BAB II

METODE *BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME* (BCCT) DAN HASIL BELAJAR PENGEMBANGAN AGAMA ISLAM (PAI)

A. Kajian Pustaka

1. Metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT)

a. Pengertian Metode BCCT

Metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* adalah suatu metode dalam penyelenggaraan pendidikan anak Usia Dini yang lebih dikenal dengan "lebih jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran". metode *Beyond Centers and Circle Time* ini berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat 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. Saat lingkaran adalah saat dimana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main. Yang dimaksud pijakan di sini adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak, terdiri dari empat pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan setelah main.[1]

Menurut Gordon H. Bower "*learning is to gain knowledge through experience*"[2] yang artinya belajar adalah suatu usaha untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman. Dengan melibatkan anak secara langsung dalam proses pembelajaran akan memberikan pengalaman tersendiri untuk anak.

---

[1] Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia dini, 2006), hlm 2-3.

[2] Gordon H. Bower, *Theories of Learning*, (Eng Lewood Clifs : Prentice Hall, 1981), hlm 169.

Dengan metode BCCT ini, anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain ambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subyek "pembelajar", 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 sebagai "saat lingkaran". Pijakan lainnya adalah pijakan lingkungan (pemberdayaan keragaman lingkungan main) dan pijakan kepada setiap individu anak (bahwa tidak ada anak yang sama) yang dilakukan selama anak bermain. Dalam pendekatan ini anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.[3]

Setiap sentra yang menerapkan pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) ini harus memuat tiga jenis bentuk bermain yaitu::

1) Bermain Sensorimotor (Main Fungsional).

   Bermain sensorimotor dimaksudkan agar anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika mereka disediakan kesempatan untuk berhubungan dengan macam-macam bahan dan alat permainan baik didalam maupun diluar ruangan dengan menyediakan kesempatan untuk berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak.

2) Bermain Peran (Makro dan Mikro).

   Bermain peran juga disebut main simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau main drama. Sangat penting untuk

[3] Depdiknas, *Panduan Pelatihan Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran*, (Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia dini, 2004), hlm 2.

perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, penyerapan kosa kata, serta kerjasama kelompok.

Mutu pengalaman main peran tergantung pada variabel dibawah ini:

a) Cukup waktu untuk bermain.
b) Ruang yang cukup, sehingga perabotan tidak penuh dan sesak, alat-alat mudah dijangkau dan paling sedikit empat sampai enam anak dapat bermain dengan nyaman.
c) Alat-alat untuk mendukung berbagai macam adegan permainan.
d) Orang dewasa yang dapat memberi pijakan bila dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan main peran anak.

Main peran mundukung awal munculnya dua kemampuan penting:

a) Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.
b) Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Lev Vygotsky adalah seorang psikolog berkebangsaaan Rusia yang teorinya sering disebut juga *social cognitive theory*. Menurutnya interaksi sosial memegang peranan penting dalam perkembangan kognitif anak. Anak belajar melalui dua tahapan. Pertama, melalui interaksi dengan orang lain, kedua secara individual ia mengintegrasikan apa yang dipelajari dari orang lain kedalam struktur mentalnya.[4]

Vygotsky percaya bahwa fungsi mental yang lebih tinggi berakar pada hubungan sosial dan kegiatan bekerjasama.

---

[4] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005), hlm 105-106.

Main peran mikro adalah anak memainkan peran yang menggunakan alat bermain berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil. Sedangkan main peran makro anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dokter lengkap dengan alat-alat kedokteranya.

3) Bermain Pembangunan.

Piaget menjelaskan bahwa kesempatan main pembangunan membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang akan mendukung keberhasilan sekolahnya dikemudian hari. Menurut Piaget (1962), anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek.[5]

b. Tujuan Metode BCCT

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma dan etika. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu di bimbing agar mampu memahami berbagai hal dan fenomena alam sehingga dapat melakukan ketrmpilan-ketrampilan yang dibutuhkan untuk hidup dimasyarakat. Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak mampu mengembangkan kepribadian, watak dan akhlak yang mulia. Usia Dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, agama, etika moral, dan sosial yang berguna untuk kehidupan anak

[5] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 120.

selanjutnya.[6]

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 dari aspek fisik, sosial, emosi, kepribadian dan lain-lain.[7]

Adapun tujuan dari pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* antara lain sebagai berikut :

1) Dalam rangka melejitkan potensi kecerdasan anak.

   Ada sembilan macam kemampuan atau potensi kecerdasan yang terdapat dalam diri anak ketika anak sedang belajar dalam duniannya. Setiap kemampuan atau kecerdasan yang dimilik dapat distimulasi dengan cara yang berbeda. Adapun potensi kecerdasan tersebut antara lain :

   a) Kemampuan verbal (*Linguistic Intelligence).* Dapat berkembang bila distimulasi melalui membaca, menulis, berdiskusi, bercerita. anak bermain dengan kata-kata.
   b) Kemampuan logika matematika (*Logico-Mathemathical Intelligence*). Dapat distimulasi melalui menghitung, membedakan bentuk. Anak bermain dengan benda-benda.
   c) Kemampuan visual-spasial (*Visual-spatial Intelligence*). Dapat distimulasi melalui kertas warna-warni, balok-balok, puzzle, menggambar, melukis. Anak bermain dengan imajinasi.
   d) Kemampuan musikal (*Musical intelligence*). Dapat distimulasi melalui bunyi-bunyian nada, memainkan instrumen musik dan tepuk tangan. Anak bermain dengan musik dan bunyi.
   e) Kemampuan kinestetik (*Kinesthetic Intelligence*). Dapat distimulasi melalui menari, atletik, bergerak. Anak bermain

---

[6] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* hlm 3-4.

