

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran di Kelompok Bermain

1. Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran

a. Pengertian Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran

Pendekatan sentra dan saat lingkaran atau “*Beyond Centers and Circles Time*” merupakan model pendekatan yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan dalam lingkaran.¹ Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main, berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis permainan, yakni main sensorimotor (fungsional), main peran dan main pembangunan. Sedangkan saat lingkaran adalah saat pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main.² Model pendekatan sentra dan saat lingkaran adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan zona atau area main yang menarik bagi anak dalam posisi melingkar, dan jenis permainannya disesuaikan dengan tujuan dan proses perkembangan anak.

Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak dan diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.³ Pada pembelajarannya dengan menggunakan 4 jenis pijakan (scaffolding) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT Dalam Pendidikan Usia Dini*, 2009, hal2

² *Ibid.* hal 3

³ *Ibid.*, hal3

main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; dan (4) pijakan setelah main.⁴

Pembelajaran sentra merupakan model pendekatan yang telah dikembangkan oleh *Creative Center for Childhood Research and Training*(CCCRT) yang berkedudukan di Florida, Amerika Serikat, selama 25 tahun dan telah terakreditasi oleh *National Association Early Young Childhood* (NAEYC) sebagai model pembelajaran yang direkomendasikan dapat diterapkan di Amerika Serikat. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini telah menerjemahkan bahan-bahan pelatihan model pembelajaran sentra dan telah memperoleh *copyright* dari CCCRT selama lima tahun (2004-2009). Model pembelajaran sentra dan saat lingkaran merupakan pengembangan dari metode Montessori, High Scope dan Reggio Emilio yang memfokuskan kegiatan anak di sentra-sentra atau area-area untuk mengoptimalkan seluruh kecerdasan anak (sembilan kecerdasan jamak).⁵

Model pembelajaran sentra dianggap paling ideal diterapkan di Tanah Air, selain tidak memerlukan peralatan yang banyak, tapi kecerdasan anak tetap bisa dioptimalkan. Model pendekatan sentra mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak *Multiple Intelligent* melalui bermain yang terarah. Setting pembelajaran 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.⁶ Model pendekatan sentra merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan sentra bermain pada saat pembelajaran. Sentra bermain merupakan area kegiatan yang dirancang di dalam atau di luar kelas, berisi berbagai kegiatan bermain dengan bahan-bahan yang

⁴*Ibid*, hal.4

⁵Kelompok Bermain dan Raudlotul Athfal PAUD Istiqlal Jakarta, *Program Kegiatan Bermain sambil Belajar Integrasi Pendidikan Agama Dengan Pendekatan BCCT*, Jakarta, 2006, hal 1

⁶*Ibid*, hal 2

dibutuhkan dan disusun berdasarkan kemampuan anak serta sesuai dengan tema yang dikembangkan dan dirancang terlebih dahulu. Adapun macam-macam sentra sebagai berikut: Sentra agama, sentra seni, sentra persiapan, sentra balok, sentra peran.

b. Landasan Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran

Pelaksanaan model pendekatan sentra pada anak usia dini berlandaskan pada:

- 1) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak, diantaranya Pasal 2 Ayat (1) Tentang Hak Anak yang berbunyi: Anak berhak atas kesejahteraan, perawatan, asuhan dan bimbingan berdasarkan kasih sayang baik dalam keluarganya maupun di dalam asuhan khusus untuk tumbuh dan berkembang dengan wajar.⁷
- 2) Undang-undang Republik Indonesia 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, diantaranya pada bab 3 pasal 9 dan 11. Pasal 9 yang berbunyi "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Dan pasal 11 yang berbunyi: "Setiap anak berhak beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasan demi pengembangannya".⁸

c. Prinsip Dasar Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran

Ada beberapa prinsip yang menjadi acuan dasar pendekatan sentra dan lingkaran sebagai berikut: yaitu :⁹

- 1) Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini
 - a) Berorientasi pada kebutuhan anak

⁷Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan

⁸*Ibid*, hal 36

⁹Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT Dalam Pendidikan Usia Dini*, 2009, hal 5

- b) Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain
 - c) Merangsang munculnya kreativitas dan inovasi
 - d) Mengembangkan kecakapan hidup anak
 - e) Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada dilingkungan sekitar
 - f) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip perkembangan anak
 - g) Rangsangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan
- 2) Prinsip Perkembangan Anak
- a) Anak akan belajar dengan baik apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasa aman dan nyaman dengan lingkungannya
 - b) Anak belajar melalui interaksi sosial
 - c) Minat dan ketekunan anak akan memotivasi belajar anak
 - d) Perkembangan dan gaya anak harus dipertimbangkan sebagai perbedaan individu
 - e) Anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks.¹⁰
- 3) Prinsip Pendekatan Sentra dan lingkaran
- a) Keseluruhan proses pembelajarannya berdasarkan pada teori dan pengalaman empirik
 - b) Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk 4 jenis pijakan
 - c) Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk kreatif, aktif dan terus berfikir dengan menggali pengalamannya sendiri. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran yaitu, yaitu meliputi: pendidik menata lingkungan main sebagai pijakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak; ada pendidikan

¹⁰Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. 2006, hal, 5

yang bertugas menyambut kedatangan anak dan mempersilahkan untuk bermain bebas dulu; semua anak mengikuti main pembukaan dengan bimbingan pendidik; pendidik memberi waktu kepada anak untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran/pembiasaan antri; anak-anak masuk kelompok masing-masing dengan dibimbing oleh pendidik; pendidik duduk bersama anak didik dengan membentuk lingkaran untuk memberi pijakan pengalaman sebelum bermain; pendidik memberi waktu yang cukup kepada anak untuk melakukan kegiatan disentra main yang disiapkan sesuai jadwal hari itu; selama anak berada di sentra, secara bergilir pendidik memberi pijakan kepada setiap anak; pendidik bersama anak membereskan peralatan dan tempat main; pendidik memberi waktu kepada anak untuk ke kamar kecil dan minum secara bergiliran; pendidik duduk bersama anak didik dengan membentuk lingkaran untuk memberikan pijakan pengalaman setelah main; pendidik bersama anak makan bekal yang dibawanya; kegiatan penutup; anak-anak pulang secara bergilir; pendidik membereskan tempat dan merapikan/mencek catatan-catatan dan kelengkapan administrasi; pendidik melakukan evaluasi hari ini dan rencana hari esok hari; pendidik pulang.

