



**SEAMEO CECCEP**

Southeast Asian Ministers of Education Organization  
Regional Centre for Early Childhood Care Education and Parenting

**BUKU  
MODUL**

EDISI TAHAP 1  
TAHUN 2018

# MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BIMBINGAN KELOMPOK, BERMAIN, DAN BUDAYA (BKBB) BAGI ANAK USIA DINI

Penyusun Naskah : Dr. Euis Kurniati, M.Pd  
Koordinator Tim : Dr. Elis Rosdiawati  
Perencana : Edi Rukmana, S.Pd  
Pembelajaran  
Desain Grafis : Farhan Mutawakkil



# Modul 1

LANDASAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BKBB

PELATIHAN IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BIMBINGAN  
KELOMPOK, BERMAIN, DAN BUDAYA (BKBB) BAGI ANAK USIA DINI



Kerjasama antara:

SEAMEO Regional Center for Early Childhood Care Education and Parenting (CECCEP)

dan

Universitas Pendidikan Indonesia

2018



## LEMBAR IDENTITAS

Dr. Euis Kurniati, M.Pd  
[euiskurniati@upi.edu](mailto:euiskurniati@upi.edu)  
Edi Rukmana, S.Pd  
Sudaryana  
Farhan Mutawakil



## KATA PENGANTAR



## DAFTAR ISI

NO	MATA LATIH/MATERI	Hal
<b>I</b>	<b>Landasan Pengembangan Model Pembelajaran BKBB</b>	1
1.	Bimbingan Kelompok bagi AUD	1
2.	Bermain dan Permainan bagi AUD	5
3.	Budaya dan Karakter	9
<b>II</b>	<b>Model Pembelajaran BKBB</b>	13
1.	Pengertian dan Tujuan Model BKBB	14
2.	Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran BKBB	15
3.	Kelompok Main dalam Model Pembelajaran BKBB	16
4.	Strategi-Strategi dalam Model Pembelajaran BKBB	18
<b>III</b>	<b>Langkah Model Pembelajaran BKBB</b>	22
1.	Tahap Pengikatan (Engagement)	22
2.	Tahap Pembentukan Batasan (Boundaries)	22
3.	Tahap Eksplorasi (Exploration)	22
4.	Tahap Transisi (Transition)	23
5.	Tahap Relaksasi (Relaxation)	23
6.	Tahap Aktivitas Kelas (Class Activity)	23
7.	Tahap Reedukasi (Re-Education)	23
8.	Tahap Refleksi (Reflection)	23
<b>IV</b>	<b>Pengembangan Kelengkapan Perangkat Pembelajaran dalam Model Pembelajaran BKBB</b>	28
1.	Penyusunan RPPH Model BKBB	29
2.	Pengembangan Media Permainan “Siapa Cepat Dia Dapat”	29



NO	MATA LATIH/MATERI	Hal
3.	Penyusunan Jadwal Kegiatan “Music and Movement”	29
4.	Penyusunan SOP <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyambutan Anak (Welcoming School)</li> <li>• Baris</li> <li>• Berdoa (diluar, circle time, pulang)</li> <li>• Aktivitas Bermain (Indoor dan Outdoor)</li> <li>• Makan dan Minum</li> <li>• Aktivitas Kelas</li> <li>• Membaca Buku Cerita</li> </ul>	29
5.	Penyusunan Jadwal dan Penyiapan Perangkat Kegiatan Permainan Terpimpin/ Permainan Tradisional	29
6.	Penyusunan Aturan Kelas	29
7.	Pemetaan Tema	29
8.	Identifikasi Kegiatan Bermain Konstruktif	29
9.	Identifikasi Kegiatan Bermain Peran	29
10.	Identifikasi Kegiatan Bermain Hasta Karya	29
11.	Identifikasi Kegiatan Bermain Angka dan Huruf	29
12.	Penyusunan Jadwal membaca Buku Cerita (Bigbook, Story Book)	29
13.	Identifikasi Lagu-Lagu Model BKBB	29
14.	Perangkat Penilaian Perkembangan	29
15.	Penataan Lingkungan Belajar	29



## Panduan Penggunaan Modul

(berisi penjelasan ttg tatacara melaksanakan rangkaian pembelajaran secara mandiri/individual, setiap kegiatan pembelajaran. Antara lain tentang : Sekusensi pembelajaran, cara pengayaan materi yg dapat dilakukan, penilaian diri, penggunaan kunci jawaban)



## LANDASAN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BKBB

### Standar Kompetensi

Menguasai Landasan Pengembangan Model Pembelajaran BKBB

### Kompetensi Dasar

1. Memahami keterkaitan bimbingan kelompok dalam pengembangan model BKBB
2. Memahami peranan bermain dan permainan dalam pengembangan model pembelajaran BKBB
3. Memahami keterkaitan budaya dan karakter dalam pengembangan model pembelajaran BKBB

### Pokok Materi/Uraian

#### A. Bimbingan dan Konseling bagi Anak Usia Dini

Pada dasarnya bimbingan merupakan upaya pemberian bantuan untuk membantu individu mencapai perkembangan yang optimal. Mortensen & Schmuller (Nurihsan, 2002) menyatakan sebagai berikut.

