai tema/sub tema yang dibahas.

Sudut-sudut kegiatan:

- 1) Sudut Ke Tuhanan
- 2) Sudut Keluarga
- 3) Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan

¹⁹<http://ilmuseumurhidup.blogspot.com/2011/09/materi-workshop-model-pembelajaran.html>. diunduh pada tanggal 20-08-2012 pkl.20.45WIB.

- 4) Sudut Pembangunan
- 5) Sudut Kebudayaan

Keberadaan sudut-sudut kegiatan dapat ditempatkan di dalam kelas maupun di ruang tersendiri sesuai keadaan dan kondisi TK. Pada waktu kegiatan di sudut berlangsung guru tidak hanya berada di salah satu sudut saja, tetapi memberikan bimbingan kepada anak didik yang membutuhkan / mengalami kesulitan.

d. Model Pembelajaran Area

Di dalam model ini anak didik diberi kesempatan untuk memilih/ melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minat mereka. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keragaman budaya yang menekankan pada prinsip:

- 1) Pengalaman pembelajaran pribadi setiap anak
- 2) Membantu anak membantu pilihan dan keputusan melalui aktifitas di dalam area-area yang disiapkan.
- 3) Keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

e. Model Pembelajaran *Seling* (BCCT)

Adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan dalam lingkungan (*Circle Times*) dan sentra bermain. Konsep belajar dimana guru-guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka. Merupakan pengembangan dari pendekatan Montesori, High / Scope dan Reggio Emilia. Dikembangkan oleh *Creative Center for Childhood Research and Training* (CCCRT).

B. Model Pembelajaran Seling (BCCT)

1. Sejarah dan pengertian Seling (BCCT)

PAUD merupakan lembaga pendidikan bagi anak prasekolah. Dalam penyelenggaraan PAUD seharusnya memperhatikan dan menyesuaikan tahap perkembangan anak. Dengan demikian model pembelajaran yang memperhatikan hal tersebut adalah pendekatan *Seling* (BCCT). *Seling* (BCCT) dipopulerkan oleh tokoh inovasi pendidikan Eropa abad XX, Maria Montessori (1870-1952) yang menekankan pada kegiatan bermain ketimbang belajar membaca, menulis dan berhitung (calistung). BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) yang diterjemahkan menjadi *Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran* merupakan suatu pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang dikembangkan berdasarkan hasil kajian teoritis dan pengalaman empiris.²⁰

Metode pembelajaran yang sinergis dengan strategi belajar sambil bermain adalah metode pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) atau pendekatan sentra dan saat lingkaran. Ada pula yang menyebutnya metode seling kependekan dari sentra dan lingkaran. Metode BCCT sendiri lahir dari serangkaian pembahasan di *Creative Center for Childhood Research and Training* (CCCRT) di Florida, Amerika Serikat. CCCRT meramu kajian teoritik dan pengalaman empiric dari berbagai pendekatan. Dari *Montessori*, *High scope*, *Head Star*, dan *Reggio Emilia*. CCCRT dalam kajiannya telah diterapkan di *Creative Pre-School* selama lebih dari 33 tahun, baik untuk anak normal maupun anak dengan kebutuhan khusus. Metode Seling (BCCT) ini merupakan pengembangan metode *Montessori*, *High scope* dan *Reggio Emilio*.²¹

²⁰ A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD Manajemen Administrasidan Strategi Pembelajaran*, (Jogjakarta: Kreasi Wacana, 2010), hlm. 77.

²¹ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, (Yogyakarta: Pinus Book Publisher, 2010), hlm, 65.