- d) Mempersyaratkan pendidik dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini.
- e) Melibatkan orangtua dan keluarga sebagai salah satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah¹¹

d. Tujuan Model Pendekatan Sentra

Masa kanak-kanak awal atau sering disebut juga dengan masa balita. Adalah masa-masa yang paling penting dalam perkembangan anak selanjutnya. Masa ini sering disebut sebagai usia bermasalah, usia yang banyak gangguan, usia bermain, usia sekolah, usia awal berkelompok, usia menjelajah, usia bertanya, usia meniru, usia kreatif.

¹¹Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit*, hal. 6

Penanaman-penanaman tersebut didasarkan pada berbagai ciri yang menonjol pada masa ini.¹²

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimaksudkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini agar ia dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai nilai, norma, dan harapan masyarakat. Sesuai dengan perkembangannya dan keperluan kehidupan anak selanjutnya, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Pengembangan segenap potensi anak
- 2) Penanaman nilai dan norma kehidupan
- 3) Pembentukan dan pembiasaan perilaku yang diharapkan
- 4) Pengembangan motivasi dan sikap belajar.¹³

Sentra memungkinkan anak untuk melakukan manipulasi terhadap berbagai obyek, terlibat dalam *Role Playing* saling bercakap-cakap dengan teman-temannya, bereksplorasi, berinteraksi secara fisik, emosional, sosial dan secara kognitif serta kegiatan variatif yang menarik lainnya. Sentra memberikan kesempatan pada anak untuk bermain baik secara individual, kelompok kecil maupun kelompok besar dan bahkan secara klasikal. Anak diperbolehkan memilih kegiatan yang menarik baginya dan akhirnya akan menjadikan anak sebagai pembelajar yang aktif dan interaktif.¹⁴

Kegiatan bermain dilakukan anak dalam kelompok kecil di sentra atau area yang di dalamnya terdapat berbagai material bermain. Setiap sentra bermain telah disiapkan oleh guru sesuai dengan program pengembangannya yang akan diajarkan kepada anak dengan jadwal yang telah ditentukan. Semua kegiatan bermain diarahkan untuk mencapai target yang disesuaikan dengan kemampuan dengan minat anak (*child oriented*). Dengan menggunakan sentra bermain aktif, anak akan terlibat secara aktif baik secara fisik maupun mental karena akan

¹²<http://www.eprints.uny.ac.id/14828/2/BAB%20II.pdf> Prani - 2015 (20 April 2015)

¹⁴*Ibid*, 20 April 2015

mendapatkan berbagai pengalaman belajar dengan melihat, mendengar dan mengerjakan secara langsung atau praktek langsung (*learning by doing*).¹⁵

Adapun tujuan dari pada pembelajaran sentra dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pelayanan pengalaman belajar kepada anak secara lebih mendalam dengan memberikan kebebasan bereksplorasi dalam setiap sentranya.
- 2) Dengan adanya sentra melatih anak-anak untuk lebih mandiri karena tidak bergantung pada guru kelasnya saja, tetapi akan lebih diarahkan untuk melakukan kegiatan dengan guru-guru yang lain terutama yang menjadi guru sentra.
- 3) Dengan adanya guru sentra, maka guru sentra akan lebih fokus dalam mengembangkan sentra yang menjadi tanggung jawabnya dengan menuangkan segala pengembangan ide kreatifnya.
- 4) Proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan anak bekerja mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke anak.
- 5) Dalam konteks itu, anak mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, dan bagaimana pencapaiannya, mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari akan berguna bagi hidupnya nanti.

e. Langkah-Langkah Pelaksanaan Pembelajaran

- 1) Persiapan

Periapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah menyiapkan pendidik (guru/kader/pamong) dan pengelola melalui pelatihan dan pemagangan. Pelatihan dapat memberikan pembekalan konsep sedangkan magang memberikan pengalaman praktik. Penyiapan tempat dan alat permainan edukatif (APE) sesuai dengan jenis sentra yang akan dibuka dan tingkatan usia

¹⁵<http://www.eprints.uny.ac.id>, *Op. Cit* (20 April 2015)

anak. selain menyiapkan administrasi kelompok dan pencatat perkembangan anak, pendidik juga mengenalkan metode pembelajaran kepada orangtua. Kegiatan ini penting agar orangtua mengenal metode ini sehingga tidak protes ketika kegiatan anaknya hanya bermain. Mintalah orangtua untuk mencoba bermain di setiap sentra main yang disiapkan untuk anak agar merasakan sendiri nuansanya.¹⁶

2) Pelaksanaan

- a) Bukalah sentra secara bertahap sesuai dengan kesiapan pendidik dan sarana pendukung lainnya.
- b) Gilirlah setiap kelompok anak untuk bermain di sentra sesuai jadwal. Setiap kelompok dalam satu hari hanya bermain di satu sentra saja.
- c) berikan variasi dan kesempatan main yang cukup kepada setiap anak agar tidak bosan dan tidak berebut. sering dengan kesiapan pendidik dan pendukung, tambahkan sentra baru
- d) apabila belum lengkaplengkapilah setiap sentra dengan berbagai jenis APE baik yang buatan pabrik maupun yang dikembangkan sendiri dengan memanfaatkan bahan limbah dan lingkungan alam sekitar¹⁷

f. Proses Pembelajaran

1) Penataan Lingkungan main

- a) Sebelum anak datang, pendidik menyiapkan dan menata bahan dan alat yang akan digunakan sesuai dengan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok anak yang dibimbingnya
- b) Menata bahan dan alat harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai anak selama bermain dengan alat main tersebut

¹⁶Nasional Departemen Pendidikan, *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT Dalam Pendidikan Usia Dini*, 2009, hal 8

¹⁷Nasional Departemen Pendidikan, *Op. Cit*, hal 8

c) 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 lainnya sambil menunggu kegiatan dimulai. Sebaiknya para orangtua sudah tidak bergabung dengan anak.¹⁸

d) Main Pembukaan (Pengalaman Gerakan Kasar)