[7] Hilbana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: PGTK Press, 2002), hlm 6.

dengan gerakan tubuh.

f) Kemampuan naturalis dapat distimulasi melalui observasi lingkungan, bercocok tanam, memelihara binatang termasuk mengamati fenomena alam seperti hujan, angin, siang, malam, panas, dingin dan lan-lain.

g) Kemampuan berkawan (*InterpersonalIintelligence*). Dapat distimulasi melalui bermain bersama teman sebaya, bekerjasama, main peran, memecahkan masalah dan menyelesaikan konflik. Anak bermain dengan manusia lain.

h) Kemampuan berpikir (*Intrapersonal Intelligence*). Dapat distimulasi melalui pengembangan konsep diri, percaya diri, kontrol diri dan disiplin. Anak bermain dengan pikiran dan perasaan sendiri.[8]

i) Kecerdasan spiritual yang dapat dirangsang melalui penanaman nilai-nilai moral dan agama.

2) Penanaman nilai-nilai dasar.

Menurut Chabib Thoha, Nilai merupakan esensi yang melekat pada sesuatu yang sangat berarti bagi kehidupan manusia.[9]

Anak merupakan individu yang baru mengenal dunia dan belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma dan sebagainya. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal. Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai dasar dalam kehidupan, yang meliputi:

a) Nilai-nilai nasionalisme.
b) Nilai-nilai agama
c) Nilai-nilai etika
d) Nilai-nilai moral
e) Nilai-nilai sosial

---

[8] Depdiknas, *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*, (Jakarta : Direktorat Pendidikan hlm 5-6 Anak Usia Dini, 2003), hlm 5-6

[9] Chabib Thaha, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 1996), hlm 62-63.

Dengan menanamkan nilai-nilai dasar sejak dini pada anak diharapkan akan menjadi bekal dalam menjalani kehidupan dimasa datang.

3) Pengembangan kemampuan dasar.

Bermain bagi seorang anak adalah merupakan suatu proses di dalam pertumbuhan dan perkembanganya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan seiring dengan bertambahnya usianya. Jadi, suatu permainan bagi seorang anak haruslah mengandung unsur-unsur dari tahapan-tahapan gerak motorik anak yaitu kognitifnya, afektifnya dan psikomotornya, sehingga segala aspek yang menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan dimasa yang akan datang akan terbentuk dengan baik.

Dengan permainan-permainan yang telah disusun dengan semua aspek yang dibutuhkan oleh seorang anak, maka diharapkan akan terbentuk :

a) Aspek kemampuan manusia *(Human ability aspects)* yang terdiri:
   (1) Kognitif (Kemampuan intelektual)
   (2) Afektif (Kemampuan tingkah laku).
   (3) Psikomotori (Kemampuan bergerak).
b) Aspek kemampuan fisik manusia *(Human physical aspects)* yang terdiri dari ;
   (1) Faktor kebugara n fisik (kekuatan, daya tahan, kelenturan).
   (2) Faktor gerak motorik (kecepatan, koordinasi, kelincahan, keseimbangan, dan ketepatan.

Dari ketiga tujuan tersebut, maka ruang lingkup kurikulum untuk anak prasekolah yang tercantum dalam KTSP meliputi enam aspek perkembangan yaitu ;

a) Moral dan nilai-nilai agama.
b) Sosial, emosional, dan kemandirian

c) Kemampuan berbahasa.
d) Kognitif.
e) Fisik atau motorik.
f) Kreativitas atau seni.[10]

c. Prinsip Dasar metode BCCT

Sebelum mengetahui langkah-langkah mengajar dikelas dengan menggunakan pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* dalam pendidikan anak Usia Dini perlu di ketahui terlebih dahulu mengenai prinsip dasar pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* yaitu:

1) Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik.
2) Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk empat jenis pijakan.
3) Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalamanya sendiri.
4) Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran.
5) Mempersyaratkan pendidik dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan pendekatan ini.
6) Melibatkan orang tua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah.[11]

Ada tujuh sentra dalam pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*, yaitu:

1) Sentra bahan alam.
   a) Mengenal Allah sebagai pencipta bahan alam.
   b) Bermain air.
   c) Bermain pasir.

[10] Hilbana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 54
[11] Hilbana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 6-7.

d) Mencetak dengan koran bekas.
e) Mengenal dan mengetahui macam-macam rasa.

2) Sentra main peran.

a) Berekspresi sesuai profesi diminati.
b) Mengenal alamat rumah.
c) Melempar dan menangkap bola.
d) Melipat alat sholat.
e) Mengenal alat-alat ibadah dan memakainya.

3) Sentra balok.

a) Mengenal bentuk geometri, persegi panjang dan segi tiga.
b) Mengenal ukuran besar kecil.
c) Mengelompokan bentuk.
d) Membangun dengan balok.

4) Sentra persiapan.

a) Meronce.
b) Menggunting.
c) Mengenal suku kata.
d) Mengenal angka dan huruf.
e) Menirukan tulisan.
f) Menghubungkan kata dengan gambar.
g) Membaca buku cerita.
h) Menulis kata dan kalimat sesuai gambar.