Di Indonesia, *seling* (BCCT) pertama kali diadaptasi oleh lembaga PAUD berlatar belakang Islam. Adalah Nibras binti OR Salim, Pimpinan TK Istiqlal Jakarta, yang pernah terbang langsung ke CCCRT melakukan riset selama tiga bulan. *Seling* (BBCT) dianggap paling ideal diterapkan di tanah air. Selain tidak memerlukan peralatan yang banyak, tapi kecerdasan anak tetap bisa dioptimalkan. *Seling* (BCCT) diyakini mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*Multiple Intelligent*) melalui bermain yang terarah. Setting pembelajarannya mampu merangsang anak saling aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalaman sendiri. Jelas berbeda dengan pembelajaran masa silam yang menghendaki murid mengikuti perintah, meniru, atau menghafal.²²

Sentra adalah pusat kegiatan pembelajaran dengan metode bermain sambil belajar yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Setiap sentra memiliki tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu dalam merancang dan menata kegiatan bermain yang bermutu, seorang guru harus memperhatikan proses perkembangan anak, baik dari segi materi, bahan dan alat main.²³

Yang dimaksud saat lingkaran adalah pendidik dan peserta didik duduk melingkar pada saat sebelum dan sesudah kegiatan bermain anak, sehingga semuanya dapat saling berinteraksi satu sama lain, pendidik dapat memantau perkembangan semua anak didiknya dengan mudah.

Metode Sentra dan Saat Lingkaran merupakan hasil pengembangan dari metode Montessori, *High Scope* dan Reggio Emilio. Namun demikian metode ini memiliki keunggulan.

²² Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, hlm, 66

²³<http://sugengnarwanta.blogspot.com/2010/12/pembelajaran-paud-dengan-menggunakan.html>. diunduh pada tanggal 12/08/2012.pkl.12.15 WIB

Seling (BCCT) adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada pemusatan anak dan eksplorasi lingkungan. Model pembelajaran BCCT ini harus didasarkan pada prinsip-prinsip dan tahap perkembangan anak yang mengacu pada perkembangan potensi dan minat setiap anak melalui penyediaan lingkungan belajar yang kaya dan memasukkan esensi bermain pada setiap pembelajarannya. Esensi bermain yang meliputi perasaan senang, bebas dan merdeka harus menjiwai setiap pembelajaran.

Dalam pendekatan ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus kepada anak sebagai subjek pembelajaran, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dalam setting duduk melingkar sehingga dikenal dengan sebutan "saat lingkaran".²⁴

Ada beberapa pengertian dasar dalam pendekatan sentra main dan saat lingkaran, antara lain pijakan, sentra main dan saat lingkaran. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak sebagai dasar untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.²⁵ Sentra main adalah zona atau area main anak dengan dilengkapi seperangkat main yang berfungsi sebagai pijakan untuk mendukung perkembangan anak. Saat lingkaran adalah saat dimana pendidik duduk bersama anak-anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak apa-apa yang akan dilakukan sebelum dan sesudah main.²⁶

²⁴ A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD Manajemen Administrasidan Strategi Pembelajaran*, hlm. 78.

²⁵ A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD Manajemen Administrasidan Strategi Pembelajaran*, hlm. 79.

²⁶ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, hlm. 72.

Jadi BCCT yang dalam bahasa Indonesia Pendekatan *Seling* (Sentra dan Saat Lingkaran) dapat diartikan adalah suatu pendekatan metode dalam pembelajaran pada anak usia dini yang diperkaya dengan mainan-mainan yang digunakan sebagai dukungan untuk membantu perkembangan anak lebih tinggi.

a. Bentuk-Bentuk Model Pembelajaran *Seling* (BCCT)

Dalam pendekatan *seling* (BCCT) proses pembelajaran dikembangkan di sentra-sentra. Sentra dibuat berdasarkan kebutuhan dan perkembangan anak, bisa jadi sentra-sentra yang diterapkan disetiap lembaga tidak sama. Hal ini dikarenakan adanya kebutuhan yang berbeda disetiap lembaga. Dibawah ini terdapat beberapa macam sentra yang dapat diterapkan, diantaranya:²⁷

1. Sentra Main Peran

Tempat bermain sambil belajar, dimana anak dapat mengembangkan daya ingat, berimajinasi, berekspresi, dan bereksplorasi. Penekanan pada sentra ini adalah terletak pada bagaimana anak mengeksplorasikan diri sebaik-baiknya. Tujuan pada sentra ini adalah agar anak dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan temannya.