Pendidik menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, lalu menyebutkan kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka bisa berupa permainan tradisional, gerak dan musik, atau sebagainya. Satu kader yang memimpin, kader lainnya jadi peerta bersama anak (mencotohkan). Kegiatan main pembuka berlangsung sekitar 15 menit.¹⁹

e) Transisi 10 Menit

Setelah selesai main pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat perbainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembali tenang. Setelah anak tenang, anak secara bergiliran diperilahkan untuk minum atau ke kamar kecil. Gunakan kesempatan ini untuk mendidik (pembiasaan) kebersihan diri anak. Kegiatannya bisa berupa cuci tangan, cuci muka, cuci kaki maupun pipis di kamar kecil.

f) Sambil menunggu anak minum atau ke kamar kecil, masing-masing Pendidik siap di tempatbermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.²⁰

2) Kegiatan Inti

a) Pijakan Pengalaman sebelum Main

Dalam kegiatan ini pendidik dan anak duduk melingkar saling menyapa dan memberi salam. kemudian pendidik meminta anak-

¹⁸*Ibid*, hal 9

¹⁹*Ibid*, hal 10

²⁰*Ibid*, hal 10

anak untuk memperhatikan siapa saja yang tidak hadir hari ini lalu berdo'a bersama. Pendidik menyampaikan tema hari ini dan dikaitkan dengan kehidupan anak dengan membacakan buku yang sesuai tema. setelah membaca selesai kader menanyakan kembali isi cerita. Pendidik mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan anak. Pendidik mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan. Dalam memberi pijakan pendidik harus mampu mengaitkan kemampuan apa yang diharapkan muncul pada anak, sesuai dengan rencana belajar yang sudah terusun. Pendidikan memberi arahan cara main, mengatur teman main dengan memberi kesempatan memilih teman main. Setelah anak siap main, pendidik mempersilahkan anak untuk mulai main.²¹

b) Pijakan Pengalaman Selama Anak Main

Pendidik berkeliling diantara anak-anak yang sedang bermain, memberi contoh cara main dan menggunakan alat. Memberi motivasi, stimulus kepada anak untuk memperluas cara main anak. Memcatat yang dilakukan anak. Mengumpulkan hasil kerja anak. Ketika waktu hampir 5 menit kader memberitahukan pada anak-anak untuk beriap-siap menyelesaikan kegiatannya.²²

c) Pijakan Pengalaman Setelah Anak Main

Bila waktu habis, pendidik memberitahukan saatnya membereskan dengan melibatkan anak-anak. Jika anak belum terbiasa untuk membereskan, pendidik dapat membuat permainan yang menarik agar anak ikut membereskan. Saat membereskan, pendidik menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga anak dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya. Bila bahan main sudah dirapikan, satu orang pendidik membantu anak membereskan baju anak sedangkan kader yang

²¹NasionalDepartemen Pendidikan, *Pedoman Penerapan Pendekatan BCCT Dalam Pendidikan Usia Dini*, 2009, hal 12

²²*Ibid*, hal 13

lain dibantu orangtua membereskan semua mainan hingga semua rapi di tempatnya. Setelah rapi anak-anak diminta duduk melingkar kemudian pendidik menanyakan pada setiap anak kegiatan main yang tadi lakukannya. Kegiatan menanyakan kembali guna melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya.²³

d) Makan Bekal Bersama

Usahakan setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama. Sekali dalam satu bulan diupayakan ada makanan yang disediakan untuk perbaikan gizi. Sebelum makan bersama, pendidik mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada tanyakan siapa yang mau memberi makan pada temannya. Pendidik memberitahukan jenis makanan yang baik dan yang kurang baik. Jadikan waktu makan bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik. Libatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungku makanan ke tempat sampah.²⁴

e) Kegiatan Penutup

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. Pendidik meminta anak yang sudah besar secara bergiliran untuk meminta doa penutup. Untuk menghindari berebut saat pulang, digunakan urutan berdasarkan warna baju, usia, atau cara lain untuk keluar dan bersalaman lebih dahulu.²⁵

f) Evaluasi Kemajuan Perkembangan Anak

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

²³*Ibid*, hal. 14

²⁴*Ibid*, hal. 16

²⁵*Ibid*, hal. 17

motorik kasar, halus, berbahasa, sosial dan aspek-aspek lainnya. Pencatatan kegiatan main anak dilakukan oleh guru (pendidik). Selain mencatat kemajuan belajar anak, guru juga dapat menggunakan lembar check list perkembangan anak, dilihat dari hasil kerja anak-anak, karena itu, semua hasil karya anak dijadikan sebagai bahan evaluasi dan laporan perkembangan belajar anak kepada orang tua masing-masing.

2. Kelompok Bermain

a. Pengertian Kelompok bermain

Kelompok Bermain adalah salah satu jenis layanan yang ada di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus kesejahteraan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun.²⁶

Kelompok Bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur nonformal dengan mengutamakan kegiatan bermain sambil belajar.²⁷

Jadi, kelompok Bermain adalah suatu layanan pendidikan nonformal yang berada pada Pendidikan Anak Usia Dini program pendidikannya untuk mensejahterakan anak dengan menggunakan metode bermain sambil belajar.

b. Landasan Kelompok Bermain

a. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

b.

Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan

²⁶Permendikbud tentang Pendidikan Anak Usia Dini No. 137 Tahun 2014, hal. 1

²⁷Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Kelompok Bermain*. 2006, hal. 5

- Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
- c. Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2005-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 33, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4700)
 - d. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
 - e. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
 - f. Peraturan Presiden Nomor 47 Tahun 2009 tentang Pembentukan dan Organisasi Kementerian Negara, sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Presiden Nomor 13 Tahun 2014 tentang Perubahan Kelima atas Peraturan Presiden Nomor 47 Tahun 2009 tentang Pembentukan dan organisasi Kementerian Negara
 - g. Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas, dan Fungsi Kementerian Negara serta Susunan Organisasi, Tugas, dan Fungsi Eselon I Kementerian Negara sebagaimana telah beberapa kali diubah terakhir dengan Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 tentang Kedudukan, Tugas, dan Fungsi Kementerian Negara serta Susunan Organisasi, Tugas, dan Fungsi Eselon I Kementerian Negara
 - h. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
 - i. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 84/P Tahun 2009 mengenai Pembentukan Kabinet Indonesia Bersatu II sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir de

ngan Keputusan Presiden Nomor 41/P Tahun 2014

- j. Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif
- k. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2009 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan
- l. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia²⁸

c. Sarana Prasarana Kelompok Bermain

- 1) Memiliki jumlah ruang dan luas lahan disesuaikan dengan jumlah anak, luas minimal 3 m² per-anak;
- 2) Memiliki ruang dan fasilitas untuk melakukan aktivitas anak di dalam dan di luar dapat mengembangkan tingkat pencapaian perkembangan anak;
- 3) Memiliki fasilitas cucitangandankamar mandi/jamban yang mudah dijangkau oleh anak yang memenuhi persyaratan dan mudah bagi guru dalam melakukan pengawasan; dan
- 4) Memiliki tempat sampah yang tertutup dan tidak tercemar²⁹

d. Tujuan Kelompok Bermain

Standar PAUD bertujuan menjamin mutu pendidikan anak usia dini dalam rangka memberikan landasan untuk:

- 1) Melakukan stimulan pendidikan dalam membantupertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak
- 2) Mengoptimalkan perkembangan anak secara holistik dan integratif
- 3) Mempersiapkan pembentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak³⁰

e. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentang usia tertentu.