*Guidance may be defined as that part of the total educational program that helps provide the personal opportunities and specialized program that helps provide the personal opportunities and specialized staff services by which each individual can develop to the fullest of his abilities and capacities in term of the democratic idea.*

Menurut Yusuf (2009:38) bimbingan adalah proses pemberian bantuan (*process of helping*) konselor kepada individu (konseli) secara berkesinambungan agar mampu memahami potensi diri dan lingkungannya, menerima diri, mengembangkan dirinya secara optimal, dan menyesuaikan diri secara positif dan konstruktif terhadap tuntutan norma kehidupan (agama dan budaya) sehingga mencapai kehidupan yang bermakna (berbahagia), baik secara personal maupun sosial.

Rusmana (2009:12) menjelaskan karakteristik bimbingan, yaitu: a) Bimbingan adalah usaha pemberian bantuan. b) Bimbingan diberikan pada orang-orang dari berbagai rentang usia. c) Bimbingan diberikan oleh tenaga ahli. d) Bimbingan bertujuan untuk perbaikan kehidupan orang yang dibimbing, yaitu untuk: mengatur hidup sendiri, mengembangkan atau memperluas pandangan, menetapkan pilihan, mengambil keputusan, memikul beban kehidupan, menyesuaikan diri, dan mengembangkan kemampuan. e) Bimbingan diselenggarakan berdasarkan prinsip-prinsip demokrasi. f) Bimbingan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan.



Bimbingan dan konseling pada anak usia dini dapat diartikan sebagai upaya bantuan yang dilakukan guru/pendamping terhadap anak usia dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapinya. Secara khusus layanan bimbingan dan konseling pada anak usia dini dilakukan untuk membantu mereka agar dapat; 1) lebih mengenal dirinya, kemampuannya, sifatnya, kebiasaannya dan kesenangannya; 2) mengembangkan potensi yang dimilikinya; 3) mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya; 4) menyiapkan perkembangan mental dan sosial anak untuk masuk ke lembaga pendidikan selanjutnya (Syaodih, E. & Agustin, M. 2008: 16).

Depdiknas (2008:188) menyatakan bahwa di jenjang Taman Kanak-kanak di tanah air tidak ditemukan posisi struktural bagi konselor. Fungsi bimbingan dan konseling masih bersifat *preventif* dan *developmental*, dan alokasi waktu yang lebih kecil untuk kegiatan perencanaan individual, sementara layanan responsif diberikan kepada guru dan orang tua dalam mengatasi perilaku mengganggu. Secara pragmatik, komponen kurikulum pelaksanaan BK memerlukan alokasi waktu yang lebih besar dibandingkan dengan jenjang pendidikan lain. Berdasarkan hal tersebut di atas, peran guru dan konselor dalam pendidikan di jenjang Taman Kanak-kanak memiliki keterkaitan yang sangat besar. Keterkaitan dan kekhususan pelayanan pembelajaran oleh guru dan pelayanan bimbingan dan konseling oleh konselor dapat diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1  
Keunikan dan Keterkaitan Pelayanan Guru dan Konselor

Dimensi	Guru	Konselor
<b>1. Wilayah Gerak</b>	Khususnya sistem pendidikan formal	Khususnya sistem pendidikan formal
<b>2. Tujuan Umum</b>	Pencapaian tujuan pendidikan nasional	Pencapaian tujuan pendidikan nasional
<b>3. Konteks tugas</b>	Pembelajaran yang mendidik melalui mata pelajaran dengan skenario guru	Pelayanan yang memandirikan dengan skenario konseli-konselor
▪ <b>Fokus kegiatan</b>	Pengembangan kemampuan penguasaan bidang studi dan masalah-masalahnya	Pengembangan potensi diri bidang pribadi, sosial, belajar, karier, dan masalah-masalahnya
▪ <b>Hubungan kerja</b>	Alih tangan ( <i>referral</i> )	Alih tangan ( <i>referral</i> )