5) Sentra seni

a) Melipat
b) Menggambar benda hidup ciptaan dan karunia Allah.
c) Mencipta bentuk dengan lidi.
d) Membedakan berbagai suara.
e) Mengucapkan suku kata dengan nyanyian.
f) Mengenal dan membunyikan alat musik

6) Sentra matematika.

a) Mengenal konsep bilangan dengan benda.
b) Mengenal lambang bilangan.
c) Mengenal konsep penjumlahan dengan benda.
d) Menulis angka dan bentuk bilangan +, -, =, >, <.
e) Mengurutkan benda berdasarkan bentuk dan ukuran
f) Mengenal konsep waktu dan jam.

7) Sentra agama.

a) Hafalan surat pendek.
b) Hafalan do’a sehari-hari.
c) Mengenalkan wudlu.
d) Mengenalkan gerakan sholat.
e) Mengenalkan angka dan huruf hijaiyyah.

f) Mengenalkan rukun Islam dan rukun Iman.

Langkah-langkah pelaksanaan pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*

1) Persiapan
   a) Penyiapan pendidik melalui pelatihan dan pemagangan. Pelatihan dapat memberikan pembekalan konsep, sedangkan magang memberikan pengamalan praktik.
   b) Penyiapan tempat dan alat permainan edukatif (APE) Sesuai dengan jenis sentra yang akan di buka dan tingkatan usia anak.
   c) Penyiapan administrasi kelompok dan pencatatan perkembangan anak.
   d) Pengenalan metode pembelajaran kepada orang tua. Kegiatan ini penting agar orang tua mengenal metode ini sehingga tidak protes ketika kegiatan anaknya hanya bermain.
2) Pelaksanaan.
   a) Bukalah sentra secara bertahap, sesuai dengan kesiapan pendidik dan sarana pendukungnya.
   b) Gilirlah setiap kelompok anak untuk bermain di sentra sesuai dengan jadwal. Setiap kelompok dalam satu hari hanya bermain dalam satu sentra.
   c) Berikanlah variasi dan kesempatan main yang cukup kepada setiap anak agar tidak bosan dan tidak berebut.
   d) Seiring dengan kesiapan pendidik dan sarana pendukung, tambahlah 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 alam sekitar.[12]

d. Proses Pembelajaran dengan Metode BCCT
   1) Penataan Lingkungan Main
      a) Sebelum anak datang pendidik menyiapkan bahan dan alat

[12] Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 8

main yang akan digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok anak yang dibinanya.

b) Pendidik menata alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia yang dibimbingnya.

c) Penataan alat main harus mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat. Artinya, tujuan yang ingin dicapai anak selama bermain alat main tersebut.

2) Penyambutan Anak.

Sambil menyiapkan tempat dan alat main, agar ada seorang pendidik yang bertugas menyambut kedatangan anak. Anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas dulu dengan teman-teman lainya sambil menunggu kegiatan dimulai. Sebaiknya para orang tua sudah tidak bergabung dengan anaknya.[13]

3) Main pembukaan.

Pendidik menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka bisa berupa permainan tradisional, gerak dan musik, atau sebagainya. Satu pendidik yang memimpin, pendidik lainya jadi peserta beserta anak.

4) Transisi.

a) Setelah selesai main pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan, tujuanya agar anak kembali tenang. Setelah anak tenang, anak secara bergiliran dipersilahkan untuk minum atau ke kamar kecil. Gunakan kesempatan ini untuk mendidik (pembiasaan) kebersihan diri anak.Kegiatanya bisa berupa cuci tangan, cuci muka, maupun pipis dikamar kecil.

b) Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil. Masing-

---

[13] Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 9.

masing pendidik siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

5) Kegiatan inti di masing-masing kelompok.
   a) Pijakan pengalaman sebelum main.
      (1) Pendidik dan anak duduk melingkar, pendidik memberi salam ke pada anak menanyakan kabar mereka.
      (2) Pendidik meminta kepada anak-anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini (mengabsen).
      (3) Berdo’a bersama, mintalah anak secara bergilir siapa yang akan memimpin do’a pada hari ini.
      (4) Pendidik menyampaikan tema pada hari ini dan dikaitkan pada kehidupan anak.
      (5) Pendidik membacakan buku yang terkait dengan tema. Setelah membaca selesai, pendidik menanyakan kembali isi cerita.
      (6) Pendidik mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan anak.
      (7) Pendidik mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan.
      (8) Dalam memberi pijakan pendidik harus mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai dengan rencana belajar yang sudah disusun.
      (9) Pendidik menyampaikan bagaimana aturan main, memilih teman main, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri main, serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan.
      (10) Pendidik mengatur teman main dengan memberi kesempatan kepada anak untuk memilih teman mainnya. Apabila ada anak yang hanya memilih anak tertentu sebagai teman mainnya, maka pendidik menawarkan untuk menukar teman mainnya.

(11) Setelah anak siap untuk main, pendidik mempersilahkan anak untuk bermain. Agar anak tidak berebut dan lebih tertib, Pendidik dapat menggilir kesempatan setiap anak untuk mulai bermain, misalnya berdasarkan warna baju, usia anak, huruf dari depan nama anak atau cara lainya agar lebih teratur.

b) Pijakan pengalaman selama anak main.

(1) Pendidik berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain.

(2) Memberi contoh cara main pada anak yang belum bisa menggunakan bahan atau alat.

(3) Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak.

(4) 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.

(5) Memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan.

(6) Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain, sehingga anak memiliki pengalaman main yang kaya.

(7) Mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial).