²⁸ Permendikbud tentang Pendidikan Anak Usia Dini No. 137 Tahun 2014, hal. 1

²⁹ *Ibid*, hal. 12

³⁰ *Ibid*, hal. 13

Yaitu, penambahan berat dan tinggi badan yang mencerminkan kondisi kesehatan dan gizi yang mengacu pada panduan pertumbuhan anak dan dipantau menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Kementerian Kesehatan yang meliputi Kartu Menuju Sehat (KMS), Tabel BB/TB, dan alat ukur lingkaran kepala. Perkembangan anak merupakan integrasi dari perkembangan aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional, serta seni. Perkembangan merupakan perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individual baik kuantitatif maupun kualitatif. Pencapaian pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal membutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa serta akses layanan PAUD yang bermutu. Tahapan-tahapan STPPA adalah sebagai berikut: Tahapan usia dalam STPPA terdiri dari tahap usia lahir-2 tahun, terdiri atas kelompok usia: Lahir-3 bulan, 3-6 bulan, 6-9 bulan, 9-12 bulan, 12-18 bulan, 18 - 24 bulan, tahap usia 2-4 tahun, terdiri atas kelompok usia 2-3 tahun dan 3 - 4 tahun, dan Tahap usia 4-6 tahun, terdiri atas kelompok usia 4-5 tahun dan 5-6 tahun.³¹

f. Kualifikasi Akademik Kepala KB/TPA/SPS:

- 1) Memiliki kualifikasi akademik sebagaimana dipersyaratkan pada kualifikasi guru pendamping
- 2) Memiliki usia paling tinggi 55 (lima puluh lima) tahun pada saat diangkat sebagai kepala PAUD
- 3) Memiliki pengalaman mengajar minimum 3 (tiga) tahun sebagai guru pendamping
- 4) Memiliki sertifikat lulus seleksi calon kepala KB/TPA/SPS dari lembaga pemerintah
- 5) Memiliki sertifikat pendidikan dan pelatihan Kepala Satuan PAUD dari lembaga yang kompeten

³¹*Ibidi*, hal. 5

g. Materi

Lingkup materi Standar Isi meliputi programpengembangan yang disajikan dalam bentuk temadan sub tema. Tema dan sub tema disusun sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, tahap perkembangan anak, dan budaya lokal. Pelaksanaan tema dan sub tema dilakukan dalam kegiatan pengembangan melalu ibermain dan pembiasaan. Tema dan sub tema dikembangkan dengan memuat unsur-unsur nilai agamadan moral, kemampuan berpikir, kemampuan berbahasa, kemampuan sosial-emosional, kemampuan fisik-motorik, serta apresiasi terhadap seni.

B. Sentra Agama

1. Pengertian sentra agama

Sentra agama adalah sentra yang memfasilitasi dan memotivasi anak dengan alat bermain (APE), cara bermain dan berkomunikasi yang diarahkan untuk mengenal Allah SWT.³²Pada sentra ini berisi berbagai kegiatan untuk menanamkan nilai-nilaiagama, keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-A'raf ayat 172:

تَكُمُ أَلْسِنَتُهُمْ عَلَىٰ وَأَشْهَدَهُمْ ذُرِّيَّتَهُمْ ظُهُورِهِمْ مِنْ أَدَمَ بَنِي مِنْ رَبُّكَ أَخَذُوا ذُرِّيَّتَهُمْ
غَافِلِينَ هَذَا عَنِ كُنَّا إِنَّا الْقِيَمَةَ يَوْمَ تَقُولُوا أَن شَهِدْنَا بَلَىٰ قَالُوا بَرَبِّ

Artinya:”Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman): "Bukankah aku ini Tuhanmu?" mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), Kami menjadi saksi". (kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya Kami (Bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)".³³

³²Kelompok Bermain dan Raudlotul Athfal PAUD Istiqlal Jakarta, *Program Kegiatan Bermain sambil Belajar Integrasi Pendidikan Agama Dengan Pendekatan BCCT*, Jakarta, 2006, hal 1

³³Al-Qur'an Surat An-Nisa' ayat 9, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Semarang: CV Toha Putra, 2004, hal. 211

Adapun dalam surat Al Imron ayat 85:

الْخٰسِرِيْنَ مِنَ الْاٰخِرَةِ فِيْ وَهُوَ مِنْهُ يُقْبَلُ فَلَنْ دِيْنَا اِلَّا سَلِمَ غَيْرِ يَبْتَغِ وَمَنْ

Artinya:”Barangsiapa mencari agama selain agama Islam, Maka sekali-kali tidaklah akan diterima (agama itu)daripadanya, dan Dia di akhirat termasuk orang-orang yang rugi.³⁴

Kedua ayat diatas menunjukkan bahwa menanamkan nilai-nilai agama sejak dini sangat penting karena diakhirat akan dipertanggung jawabkan, Allah SWT mengajarkan untuk mengenal siapa Tuhannya serta memberi peringatan supaya tidak menjadi orang yang merugi.

Sentra inibertujuan untuk mengembangkan kemampuan beragama pada anak sejak dinidan membentuk pribadi yang cerdas berperilaku sesuai dengan norma-norma agama. Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan yang sederhana dan menyenangkan bagi anak mengingat bahwa pengenalan dan pemahaman terhadap agama merupakan suatu konsep yang abstrak, perlu diterjemahkan menjadi aktivitas yang konkret bagi anak. Bahan-bahan yang disiapkan adalah berbagai bangunan ibadah berbentuk mini, alat-alat beribadah dan kitab berbagai agama, buku-buku cerita, gambar-gambar dan alat permainanlain yang bernuansa agama.