<b>4. Target intervensi</b>		
▪ <b>Individual</b>	Minim	Utama
▪ <b>Kelompok</b>	Pilihan strategis	Pilihan strategis
▪ <b>Klasikal</b>	Utama	Minim
<b>5. Ekspektasi Kinerja</b>		
▪ <b>Ukuran Keberhasilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pencapaian standar kompetensi lulusan</li> <li>▪ Lebih bersifat kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kemandirian dalam kehidupan</li> <li>▪ Lebih bersifat kualitatif yang unsur-unsurnya saling terkait (isaptif)</li> </ul>
▪ <b>Pendekatan umum</b>	Pemanfaatan <i>instructional effects &amp; nurturant effects</i> melalui pembelajaran yang mendidik	Pengenalan diri dan lingkungan oleh konseli dalam rangka mengatasi masalah pribadi, sosial, belajar, dan karier. Skenario tindakan merupakan hasil transaksi yang merupakan keputusan konseli
▪ <b>Perencanaan tindak intervensi</b>	Kebutuhan belajar ditetapkan terlebih dahulu untuk ditawarkan kepada peserta didik	Kebutuhan pengembangan diri ditetapkan dalam proses transaksional oleh konseli, difasilitasi oleh konselor
▪ <b>Pelaksanaan tindak intervensi</b>	Penyesuaian proses berdasarkan respons ideosinkratik peserta didik yang lebih terstruktur	Penyesuaian proses berdasarkan respons ideosinkratik konseli dalam transaksi makna yang lebih lentur dan terbuka

(Sumber: Depdiknas, 2008:191)

Dalam pelaksanaannya bimbingan dapat dilaksanakan secara individual dan kelompok. Menurut Rusmana (2009:13) bimbingan kelompok merupakan suatu proses pemberian bantuan kepada individu melalui suasana kelompok yang memungkinkan setiap anggotanya untuk belajar berpartisipasi aktif dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap dan atau keterampilan yang diperlukan dalam upaya mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi.



Keuntungan diselenggarakan kegiatan bimbingan kelompok adalah:

- a. Bimbingan kelompok lebih bersifat efektif dan efisien
- b. Bimbingan kelompok dapat memanfaatkan pengaruh-pengaruh seseorang atau beberapa orang individu terhadap anggota lainnya
- c. Dalam bimbingan kelompok dapat terjadi salingtukar pengalaman diantara para anggotanya yang dapat berpengaruh terhadap perubahan tingkah laku individu.
- d. Bimbingan kelompok dapat merupakan awal dari konseling individual, sehingga bimbingan kelompok dapat dimanfaatkan untuk mempersiapkan individu yang akan mendapat layanan konseling.
- e. Bimbingan kelompok dapat menjadi pelengkap dari teknik konseling individual, dalam arti sebagai layanan tindak lanjut dari konseling individual
- f. Bagi kasus-kasus tertentu, bimbingan kelompok dapat digunakan sebagai substitusi, yakni dilaksanakan karena kasus tidak dapat ditangani dengan teknik lain.
- g. Dalam bimbingan kelompok terdapat kesempatan untuk menyegarkan watak/pikiran.

Natawidjaja (2008) menyatakan bahwa bimbingan kelompok pada umumnya menggunakan prinsip dan proses dinamika kelompok, seperti dalam sosiodrama, diskusi panel dan teknik lainnya yang berkaitan dengan kegiatan kelompok. Bimbingan kelompok lebih bersifat pencegahan. Bimbingan kelompok memiliki karakteristik berikut ini; (1) diberikan kepada semua individu (siswa) atas dasar jadwal yang reguler, (2) menggunakan upaya tidak langsung dalam mengubah sikap dan perilaku klien melalui penyajian informasi yang teliti atau menekankan dorongan untuk berfungsinya kemampuan kognitif atau intelektual pada individu-individu yang bersangkutan. (3) memberikan kesempatan bagi anak untuk bimbingan kelompok biasanya dilakukan dengan kelompok yang beranggotakan antara 15 sampai 30 individu.

Bimbingan kelompok secara ideal sangat cocok untuk orang-orang yang sedang berjuang untuk menangani isu hubungan seperti keakraban, kepercayaan, dan harga diri. Interaksi kelompok membantu peserta kegiatan untuk mengidentifikasi, memperoleh balikan, dan mengubah pola yang mengganggu berbagai hubungan. Keuntungan besar dari terapi kelompok adalah menggarap pola-pola perbuatan “di sini dan sekarang”, dalam situasi kelompok yang lebih mirip dengan kenyataan dan dekat dengan peristiwa antar pribadi (Natawidjaja:2008).

Seting kelompok memberikan manfaat bagi anggota di antaranya: (1) Kelompok dapat meningkatkan spontanitas anak sehingga level partisipasi mereka juga tinggi; (2)



merespon dua persoalan sekaligus yakni dimensi intrapsikis dan interpersonal anak; (3) memungkinkan terjadi refleksi dan katarsis; (4) kesempatan anak untuk mencapai *self-growth* dan *self exploration*; (5) didekatkan dengan realitas kehidupan sebenarnya; (6) permainan kelompok ibarat miniatur masyarakat sehingga anak akan memahami makna kehadirannya bagi anak-anak yang lain; (7) adegan dalam permainan kelompok akan mengurangi kecenderungan anak berfantasi dalam menyelesaikan masalah yang dialaminya; (8) memiliki peluang untuk mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari; (9) kehadiran satu atau beberapa orang anak mungkin dapat membantu dalam pengembangan hubungan terapeutik bagi beberapa orang anak (Sweeney & Homeyer, 1999).