(8) Mengumpulkan hasil kerja anak. Jangan lupa mencatat nama dan tanggal di lembar kerja anak.

(9) Bila waktu tinggal lima menit, Pendidik memberitahukan pada anak-anak untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.

c) Pijakan pengalaman setelah main.

(1) Bila waktu main habis, pendidik memberitahukan saatnya membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan dengan melibatkan anak-anak.

(2) Bila anak belum terbiasa untuk membereskan, pendidik

bisa membuat permainan menarik agar anak ikut membereskan.

(3) Saat membereskan pendidik menyiapkan tempat yang berbeda untuk jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya.

(4) Bila bahan main sudah dirapikan kembali, satu orang pendidik membantu membereskan baju anak (menggantinya bila basah), sedangkan pendidik lainya membereskan semua mainan hingga semuannya rapi di tempat.

(5) Bila anak sudah rapi, mereka diminta duduk melingkar bersama pendidik.

(6) Setelah semua anak duduk dalam lingkaran, pendidik menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi dilakukan. Kegiatan menanyakan kembali (recalling) melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya (memperluas perbendaharaan kata anak).

6) Makan bekal bersama.

a) Usahakan agar tiap pertemuan ada kegiatan makan bersama. Jenis makanan berupa kue atau makanan lainnya yang dibawa oleh masing-masing anak. Sekali dalam satu bulan diupayakan ada makanan yang disediakan untuk perbaikan gizi.

b) Sebelum makan bersama, pendidik mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada tanyakan siapa yang mau memberi makan pada temanya (konsep berbagi).

c) Pendidik memberitahukan jenis makanan yang baik dan kurang baik.

d) Jadikan waktu makan bekal bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik (adab makan).

e) Libatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan

membuang bungkus makanan ke tempat sampah.

7) Kegiatan penutup.

a) Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, pendidik dapat mengajak anak menyanyi atau membaca puisi. Pendidik menyampaikan rencana kegiatan minggu depan, dan menganjurkan anak untuk bermain yang sama di rumah masing-masing.

b) Pendidik meminta anak yang sudah besar secara bergiliran untuk memimpin do'a penutup.

c) Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, usia atau cara lain untuk keluar dan bersalaman lebih dahulu.[14]

e. Evaluasi Metode BCCT

1) Evaluasi program.

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

Evaluasi program mencakup penilaian terhadap:

a) Kinerja pendidik dan pengelola.

b) Program pengajaran

c) Administrasi kelompok.

Evaluasi program dilakukan oleh petugas dinas pendidikan kecamatan bersama unsur terkait. Evaluasi program dapat dilakukan setidaknya setiap akhir tahun kegiatan belajar anak.[15]

2) Evaluasi kemajuan perkembangan anak.

Pencatatan kegiatan belajar anak dilakukan setiap pertemuan dengan cara mencatat perkembangan kemampuan anak

---

[14] Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.*, hlm 10-18.

[15] Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 19.

dalam hal motorik kasar, motorik halus, berbahasa, sosial dan aspek lainnya. Pencatatan kegiatan main dilakukan oleh pendidik.

Prinsip dalam pelaksanaan penilaian untuk anak Usia Dini antara lain :

a) Penilaian diberikan dalam bentuk narasi atau penggambaran, bukan diwujudkan dengan simbol huruf atau angka.
b) Evaluasi dilakukan dengan observasi (pengamatan), bukan dengan teknik tes.
c) Kesalahan dipandang sebagai sesuatu yang wajar, dan menjadi bagian dari proses belajar.
d) Bagian yang mendapat penekanan adalah sisi positif dan kelebihan anak, bukan kekurangannya.
e) Bagaimanapun hasil yang diperoleh beri penghargaan, anak ytidak boleh dianggap gagal. Kegagalan yang dialami anak merupakan proses dari keberhasilan.

Sedangkan teknik pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain:

a) Pengamatan, yakni mengamati tingkah laku anak dalam kehidupan sehari-hari
b) Pencatatan anekdot, yakni pencatatan peristiwa-peristiwa penting yang dialami anak atau perilaku anak dalam peristiwa tertentu.
c) Portofolio, yakni penilaian berdasarkan kumpulan hasil kerja anak yang dapat menggambarkan sejauh mana anak memiliki kemampuan ketrampilan tertentu.[16]

Proses evaluasi pada anak usia dini dikenal dengan *assessment*, yaitu suatu proses pengamatan, pencatatan, dan pendokumentasian kinerja dan karya siswa serta bagaimana proses ia menghasilkan karya tersebut. *Assessment* digunakan untuk mengetahui perkembangan atau kemajuan belajar anak, dilakukan

[16] Hilbana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 78-79.

secara bertahap dan berkesinambungan sehingga kemajuan belajar siswa dapat diketahui. *Assessment* tidak mengkondisikan anak pada bentuk ujian. Dengan mengetahui bakat, minat, kelebihan dan kelemahan siswa maka guru bersama-sama dengan orang tua siswa dapat memberi bantuan belajar yang tepat untuk anak sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal.[17]

2. Hasil Belajar Pengembangan Agama Islam (PAI)

a. Pengertian Hasil Belajar PAI

Menurut Slameto "belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya".[18]

Belajar menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya "*At-Tarbiyah Wa Turuku Al-Tadris*" adalah:

[illegible].[19]

Belajar adalah suatu perubahan di dalam pemikiran siswa yang dihasilkan dari pengalaman yang terdahulu kemudian menumbuhkan kejadian perubahan yang baru dalam pemikiran siswa.