Dalam sentra ini anak melakukan kegiatan bermain untuk mengenal agama Islam seperti; rukun Islam (syahadat, shalat, puasa, zakat, haji), rukun iman/akidah (iman kepada Allah, malaikat, nabi dan rasul, kitab Allah, hari akhir), al-Qur’an (mengaji) dan akhlak (mengucapkan kalimat thayyibah, akhlakul karimah, salam, dan lain-lain)

2. Tujuan

- a. Mengenalkan Allah kepada anak sebagai pencipta seluruh alam melalui sifatsifat dan ciptaan-Nya
- b. Menanamkan kecintaan anak kepada Allah melalui pembiasaan, senang melakukan segala perintah dan meninggalkan larangan-Nya

³⁴*Ibid*, hal. 98

- c. Membentuk prilaku akhlak anak sebagai sumber daya manusia yang berkualitas
- d. Mengembangkan aspek ke-6 aspek rukun iman
- e. Mengembangkan ke-5 aspek rukun islam
- f. Mengembangkan aspek-aspek perkembangan³⁵

3. Materi Sentra Agama

Materi sentra agama dalam rangka mengenalkan kehidupan beragama pada anak usia dini yaitu:

- a. Rukun Iman : nilai-nilai ke-6 rukun iman dapat dikenalkan kepada anak melalui kegiatan bermain sambil belajar disentra bermain dengan menggunakan ala pendidikan edukatif (APE) bernuansa agama yang sesuai dengan usia dan perkembangan.
- b. Rukun islam
Nilai-nilai ke-5 aspek rukun islam dapat dikenalkan kepada anak melalui kegiatan bermain sambil belajar disentra-sentra bermain dengan menggunakan alat pendidikan edukatif (APE) bernuansa agama yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak.
- c. Ihsan
Nilai-nilai ihsan dapat dikenalkan kepada anak melalui kegiatan bermain sambil belajar id sentra-sentra bermain dan emua kegiatan yang menumbuhkan akhlakul karimah dari keteladan nabi Muhammad SAW dengan menggunakan alat pendidikan edukatif (APE) bernuansa agama yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak.

4. Penataan Lingkungan Main

Penataan lingkungan pada sentra agama diantaranya sebagai berikut:³⁶

- a. Kegiatan sholat berjamaah bahan main peran makro mendukung main pembangunan terstruktur atau sensomotor, tempat yang luas mendukung interaksi sosial main sendiri, berdampingan, main berama dan main kerjasama. Alat dan bahan yaitu ka'bah, perlengkapan sholat.

³⁵*Ibid.* Hal.6

³⁶*Loc. Cit.* Hal 6

- b. Kegiatan proses mengenal huruf-huruf hijaiyyah dalam al-qur'an: bahan main pembangunan terstruktur mendukung jenis main pembangunan main sensorimotor. 2-3 tempat dapat mendukung interaksi sosial anak main sendiri, berdampingan, main bersama dan main kerjasama. Alat dan bahan kartu huruf hijaiyyah, batu/biji, spidol.
- c. Bermain balok kubus hijaiyyah: bahan main pembangunan terstruktur mendukung jenis main pembangunan main sensorimotor. 2-3 tempat dapat mendukung interaksi sosial anak main sendiri, berdampingan, main bersama dan main kerjasama. Alat dan bahan balok kubus hijaiyyah, kartu angka
- d. Kegiatan bermain kartu wudlu: bahan main pembangunan terstruktur mendukung jenis main pembangunan main sensorimotor. 2-3 tempat dapat mendukung interaksi sosial anak main sendiri, berdampingan, main bersama dan main kerjasama. Alat dan bahan kartu wudlu, kartu angka.
- e. Kegiatan menyusun kalimat thayyibah yang diinginkan: bahan main pembangunan terstruktur mendukung jenis main pembangunan main sensorimotor. 2-3 tempat dapat mendukung interaksi sosial anak main sendiri, berdampingan, main bersama dan main kerjasama. Alat dan bahan kartu kalimat thayyibah, huruf/abjad.

C. Kecerdasan Interpersonal

1. Pengertian Kecerdasan

Manusia adalah makhluk Tuhan Yang Maha Esa yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk lainnya. Manusia memiliki salah satu kelebihan yaitu kecerdasan, dengan kecerdasan maka manusia dapat berpikir dan belajar untuk meningkatkan kualitas dirinya. Pengertian kecerdasan menurut Gardner (1993) dalam Yuliani menyatakan bahwa:³⁷ Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan

³⁷Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, PT Indeks, Jakarta, 2012, hal. 176

masalah menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Ia memiliki pandangan yang pluralistik mengenai pemikiran. Menurutnya, pandangan tentang kecerdasan harus mengakui bahwa setiap orang mempunyai kekuatan pemahaman berbeda dan berdiri sendiri, menerima bahwa orang mempunyai kekuatan yang berbeda dan gaya pemahaman yang kontras.

Secara lebih terperinci Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan:³⁸

- 1) Kemampuan untuk menciptakan suatu produk yang efektif atau menyumbangkan pelayanan yang bernilai dalam suatu budaya.
- 2) Sebuah perangkat keterampilan menemukan atau menciptakan bagi seseorang dalam memecahkan permasalahan dalam hidupnya.
- 3) Potensi untuk menemukan jalan keluar dari masalah-masalah yang melibatkan penggunaan pemahaman baru.

Pendapat yang dikemukakan oleh Gardner sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Santrock bahwa kecerdasan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah dan beradaptasi serta belajar dari pengalaman.³⁹Demikian hal yang serupa tentang kecerdasan juga dikatakan oleh Chaplin (1975) dalam Iskandar bahwa kecerdasan sebagai kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif.⁴⁰

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud kecerdasan adalah kemampuan dalam memahami sesuatu, serta cepat dan efektif dalam memecahkan masalah yang dimiliki dalam hidupnya yang memanfaatkan segala potensi dalam membuka kemungkinan bagi cara-cara baru.