2. Sentra Balok

Di sentra ini anak dapat memilih balok-balok yang telah disediakan sesuai keinginannya. Penekanan pada sentra ini adalah bagaimana anak berimajinasi dan berkreasi dalam menata balok-balok sehingga membentuk seperti bangunan asli. Tujuan pada sentra ini adalah agar anak dapat mengenal tipologi, bentuk dan ruang.

3. Sentra Ibadah

Pada sentra ini difasilitasi dengan kegiatan bermain yang difokuskan pada kegiatan keagamaan, seperti tata cara

²⁷ A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD Manajemen Administrasidan Strategi Pembelajaran*, hlm. 82-84

shalat, tata cara wudlu, dan menghafal surat-surat pendek. Penekanan pada sentra ini adalah penanaman nilai-nilai agama Islam pada anak. Tujuan pada sentra ini adalah agar anak terbiasa dalam melaksanakan ibadah dengan baik dan berakhlak mulia.

4. Sentra Persiapan

Tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan pengalaman keaksaraan. Penekanan pada sentra ini adalah bagaimana supaya anak dapat membaca, menulis, dan berhitung. Tujuannya adalah agar anak dapat berpikir teratur, senang membaca, menulis dan berhitung.²⁸

5. Sentra Seni dan Kreativitas

Pada sentra ini difasilitasi alat-alat musik dan alat-alat seni lainnya. Penekanan pada sentra ini adalah menstimulasi sensor motorik anak, yaitu dapat dilihat bagaimana anak dapat mengekspresikan dirinya melalui irama, tarian, nyanyian dan gerak lagu. Tujuannya agar anak dapat berpikir secara kreatif dan sensor motorik berkembang dengan baik.

6. Sentra Olah Tubuh

Sentra ini untuk merangsang kecerdasan badan-kinestetik anak melalui gerakan, tarian, dan olahraga.

7. Sentra Bahan Alam

Tempat bermain sambil belajar untuk mengembangkan kecerdasan penelitian anak dengan melalui pemanfaatan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar, seperti daun-daunan, pasir, tanah, air dan tanaman. Tujuan pada sentra ini adalah anak dapat menemukan konsep sendiri dan bersosialisasi terhadap lingkungannya.

²⁸ A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD Manajemen Administrasidan Strategi Pembelajaran*, hlm. 73.

2. Langkah-Langkah Kegiatan Model Pembelajaran *Seling* (BCCT)

Dalam proses pembelajaran *seling* (BCCT) ini digunakanlah langkah-langkah untuk mendukung perkembangan anak, antara lain:²⁹

a. Penataan Lingkungan Bermain

Sebelum anak datang, guru menyiapkan bahan dan alat bermain yang digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok yang dibimbingnya. Guru menempatkan alat dan bahan bermain yang akan digunakan yang mencerminkan rencana pembelajaran yang telah dibuat sehingga tujuan anak selama bermain dengan alat tersebut dapat dicapai.

b. Kegiatan Sebelum Masuk kelas/Penyambutan Anak (10 menit)

Guru menyambut kedatangan anak dengan tegur sapa, senyum dan salam. Anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas bersama teman-teman sambil menunggu kegiatan dimulai. Kondisi awal yang harus diketahui oleh guru dan peserta didik saat datang adalah ekspresi emosi yang menunjukkan rasa nyaman berada di sekolah. Bila kondisi ekspresi emosi anak saat datang menunjukkan kesedihan/murung, maka guru perlu menetralkan emosi anak terlebih dahulu dengan kegiatan transisi, seperti membaca buku cerita, *puzzle*, dan sebagainya.

c. Pembukaan/Pengalaman Gerakan Kasar (20 menit)

Guru menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilaksanakan. Kegiatan pembuka dapat berupa gerak musik, permainan, dan jurnal, dan sebagainya. Satu guru yang memimpin, guru lainnya menjadi peserta bersama anak (mencontohkan).