Menurut Mulyono Abdurrahman, "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar".[20]

Menurut W.S. Winkel "Hasil belajar adalah perubahan sikap atau tingkah laku setelah anak melalui proses belajar".[21]

Menurut Benjamin S. Bloom ada tiga ranah (*domain)* hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut A.J. Romiszowski sebagaimana dikutip oleh Mulyono Abdurrahman

---

[17] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.*, hlm 189.

[18] Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 2

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

[20] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 37

[21] W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar,* (Jakarta: Gramedia, 1983), hlm. 48

menegaskan bahwa hasil belajar merupakan keluaran (*outputs)* dari suatu sistem pemrosesan masukan (*inputs).*[22] Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi, sedangkan keluaran adalah perbuatan atau kinerja (*performance).* Selanjutnya Romiszowski mengemukakan, perbuatan merupakan petunjuk bahwa proses belajar telah terjadi. Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam saja yaitu; pengetahuan dan ketrampilan. Pengetahuan terdiri dari empat macam yaitu: [23]

1) Pengetahuan tentang fakta
2) Pengetahuan tentang prosedur
3) Pengetahuan tentang konsep
4) Pengetahuan tentang prinsip

Sedangkan ketrampilan juga terdiri dari empat kategori yaitu :

1) Ketrampilan untuk berpikir atau ketrampilan kognitif
2) Ketrampilan untuk bertindak atau ketrampilan motorik
3) Ketrampilan untuk bereaksi atau bersikap
4) Ketrampilan berinteraksi

Sedangkan kompetensi Agama Islam adalah proses membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan akhlak, sikap perilaku, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik agar menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama, serta sanggup menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan kepentingan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

b. Tujuan Pembelajaran PAI

Standar kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak dalam suatu bidang pengembangan. Standar kompetensi yang diharapkan dari pendidikan di RA adalah tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal yang meliputi semua aspek kecerdasan,

---

[22] Mulyono Abdurrohman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, hlm. 37.
[23] Mulyono Abdurrohman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, hlm. 38.

sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak berbasis ajaran Islam.[24]

Anak di RA diharapkan memiliki kompetensi sebagai berikut, yang dapat dicapai secara bertahap dan bersifat fleksibel, yang dapat dicapai secara bertahap dan bersifat fleksibel:

1) Anak mengenal ajaran Islam, mencintai para Nabi dan Rasul, dan secara bertahap dapat menjalankan ibadah dengan senang hati
2) Anak terbiasa mengucapkan kalimah thayyibah dan senang meniru perilaku baik berlandasan ajaran Islam
3) Anak menunjukkan perkembangan dalam aspek fisik
4) Anak menunjukkan konsep diri ke arah positif
5) Anak menunjukkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi secara baik dengan lingkungan
6) Anak menunjukkan kemampuan berfikir ke arah yang runtut
7) Anak berkomunikasi dengan bahasa yang santun
8) Anak menunjukkan perilaku ke arah hidup sehat dan terpuji
9) Menunjukkan pemahaman positif tentang diri dan percaya diri
10) Mulai mengenal ajaran agama islam
11) Terbiasa mengucapkan *kalimah thayyibah* dan meniru perilaku keagamaan.
12) Menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan alam sekitar
13) Menunjukkan kemampuan berfikir runtut
14) Berkomunikasi secara efektif
15) Terbiasa hidup sehat

Menunjukkan perkembangan fisik yang baik.[25]

c. Program Kegiatan PAI

Program kegiatan belajar Raudhatul Athfal merupakan satu kesatuan program kegiatan belajar yang utuh dan terpadu.

---

[24] Departemen Agama, *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Raudlatul Athfal*,(Jakarta: irektorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2005), hlm. 11

[25] Departemen Agama, *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Raudlatul Athfal* , hlm. 11-12

Program kegiatan tersebut dilandasi oleh pembinaan kehidupan beragama untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan anak didik kepada Allah SWT. Program kegiatan belajar ini berisi bahan-bahan pembelajaran yang dapat dicapai melalui tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan kegiatan lain yang menunjang kemampuan yang hendak dikembangkan, dengan demikian bahan tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru menjadi program kegiatan pembelajaran yang operasional

Berdasarkan rambu-rambu yang tercantum pada garis-garis besar program kegiatan belajar Raudhatul Athfal bahwa mengingat ada kemampuan-kemampuan dalam perkembangan agama Islam yang memerlukan waktu khusus untuk diajarkan/dilatih di Raudhatul Athfal sesuai dengan perkembangan anak, maka guru harus memperhatikan kemampuan-kemampuan dasar perkembangan agama Islam maupun melalui pembiasan akhlak/perilaku/sikap. [26]

d. Materi PAI (shalat)

Materi Pengembangan Agama Islam di Raudhatul Athfal meliputi:

1) Pendidikan aqidah
2) Pendidikan akhlak/perilaku/sikap
3) Pendidikan ibadah dan amal sholeh [27]

Materi yang di bahas dalam penelitian ini adalah shalat berikut peneliti uraikan sekilas tentang materi shalat. Shalat secara bahasa berarti doa, menurut ahli fiqih shalat diartikan sebagai ucapan-ucapan dan gerakan-gerakan tubuh yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam, yang dimaksudkan sebagai media peribadatan kepada Allah berdasarkan syarat yang telah ditentukan.[28]

Shalat wajib ialah (shalat yang harus dikerjakan oleh muslim)