³⁸*Ibid*, hal. 176

³⁹Jhon W Santrock, *Perkembangan Anak*, jilid I, Erlangga, Jakarta, 2007, hal.317

⁴⁰Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, Gaung Persada (GP) Press, Jakarta, 2009, hal.50

2. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Selama bertahun-tahun kecerdasan itu hanya bertautan dengan aspek kognitif saja atau dikatakan kecerdasan intelektual bersifat tunggal dan IQ menjadi ukuran standar dari kecerdasan. Sejak Gardner mengemukakan teori yang disebut *multiple intelegences* atau kecerdasan jamak menjadikan IQ bukan satu-satunya ukuran standar dari kecerdasan seseorang tetapi ada delapan kecerdasan lain yang salah satunya adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah berpikir lewat berkomunikasi dengan orang lain. Ini mengacu pada “keterampilan manusia”, dapat dengan mudah membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini adalah memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, sosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, teman-teman, kelompok, dan kerjasama.⁴¹

Kemampuan memersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain. Kecerdasan itu meliputi kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat; kemampuan membedakan berbagai macam tanda interpersonal, dan kemampuan menanggapi secara efektif tanda tersebut dengan tindakan pragmatis tertentu.⁴² Kecerdasan interpersonal sering terdengar dengan sebutan kecerdasan sosial, hal ini terjadi karena adanya kemampuan sosial yang baik dalam diri seseorang. Menurut Iskandar memaparkan bahwa Kecerdasan interpersonal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain, mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain, sehingga mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan disekelilingnya. Kecerdasan semacam ini juga sering disebut sebagai kecerdasan sosial, dimana selain seorang anak mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman-temannya juga termasuk kemampuan seperti memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan

⁴¹Yuliani Nurani Sujiono, *Op cit.*, hal.192

⁴²Thomas Armstrong, *Menerapkan Multiple Intelegences di Sekolah*, Mizan Pustaka, Bandung, 200, hal.4

antar teman, memperoleh simpati dari anak-anak yang lain dan sebagainya.⁴³

Kemampuan interpersonal ini terlihat jelas pada orang-orang yang memiliki kemampuan sosial yang baik seperti pemimpin politik atau agama, para orang tua yang trampil, guru, ahli terapi, ataupun konselor. Individu yang memiliki komitmen yang nyata dan ahli dalam membuat orang lain hidup lebih baik, bahwa menunjukkan kemampuan intelegensi interpersonal mereka berkembang positif.⁴⁴ Menurut Hurlock, orang yang sosial adalah:⁴⁵

Mereka yang perilakunya mencerminkan keberhasilan di dalam tiga proses sosialisasi, sehingga mereka cocok dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota kelompok. Orang yang suka hidup berkelompok (gregarious) adalah orang yang menghasratkan kehadiran orang lain dan merasa kesepian jika berada seorang diri. Mereka puas semata-mata karena berada bersama orang lain, terlepas dari sifat hubungannya.

Selanjutnya Santrock memberikan teori pendukung yang berhubungan dengan kecerdasan sosial yaitu peduli terhadap keadaan dan hak orang lain, perhatian dan empati terhadap orang lain dan berbuat sesuatu yang memberikan manfaat bagi orang lain, kesemua itu adalah komponen dari perilaku prososial (Eisenberg, Fabes, dan Spinrad, 2006 dalam Santrock).⁴⁶ Bagaimana kognisi sosial anak berkontribusi terhadap teman sebaya mereka? Ada tiga kemungkinan yaitu melalui kemampuan perspektif (kemampuan menilai perspektif orang lain dan memahami pikiran dan perasaan orang lain, kemampuan pemrosesan informasi sosial, dan pengetahuan sosial mereka.⁴⁷

⁴³Iskandar, *Op cit.*, hal.56

⁴⁴Linda Campbell, Bruce Campbell, dan Dee Dickinson, *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, Intuisi Press, Depok, 2007, hal. 172

⁴⁵Elizabet B. Hurlock. *Perkembangan Anak*, Jilid I, Erlangga, Jakarta, 1978, hal. 251

⁴⁶ John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, Jilid II, Erlangga, Jakarta, 200, hal.138-139

⁴⁷ *Ibid.*, hal.209

Berdasarkan uraian teori di atas, kecerdasan interpersonal (kecerdasan sosial) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang anak untuk berinteraksi dengan lingkungan, pandai bergaul, dan merasakan perasaan orang lain (empati), dengan cara memahami dan menghargai orang lain, bekerjasama dalam kelompok, berkomunikasi, dan membina hubungan baik dengan orang lain.

3. Ciri-ciri Orang yang Sosial

Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya, baik dengan keluarga, teman sebaya, ataupun orang lain yang lebih tua atau muda dari dirinya. Lebih lanjut mengenai kecerdasan interpersonal Linda Campbell, Bruce Campbell, dan Dee Dickinson, memaparkan Ciri-ciri orang yang memiliki intelegensi interpersonal yang bagus antara lain:⁴⁸

- 1) Terikat dengan orang tua dan berinteraksi dengan orang lain
- 2) Membentuk dan menjaga hubungan sosial
- 3) Mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam berhubungan dengan orang lain
- 4) Merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku dan gaya hidup orang lain
- 5) Berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam peran yang perlu dilaksanakan oleh bawahan sampai pimpinan, dalam suatu usaha bersama
- 6) Mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain
- 7) Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan cara verbal maupun nonverbal
- 8) Menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan grup yang berbeda dan juga umpan balik (*feedback*) dari orang lain
- 9) Menerima perspektif yang bermacam-macam dalam masalah sosial dan politik

⁴⁸Linda Campbell, Bruce Campbell, dan Dee Dickson, *log cit.*, hal. 173

- 10) Mempelajari ketrampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa (mediator) berhubungan dengan mengorganisasikan orang lain untuk bekerja sama ataupun bekerja sama dengan orang lain dari berbagai macam background dan usia
- 11) Tertarik pada karir yang berorientasi interpersonal seperti mengajar, pekerjaan sosial, konseling, manajemen atau politik
- 12) Membentuk proses sosial atau model yang baru

Pencapaian kematangan dalam hubungan sosial bagi anak atau dapat dikatakan sebagai suatu proses belajar bagi anak untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi atau kebiasaan-kebiasaan agar anak dapat meleburkan diri menjadi bagian dalam butir kesatuan sehingga dapat saling berkomunikasi dan bekerja sama. Makna perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.⁴⁹ Pada perkembangan sosial anak ada ciri-ciri yang melekat dan menyertai periode anak tersebut. Menurut Snowman (1993) dalam Patmonodewo, mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) yang biasanya ada TK. *Ciri-ciri anak TK dan prasekolah yang dikemukakan* salah satunya meliputi aspek sosial. Ciri Sosial Anak Pra-sekolah atau TK:⁵⁰

- 1) Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat dari jenis kelamin yang berbeda.
- 2) Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena kelompok tersebut cepat berganti-ganti. Anak lebih mudah seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar.