Anak dikondisikan duduk melingkar (*circle time*). Dalam setiap kelompok melakukan kegiatan berdoa, diskusi tema, membacakan buku cerita yang berhubungan dengan tema pada hari itu.

²⁹<http://ilmuseumurhidup.blogspot.com/2011/09/materi-workshop-model-pembelajaran.html>. diunduh pada tanggal 20-08-2012 pk1.20.45WIB.

d. Transisi (10 Menit)

Selesai pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk "pendinginan" dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembali tenang. Setelah tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk minum atau ke kamar kecil. Gunakan kesempatan ini untuk melatih kebersihan diri anak. Keegiatannya dapat berupa cuci tangan, cuci muka, cuci kaki maupun buang air kecil.

Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing guru siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

e. Kegiatan Inti (90 menit)

Dalam kegiatan inti ini digunakanlah empat pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung dalam perkembangan anak, yaitu:³⁰

1) Pijakan Lingkungan Main

Pada pijakan ini sebelum anak datang, terlebih dahulu pendidik (orang tua) menyiapkan serta menata alat dan bahan main sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun agar dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal.

2) Pijakan Sebelum Main (15 menit)

Pada pijakan ini pendidik atau orang tua dan anak melingkar, pendidik memberi salam dan menanyakan kabar anak-anak, mengabsen dan meminta anak secara bergilir untuk memimpin doa. Selanjutnya pendidik menyampaikan tema hari itu dan dikaitkan dengan kehidupan anak, pendidik membacakan cerita yang ada kaitannya dengan tema dan menanyakan isi cerita tersebut kepada anak, kemudian mengaitkan isi cerita dengan

³⁰ A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD Manajemen Administrasidan Strategi Pembelajaran*, hlm. 79-81

kegiatan bermain yang dilakukan anak dan mengenalkan anak semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan.

Langkah selanjutnya pendidik menyampaikan aturan main (digali dari anak), mempresentasikan anak memilih teman main dan mainan, cara menggunakan alat-alat tersebut, kapan memulai dan kapan mengakhiri serta merapikan kembali alat main yang sudah digunakan, setelah itu pendidik mempersilahkan anak bermain.³¹

3) Pijakan Selama Main (60 menit)

Pada pijakan ini pendidik berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain, memberi contoh bagi yang belum bisa menggunakan alat main, memberi dukungan dengan pertanyaan positif yang ada kaitannya dengan pekerjaan yang dilakukan anak, memberi bantuan jika dibutuhkan, mencatat apa yang dilakukan anak baik jenis main maupun tahap perkembangannya, dan mengumpulkan hasil kerja anak dengan terlebih dahulu mencatat nama dan tanggal. Bila waktu tinggal 5 menit pendidik memberitahukan kepada anak untuk bersiap siap menyelesaikan kegiatan mainnya.

4) Pijakan Setelah Main (30 menit)

Pada pijakan ini pendidik memberitahukan kepada anak bahwa sudah saatnya bagi mereka untuk membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan, jadi anak turut dilibatkan. Alat dan bahan diatur dan ditata kembali sesuai jenis dan tempatnya. Setelah itu anak kembali duduk dalam lingkaran. Setelah itu pendidik menanyakan kepada setiap anak kegiatan main yang dilakukan (*recalling*) guna melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya (memperluas perbendaharaan kata anak).

³¹ A. Martuti, *Mendirikan dan Mengelola PAUD Manajemen Administrasidan Strategi Pembelajaran*, hlm. 71.

f. Makan Bersama (10 menit)

Usahakan setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama. Jenis makanan berupa kue atau makanan lainnya yang disiapkan sekolah atau yang dibawa oleh masing-masing anak. Sekali dalam satu bulan diupayakan ada makanan yang disediakan untuk perbaikan gizi. Sebelum makan bersama, guru mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada tanyakan siapa yang mau berbagi makanan pada temannya. Kemudian guru memberitahukan jenis makanan yang baik dan kurang baik. Jadikanlah waktu makan bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik (adab makan), dan libatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan ke tempat sampah.

g. Kegiatan Penutup (10 menit)

Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, guru dapat mengajak anak menyanyi atau membaca puisi. Guru menyampaikan rencana kegiatan hari berikutnya, dan menganjurkan anak untuk bermain yang sama di rumah masing-masing. Kemudian guru memberi kesempatan kepada anak secara bergiliran untuk memimpin doa penutup. Dan untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, usia, atau cara lain untuk keluar dan bersalaman lebih dahulu.