---

[26] Departemen Agama, *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Raudlatul Athfal*, hlm. 1-2
[27] Departemen Agama, *Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Raudlatul Athfal*, hlm. 1-2
[28] Hasbi As-Shidiqy, *Pedoman Shalat,* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, cet. 1, 2001), hlm. 3

ada 5 yaitu :

1) Shalat Zuhur, 4 raka'at, dan waktunya sejak matahari condong ke arah barat sampai bayangan sama panjang dengan bendanya.
2) Shalat Ashar, 4 raka'at, dan waktunya sejak bayangan lebih panjang dari bendanya sampai bayangan 2 kali lebih panjang dari bendanya, sekitar hampir terbenamnya matahari.
3) Shalat magrib, 3 raka'at, dan waktunya sejak terbenam matahari sampai mega kuning hilang.
4) Shalat Isya, 4 raka'at, dan waktunya sejak hilangnya mega kuning sampai fajar shadiq (hampir) terbit.
5) Shalat Subuh, 2 raka'at, dan waktunya adalah pada saat fajar shadiq (hampir) terbit hingga tertib matahari.[29]

Rukun shalat itu ada 17 perkara yaitu :

1) Niat
2) Takbiratul Ihram
3) Berdiri bagi yang kuasa
4) Membaca al-fatihah
5) Rukuk
6) Tuma'ninah pada rukuk
7) I'tidal
8) Tuma'ninah pada I'tidal
9) Sujud
10) Tuma'ninah pada sujud
11) Duduk antara dua sujud
12) Tuma'ninah pada duduk antara dua sujud
13) Takhiyat akhir
14) Duduk dalam tasyahud akhir
15) Membaca shalawat Nabi pada tasyahud akhir
16) Mengucap salam yang terbuka

[29] Abdul Fatah Idris Abu Ahmadi, *Fikih Islam Lengkap*, (Jakarta : Rineka Cipta,2004), Cet. 3, hlm. 39-40

17) Tertib [30]

e. Alat Ukur Hasil Belajar PAI

Saifudin Azwar berpendapat tes sebagai pengukur prestasi sebagaimana oleh namanya, tes prestasi belajar bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar.[31]

Penilaian atau tes itu berfungsi untuk memperoleh umpan balik dan selanjutnya digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar, maka penilaian itu disebut penilaian formatif. Tetapi jika penilaian itu berfungsi untuk mendapatkan informasi sampai mana prestasi atau penguasaan dan pencapaian belajar siswa yang selanjutnya diperuntukkan bagi penentuan lulus tidaknya

Penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Proses belajar mengajar adalah proses yang bertujuan. Tujuan tersebut dinyatakan dalam rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar.

Fungsi dari penyelesaian hasil belajar dalam proses belajar mengajar dirumuskan sebagai berikut: [32]

1) Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini adalah tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapat diketahui tingkat penguasaan bahan pelajaran yang harus dikuasai oleh para siswa.
2) Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru. Dengan fungsi ini guru dapat mengetahui berhasil tidaknya ia mengajar.

Dengan demikian fungsi penilaian dalam proses belajar mengajar bermanfaat ganda, yakni bagi siswa dan bagi guru. Penilaian hasil

---

[30] Lahmudin Nasution, *Fiqh 1*, (Jakarta : Logos, 2001), cet. 3 hlm. 66-76

[31] Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 8

[32] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, hlm. 111.

belajar dapat dilaksanakan dua tahap. Pertama, tahap jangka pendek, yakni penilaian yang dilaksanakan guru pada akhir proses belajar mengajar. Penilaian ini disebut penilaian formatif. Kedua, tahap jangka panjang, yakni penilaian yang dilaksanakan setelah proses belajar mengajar berlangsung beberapa kali atau setelah menempuh periode tertentu, misalnya penilaian tengah semester atau penilaian pada akhir semester.

Langkah selanjutnya yang harus ditempuh guru dalam mengadakan penilaian ialah menetapkan apa yang menjadi sasaran atau objek dan jenis alat penilaian. Hal ini penting diketahui agar memudahkan guru dalam menyusun alat evaluasinya.

Pokok bahasan ini akan dibahas satu persatu. Pertama, sasaran penilaian penting diketahui agar memudahkan guru dalam menyusun alat evaluasinya. Pada umumnya ada tiga sasaran pokok penilaian, yakni : [33]

1) Segi tingkah laku, artinya segi yang menyangkut sikap, minat, perhatian, ketrampilan siswa sebagai akibat dari proses mengajar dan belajar.
2) Segi isi pendidikan, artinya penguasaan bahan pelajaran yang diberikan guru dalam proses belajar mengajar.
3) Segi yang menyangkut proses mengajar dan belajar itu sendiri. Proses mengajar dan belajar perlu diadakan penilaian secara objektif dari guru, sebab baik tidaknya proses mengajar dan belajar akan menentukan baik tidaknya hasil yang dicapai siswa.

Ketiga pokok sasaran pokok tersebut harus dievaluasi secara menyeluruh, artinya jangan hanya menilai segi penguasaan materi semata-mata, tetapi juga harus menilai segi perubahan tingkah laku dan proses mengajar itu sendiri secara adil. Dengan menetapkan sasaran tersebut maka seorang guru akan mudah menetapkan alat evaluasi .

[33] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, hlm. 112.