⁴⁹Hurlock, *log cit.*, hal.250

⁵⁰<http://www.duniapsikologi.com/ciri-ciri-anak-prasekolah-atau-tk/>

Ciri-ciri yang telah dikemukakan di atas, berkaitan dengan pengertian dari kecerdasan interpersonal sehingga orang dikatakan memiliki kecerdasan interpersonal jika memiliki ciri-ciri tersebut. Kecerdasan interpersonal dapat dikatakan sangat erat hubungannya dengan orang lain. Untuk anak usia dini memiliki berbagai macam perkembangan yang mana tugas perkembangan anak seharusnya distimulus dengan optimal karena akan mempengaruhi bagaimana sikap-sikap anak kepada orang lain dan tak lepas dari penyesuaian diri terhadap tuntutan sosial. Pada masa kanak-kanak, anak sudah memiliki ciri-ciri sosial dan anak dapat melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar rumah atau teman sebayanya. Saat yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal (kecerdasan sosial) adalah saat anak sudah memasuki tahapan bermain dengan orang lain.

4. Dimensi-Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Perlu di ingat bahwa ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan ketiganya saling mengisi satu sama lainnya. Berikut ini tiga dimensi kecerdasan interpersonal :

- 1) *Social Sensitivity* (sensitivitas sosial). Kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif ataupun negatif.
- 2) *Social Insight* yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah di bangun. Di dalamnya juga terdapat kemampuan dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut. Fondasi dasar dari *social insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik. Kesadaran diri yang berkembang ini

akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan internal maupun eksternal seperti menyadari emosi-emosinya yang sedang muncul, atau menyadari penampilan cara berpakaianya sendiri, cara berbicaranya dan intonasi suaranya.

- 3) *Social Communication* adalah penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarannya. Tentu saja sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan afektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan *public speaking* dan keterampilan menulis secara efektif (Anderson, 1999).⁵¹

5. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Manusia merupakan makhluk sosial, tetapi memiliki kecerdasan derajat interpersonal yang berbeda-beda. Pendidik perlu melibatkan pendekatan pengajaran untuk meningkatkan kecerdasan sosial anak didiknya. Menurut Armstrong, Strategi-strategi pengajaran yang dapat membantu pendidik menyentuh kebutuhan anak didiknya akan kebersamaan dan hubungan dengan orang lain sebagai berikut:⁵²

- a. Berbagi rasa dengan teman sekelas
- b. Berbagi rasa dengan teman sekelas ini juga dapat dikembangkan menjadi mengajari teman sebaya (siswa melatih atau mengajarkan materi tertentu kepada siswa lain).

⁵¹<http://www.duniapsikologi.com/ciri-ciri-anak-prasekolah-atau-tk/>

⁵² Thomas Armstrong, *log.cit.*, hal. 120-124

- c. Formasi patung dari orang ini dapat mengangkat proses belajar dari konteks teoretisnya yang abstrak dan segera menempatkannya di tatanan sosial yang dapat dijangkau dengan mudah.
- d. Pembentukan kelompok kecil untuk mencapai tujuan pengajaran umum adalah komponen utama model belajar kelompok.
- e. Board *games* (game yang menggunakan papan permainan/game papan) adalah cara belajar pada konteks lingkungan sosial informal yang menyenangkan.
- f. Simulasi melibatkan sekelompok orang yang secara bersama-sama menciptakan lingkungan “serba-seandainya”.

Menurut Hurlock menjadi orang yang mampu bermasyarakat (sozialized) memerlukan tiga proses yaitu:⁵³

- 1) Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial
- 2) Memainkan peran sosial yang dapat diterima
- 3) Perkembangan sikap sosial untuk bermasyarakat/bergaul dengan baik anak-anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial.

Hurlock mengemukakan tidak hanya proses tetapi juga mereka akan belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat bergantung pada empat faktor:⁵⁴

- 1) Kesempatan yang penuh untuk sosialisasi adalah penting karena anak-anak tidak dapat hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktu mereka dipergunakan seorang diri.
- 2) Dalam keadaan bersama-sama anak-anak tidak hanya harus mampu berkomunikasi dalam kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, tetapi juga harus mampu berbicara tentang topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain.
- 3) Anak akan belajar sosialisasi hanya apabila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya

⁵³Hurlock, *log cit.* hal. 250

⁵⁴*Ibid*, hal. 251-252

- 4) Metode belajar yang efektif dengan bimbingan yang penting. Dengan metode ralat anak mempelajari beberapa pola perilaku yang penting bagi penyesuaian sosial yang baik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas, maka dapat menyimpulkan bahwa ketika anak akan menuntaskan tugas perkembangan sosialnya memerlukan proses belajar dalam berhubungan sosial. Anak dapat menyesuaikan perilakunya dalam aktivitas sosial dan tuntutan sosial. Pada masa kanak-kanak, anak sudah memiliki ciri-ciri sosial dan anak dapat melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar rumah atau teman sebayanya. Saat yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal (kecerdasan sosial) adalah saat anak sudah memasuki tahapan bermain dengan orang lain. Peran keluarga dan pendidik juga penting salah satunya saat anak diberikan kesempatan untuk melakukan sesuatu bersama-sama akan semakin cepat anak memiliki kemampuan sosial atau bisa dikatakan adanya peningkatan kecerdasan interpersonalnya. Jika kecerdasan tidak diasah dengan baik, maka akan menyebabkan anak menjadi pribadi yang menarik diri dari lingkungan sosial, pendiam, minder, dan tidak mau berteman dengan teman sebayanya. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik dapat membentuk pola perilaku dalam situasi sosial diantaranya anak mampu bekerjasama, anak bersedia untuk berbagi dengan orang lain, anak dapat berinteraksi sosial dengan baik, dan anak mampu berempati dengan orang lain. Oleh sebab itu, perlunya strategi pengajaran yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal yaitu membuat kegiatan yang melibatkan hubungan sosial untuk kebersamaan.

D. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa peneliti yang hampir sama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya :

1. Peneliti Siti Friyanti dengan judul “Implementasi Penggunaan Metode *Education Games*(Permainan Edukatif) Dalam Perkembangan Motorik

Anak Usia Dini pada Sentra Agama di KBIT La Tansa Cangkring Karanganyar Demak skripsi STAIN KUDUS Tahun 2013. Dalam paparannya Siti Friyanti mendiskripsikan bahwa metode *Education Game* pada sentra agama dengan menggunakan pendekatan BCCT penting diterapkan dalam pembelajaran untuk anak-anak usia dini terutama dalam mengembangkan motorik anak. Ia juga memberikan analisis tentang kelemahan dan kekurangan dari sarana prasarana yaitu alat permainan edukatif yang dikelola oleh KBIT yang menjadi obyek penelitiannya. Perbedaan dengan penelitian saya nanti adalah berfokus kepada penerapan model pendekatan BCCT untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kusasi dalam judulnya Internalisasi Nilai-Nilai Agama Dalam Pembinaan Akhlak Mahmudah pada Sentra Agama menjelaskan bahwa menginternalisasi nilai-nilai agama dalam pembinaan akhlak mahmudah lebih mudah dilakukan dengan pendekatan BCCT. selain itu dia juga memaparkan bagaimana cara menanamkan nilai-nilai agama pada anak melalui metode pendekatan BCCT. Ada hubungannya dengan mencerdaskan anak secara kompleks yaitu mencerdaskan IQ, EQ dan SQ.
3. Siti Rohmatul Maghfiroh Implementasi Pendekatan *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) dalam Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Islam, Semarang: IAIN-WS, 2009 memaparkan bahwa model pendekatan ini ideal diterapkan di Indonesia karena dalam pembelajarannya mengintegrasikan nilai-nilai agama islam yaitu *Rahmatan Lil' alamin* dan ini sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia seperti toleran, arif dan kasih sayang. Nilai-nilai tersebut muncul adanya interaksi antar sesama dan untuk membangun interaksi agar lebih baik maka dibutuhkan kecerdasan interpersonal yang akan dibahas pada penelitian penulis.

Dari ketiga penelitian terdahulu, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Beyond Center and Circle Time* adalah model pembelajaran yang menarik untuk dibahas dan dikaji

oleh beberapa peneliti. Ciri khas dari model pendekatan ini adalah pembelajarannya terfokus pada perkembangan dan pertumbuhan anak disemua aspek perkembangan fisik maupun non-fisik seperti kecerdasan kinestetik, bahasa, intrapersonal maupun interpersonal. Siti Rohmatul Mghfiroh dalam penelitiannya menyatakan bahwa metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ini dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai agama islam, yaitu dengan saling menghargai, membangun toleransi, cinta dengan sesama, peduli dan saling membantu kepada orang lain, memupuk rasa kasih dan sayang.

E. Kerangka Berfikir

Model pendekatan sentra dan saat lingkaran atau *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) merupakan model pembelajaran yang befokus pada perkembangan anak yang proes pembelajarannya pada saat anak melingkar. Pendekatan ini bertujuan membangun pengetahuan anak, emosi anak maupun spiritual anak yang digali oleh anak itu sendiri.

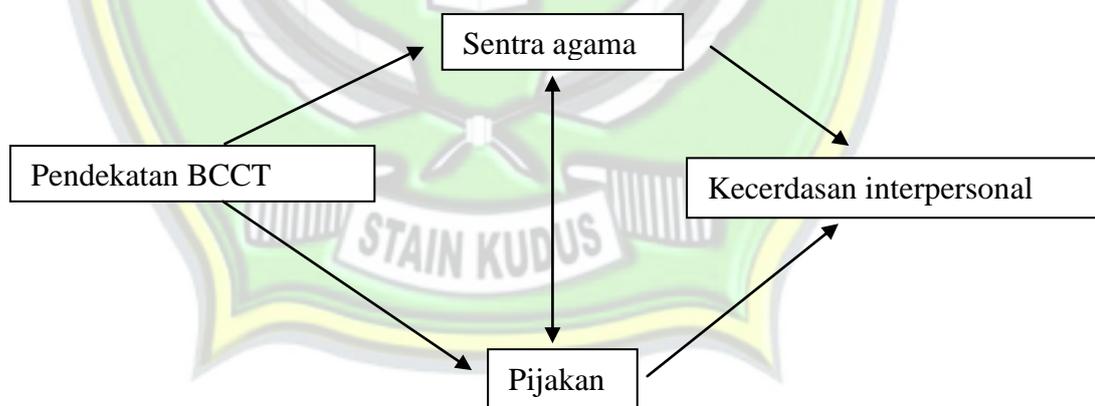
Anak didorong untuk bermain di sentra-sentra kegiatan, sedangkan pendidik berperan sebagai failitator, pendukung dan penilai kegiatan anak. Pembelajarannya bersifat individual sehingga rancangan, dukungan dan penilaiannya pun disesuaikan dengan tingkatan perkembangan dan kebutuhan setiap anak. Semua tahapan kebutuhan anak dirumuskan dengan rinci dan jelas, sehingga guru memiliki penduan dalam penilaian perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas, dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan-pijakan (scaffolding).

Setiap anak memperoleh dukungan untuk aktif, kreatif dan berani mengambil keputusan sendiri tanpa mesti tahu membuat kesalahan. Setiap tahap perkembangan bermain anak dirumuskan secara jelas, sehingga dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam melakukan penilaian perkembangan anak. Penerapan pendekatan *BeyondCenter and Circle Time* (BCCT) tidak bersifat kaku, bisa saja dilakukan secara bertahap, sesuai dengan situasi dan kondisi setempat. Lingkungan bermain yang bermutu untuk anak usia dini

setidaknya mampu mendukung tiga jenis main yang dikenal dalam penelitian anak usia dini.

Sentra agama adalah salah satu sentra yang ada dalam pembelajaran BCCT. Dalam sentra ini anak diperkenalkan dengan Allah SWT, Rosul dan Malaikat melalui metode bermain dan bernyanyi. Seluruh aspek perkembangan anak dapat dilatih disentra ini khususnya aspek kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal yaitu kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan itu diajarkan dan diarahkan oleh guru atau pendidik melalui pendekatan BCCT. Seperti berkomunikasi dengan lemah lembut, menyapa, memberi salam, berempati, berbagi dll.

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



Keterangan gambar



: berarti searah atas menuju langkah selanjutnya



: berarti dilakukan beriringan