3. Landasan utama model pembelajaran *Seling* (BCCT)

Para tokoh yang tergabung dalam teori kognitif, masing-masing memberikan pandangannya mengenai bermain:

Menurut Jean Piaget anak menjalani tahapan perkembangan kognisi sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Dalam teori ini, bermain bukan saja mencerminkan tahap perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan

terhadap perkembangan kognisi ibu sendiri.³² Tahapan proporsional, proses berfikir anak berpusat pada penguasaan simbol-simbol (misalnya, kata-kata), yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu.³³ Piaget mengidentifikasi empat faktor yang mempengaruhi transisi tahap perkembangan anak, yaitu:³⁴

- a. Kematangan
- b. Pengalaman fisik/lingkungan
- c. Transmisi social
- d. Equilibrium atau *self regulation*.

Menurut Vygotsky, bermain adalah *self help tool*. Seringkali keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangannya. Sedangkan menurut Jerome Bruner lebih memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Dan menurut Sutton Smith adalah memudahkan transformasi simbolik kognisi anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka. Teori yang dikemukakan Jerome Bruner dan Sutton Smith ada hubungannya dengan pendapat Groos. Bedanya, kedua teori modern ini menekankan pada pengembangan fleksibilitas, bukan sekedar mempraktekkan keterampilan tertentu.

Toeri Singer berada dengan Freud dan Piaget singer menganggap bermain, terutama bermain imajinatif sebagai kekuatan positif untuk perkembangan manusia. Menurut Bateson bermain bersifat paradoksal karena tindakan yang dilakukan anak saat bermain

³² Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2005), hlm, 7-8.

³³ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008, Cet. Kedua), hlm, 23.

³⁴ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Malang: Rineka Cipta, 1983), hlm, 132.

tidak sama artinya dengan apa yang mereka maksudkan dalam kehidupan nyata.³⁵

4. Fungsi dan Tujuan *Seling* (BCCT)

Kegiatan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.³⁶ Adapun fungsi dan tujuan *seling* (BCCT) adalah sebagai berikut:

- a. Merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple Intelligent*) melalui bermain yang terarah.
- b. Menciptakan setting pembelajaran yang merangsang anak untuk saling aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekedar mengikuti perintah, meniru, atau menghafal).
- c. Menggunakan standar operasional yang baku, yang berpusat di sentra- sentra kegiatan dan saat anak berada dalam lingkaran bersama guru, sehingga lebih mudah diikuti terutama untuk para pemula.
- d. Proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan dari pada hasil.
- e. Siswa dapat mengerti apa makan belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari akan berguna bagi hidupnya nanti
- f. Memposisikan guru hanya sebagai pengarah dan pembimbing atau inspirator, bukan sebagai center, dan penceramah dalam strategi belajar.

³⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, hlm, 9-13.

³⁶ Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*, (Bandung: CV Nuansa Aulia, 2011), hlm, 38.

- g. Meletakkan pendidikan dasar keimanan, ketakwaan serta seluruh aspek kepribadian (ESQ) yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan kembangan selanjutnya
- h. Terjalin kerja sama, saling menunjang antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru, sehingga menyebabkan siswa kritis dan guru kreatif.
- i. Membuat situasi belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa dapat belajar sampai tingkatan “*Joy Of Discovery*”, tertantang untuk dapat memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan yang diperolehnya.³⁷

³⁷ <http://tkislambaitussalam.wordpress.com/2011/03/03/pendektan-pembelajaran-bcct-kbm-sistem-sentra/>, diunduh pada 19-08-2012, pk1.20.00WIB.