Kedua, setelah sasaran ditetapkan maka langkah kedua bagi guru adalah menetapkan alat penilaian yang paling tepat untuk menilai sasaran tersebut. Pada umumnya alat evaluasi dibedakan menjadi dua jenis, yakni:[34]

1) Tes

   Tes yang ada sudah distandarisasi, artinya tes tersebut telah mengalami proses validasi (ketepatan) dan reliabilitasi untuk suatu tujuan tertentu dan untuk sekelompok siswa. Tes ini terdiri dari tiga bentuk, yakni :

   a) Tes lisan
   b) Tes tulisan
   c) Tes tindakan

   Jenis ini biasanya digunakan untuk menilai isi pendidikan, misalnya aspek pengetahuan, kecakapan, ketrampilan dan pemahaman pelajaran yang telah diberikan guru.

2) Non tes

   Untuk menilai aspek tingkah laku, jenis non tes lebih sesuai digunakan sebagai alat evaluasi. Seperti menilai aspek sikap, minat, perhatian, dan karakteristik. Alat evaluasi jenis ini antara lain :

   a) Observasi

      Yang dimaksud observasi adalah pengamatan kepada tingkah laku pada suatu situasi tertentu.

   (2) Wawancara

      Yang dimaksud wawancara ialah komunikasi langsung antara yang mewawancarai dengan yang diwawancarai.

   (3) Studi kasus

      Mempelajari individu dalam periode tertentu secara terus menerus untuk melihat perkembangan. Misalnya untuk melihat

[34] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, hlm. 113-115.

sikap siswa terhadap pelajaran yang diberikan guru selama satu semester.

(4) *Rating Scale* (skala penilaian)

Rating scale, merupakan satu alat penilaian yang menggunakan skala yang telah disusun dari ujung yang negatif sampai kepada ujung yang positif.

(5) Check list

Hampir menyerupai *rating scale*, hanya pada *check list* tidak perlu disusun kriteria cukup, dengan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang akan minta dari yang dievaluasi

(6) Inventory

Daftar pertanyaan yang disertai alternatif jawaban diantara setuju, kurang setuju, atau tidak setuju.

f. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PAI

Hasil belajar PAI yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: [35]

1) Faktor dari dalam diri siswa

Faktor yang datang dari diri siswa terutama terdapat dalam kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai.

2) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan

Artinya, ada faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Sedangkan menurut Keller sebagaimana dikutip oleh Mulyono Abdurrohman berasumsi, masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil, dan masukan yang berasal dari lingkungan

[35] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, hlm. 39-43.

berupa rangsangan dan pengolahan motivasional tidak berpengaruh langsung terhadap hasil belajar, tetapi berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh anak untuk mencapai hasil belajar.[36] Sedangkan hasil belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan anak. Hasil belajar juga dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan awal anak tentang materi yang akan dipelajari. Ini berarti bahwa guru perlu menyusun rancangan dan pengelolaan pembelajaran yang memungkinkan anak bebas untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan, yang pada akan berpengaruh terhadap konsekuensi atas hasil belajar, yang erat berhubungan dengan motivasi. Konsekuensi atas hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh hasil belajar itu sendiri tetapi juga adanya ulangan penguatan (*reinforcement)* yang diberikan lingkungan sosial, terutama guru atau orang tua. Hal ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini : [37]

g. Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa ada beberapa cara yang bisa dilakukan sebagai berikut:

1) Menyediakan pengalaman langsung tentang obyek-obyek nyata bagi anak.

Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh anak dengan menggunakan semua inderanya, yaitu melihat, menyentuh, mendengar, meraba dan merasa. Melalui pengalaman seperti anak-anak membangun pengetahuannya dengan cara memperlakukan atau memanipulasi objek, mengamati peristiwa-peristiwa atau kejadian, berinteraksi dengan manusia dan lingkungan sekitarnya. Melalui pengalaman langsung anak mengembangkan ketrampilan mengamati, membandingkan,

[36] Mulyono Abdurrohman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, hlm. 38
[37] Mulyono Abdurrohman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*, hlm. 39.

menghitung, bermain peran, mengemukakan perasaan dan gagasannya.

2) Menciptakan kegiatan sehingga anak menggunakan semua pemikirannya

Kegiatan-kegiatan yang dikembangkan dalam pembelajaran terpadu menentang anak untuk menggunakan semua pemikiran dan pemahamannya. Dengan demikian dalam pembelajaran terpadu aktivitas mental anak terlibat.

3) Mengembangkan kegiatan sesuai dengan minat-minat anak

Kegiatan-kegiatan yang dikembangkan dalam pembelajaran terpadu harus relevan dengan minat anak, karena minat anak merupakan sumber ide yang potensial untuk menentukan tema. Jika minat anak dipertimbangkan dalam memilih tema maka anak akan menunjukkan pemahaman yang lebih baik

4) Membantu anak mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan baru yang didasarkan pada hal-hal yang telah mereka ketahui dan telah dapat mereka lakukan sebelumnya.

Tema yang dipilih untuk pembelajaran terpadu harus mempertimbangkan pengetahuan dan ketrampilan yang telah dimiliki anak, sehingga memudahkan mereka untuk mempelajari hal-hal baru, dengan demikian pemilihan tema harus dimulai dari tema yang sudah dikenal anak.

5) Menyediakan kegiatan dan kebiasaan yang ditujukan untuk mengembangkan semua aspek pengembangan kognitif, sosial, emosional, fisik afeksi dan estetis dan agama.

Tema sebagai fokus dalam pembelajaran terpadu memungkinkan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan melalui kegiatan-kegiatan belajar yang relevan.

6) Mengakomodasikan kebutuhan anak-anak untuk melakukan aktifitas fisik, interaksi sosial, kemandirian dan mengembangkan harga diri yang positif.

Setiap anak mempunyai kebutuhan yang berbeda yang berkaitan dengan aspek fisik, sosial, afeksi, emosi dan intelektual. Melalui pembelajaran terpadu kebutuhan-kebutuhan tersebut sangat mungkin untuk dipenuhi karena pembelajaran terpadu menyediakan kegiatan belajar yang bervariasi.

7) Memberikan kesempatan menggunakan bermain sebagai wahana belajar

Bermain merupakan wahana yang baik untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Melalui bermain anak melakukan proses belajar yang menyenangkan, suka rela dan spontan. Melalui bermain, anak-anak juga membentuk konsep-konsep yang lebih abstrak.

8) Menemukan cara-cara untuk melibatkan anggota keluarga anak

Dalam pembelajaran PAI, guru bisa memanfaatkan pihak keluarga atau orang tua sebagai narasumber. Misalnya dalam membahas tema "pekerjaan", guru dapat mengundang orang tua anak berprofesi sebagai petani, dokter, guru dan lain-lain untuk menceritakan pengalaman yang berhubungan dengan pekerjaan mereka. Hal ini akan lebih menarik bagi anak daripada guru sendiri yang menceritakannya. [38]

B. Kerangka Berfikir

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini adalah masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa,

---

[38] Masitoh, dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2004), hlm.124-125

sosial-emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.[39]

Program pendidikan anak usia dini tidak dimaksudkan untuk mencuri start apa-apa yang seharusnya diperoleh pada jenjang pendidikan dasar, melainkan untuk memberikan fasilitas pendidikan yang sesuai bagi anak, agar anak pada saatnya memiliki kesiapan baik secara fisik, mental, maupun sosial-emosionalnya dalam rangka memasuki pendidikan lebih lanjut.[40]

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" (pasal 1, butir 1).[41]

Sedangkan 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 jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (pasal 1, butir 14).[42]

Kenyataan di lapangan menunjukan bahwa penyelenggaraan PAUD masih belum mengacu betul dengan tahap-tahap perkembangan anak. Pada umumnya penyelenggaraanya difokuskan pada peningkatan kemampuan akademik, baik dalam hal hafalan-hafalan maupun kemampuan baca-tulis-hitung, yang prosesnya sering kali mengabaikan tahapan perkembangan anak. Penggunaan pendekatan BCCT atau pendekatan sentra dan lingkaran yang

---

[39] Depdiknas, *Acuan Menu Pembelajaran Pada Anak Dini Usia (Menu Pembelajaran Generik)*, (Jakarta : Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2002), hlm 1.

[40] Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini*, hlm 1.

[41] *Standar Nasional Pendidikan (SNP)*, (Jakarta : Asa Mandiri, 2006), hlm 238.

[42] *Standar Nasional Pendidikan (SNP)*, hlm 239.

diadopsi dari *Creative Center for Chilhood Research and Training (CCCRT)* yang berkedudukan di Florida, Amerika Serikat dimaksudkan untuk memperbaiki praktek penyelenggaraan PAUD yang masih banyak terjadi salah kaprah tersebut.[43]

Metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* ini mendasarkan pada asumsi bahwa anak belajar melalui bermain dengan benda-benda dan orang-orang di sekitarnya (lingkungan). Pengalaman bermain yang tepat dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak.[44]

Metode *Beyond Centers and circle Time* mendasarkan kegiatan bermain sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pendekatan ini juga memperlihatkan kepada semua orang betapa pentingnya bermain sensorimotor, bermain peran, dan bermain pembangunan sampai munculnya keaksaraan. Pendidik PAUD, pengelola dan tenaga pendidikan lainnya, dapat mempelajari dan mencoba menerapkan pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* ini untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasyikan dan mencerdaskan.

Beyond Centers and Circle Time ini berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat 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. Saat lingkaran adalah saat dimana pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main. Yang dimaksud pijakan di sini adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak, terdiri dari empat pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan setelah main.[45]

---

[43] Depdiknas, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini,* loc.cit.

[44] Depdiknas, *Panduan Pelatihan Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran,* hlm 2.

[45] Depdiknas, *Panduan Pelatihan Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran,* hlm 2-3.

Anak yang difokuskan pada sentra sentra belajar akan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, berikut aplikasi metode BBCT pada pembelajaran PAI :

1. Bukalah sentra pada materi shalat secara bertahap, sesuai dengan kesiapan pendidik dan sarana pendukungnya.
2. Gilirlah setiap kelompok anak untuk bermain di sentra sesuai dengan jadwal. Setiap kelompok dalam satu hari hanya bermain dalam satu sentra.
3. Berikanlah variasi dan kesempatan main yang cukup kepada setiap anak agar tidak bosan dan tidak berebut.
4. Seiring dengan kesiapan pendidik dan sarana pendukung, tambahlah sentra baru apabila belum lengkap,
5. Lengkapilah setiap sentra dengan berbagai jenis baik yang buatan pabrik maupun yang dikembangkan sendiri dengan memanfaatkan bahan limbah dan alam sekitar

C. Rumusan Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori di atas maka rumusan hipotesis tindakan yang penulis angkat adalah metode *Beyond Centers And Circle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pengembangan Agama Islam materi pokok *shalat fardhu* di kelompok B RA Darul Ulum Wates Ngaliyan Semarang