Di dalam suatu kelompok, kerjasama merupakan hal yang penting, dan kesediaan mengikuti orang lain merupakan sesuatu yang sangat dianjurkan. Pada saat yang sama, kreativitas dan originalitas merupakan sesuatu yang dihargai, melalui kelompok anak-anak belajar mengenal dirinya, mereka belajar karena mereka dipersilahkan berkomunikasi dengan bahasa mereka, yaitu bahasa bermain. Melalui permainan, mereka belajar melalui apa yang mereka dengar dan mengamati anak-anak lainnya (Rusmana, 2009:21). Layanan bimbingan kelompok bagi anak usia dini, hendaknya berbasiskan pada aktivitas bermain. Bimbingan bermain kelompok akan membangun proses psikososial melalui tumbuh dan belajar mengenai diri mereka dan orang lain (Sweeney & Homeyer, 1999)

## **B. Bermain pada Anak Usia Dini**

Bermain diidentifikasi oleh para ahli sebagai pekerjaan anak-anak (Schaefer, 2011:10: Gordon&Browne dalam Moeslichatun:1996). Cara terbaik untuk membangun hubungan terapeutik dengan anak adalah melalui bermain dan membangun aktivitas hubungan ini sangat penting dalam proses terapi. Bermain adalah aktivitas yang memiliki karakteristik sukarela, motivasinya intrinsik, fleksibel dalam memilih dalam menentukan bagaimana aktivitas tersebut akan dilakukan (Schaefer, 2011:14-16).

Bermain merupakan aktivitas utama pada anak usia dini. Bermain dipandang sebagai suatu perilaku yang muncul secara alamiah yang dapat ditemukan dalam kehidupan manusia dan binatang. Aktivitas sukarela dan spontan yang tidak memiliki titik akhir atau tujuan tertentu. Bermain secara instrinsik didorong oleh hasrat untuk bersenang-senang (Garvey, Schaver & Reid, 2001, Rusmana 2009:12).

Hildebrand (1986) dalam Moeslichatun (1996) berpendapat bahwa bermain berarti mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apa pun yang dapat dilakukan untuk mentransformasikan secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.



Menurut Mulyadi (2004) bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

Bermain dapat dilakukan baik secara individual maupun kelompok. Anak-anak dapat dan sangat memungkinkan memperoleh manfaat dari interaksi dan hubungan yang dibangun dalam setting bermain kelompok. Di dalam suatu kelompok, kerjasama merupakan hal yang penting, dan kesediaan mengikuti orang lain merupakan sesuatu yang sangat dianjurkan. Pada saat yang sama, kreativitas dan originalitas merupakan sesuatu yang dihargai, melalui kelompok anak-anak belajar mengenal dirinya, mereka belajar karena mereka dipersilahkan berkomunikasi dengan bahasa mereka, yaitu bahasa bermain. Melalui permainan, mereka belajar melalui apa yang mereka dengar dan mengamati anak-anak lainnya (Rusmana, 2009:21). Menurut Mulyadi (2004) bermain dengan teman sebaya membuat anak-anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

Fromberg & Bergen (2006:14) mengklasifikasi tipe-tipe bermain pada anak usia 4 sampai dengan 8 tahun, yakni:

a. *Gross Motor/Active Play* (Bermain Aktif)

Pada usia 4-6 tahun, anak-anak mencapai penguasaan motorik kasar dan halus melalui aktivitas bermain aktif dan keterampilan/ketangkasan, memungkinkan untuk melakukan pembaharuan dan menemukan variasi dalam bermain. Anak-anak pada usia ini umumnya melakukan kegiatan memanjat, melompat, berlari, loncat (khususnya anak perempuan), dan kejar-kejaran (khususnya anak laki-laki). Umumnya mulai bermain sepeda yang pada awalnya dilakukan dengan menggunakan roda bantuan, kemudian secara perlahan mulai dilepaskan, lompat tali, dan melakukan trik-trik akrobat. Keterampilan motorik halus dilakukan dengan cara meronce manik-manik, menggunting, menempel, tali-temali, menggambar, mewarnai dan menggunakan keyboard komputer.

b. *Manipulative/Constructive Play* (Bermain Konstruktif)

Pada usia 4 tahun bermain konstruktif merupakan hal yang lumrah, dilakukan lebih dari 50 persen dilakukan pada kegiatan bermain bebas, khususnya dilakukan oleh anak perempuan (Rubin, Fein, & Vandenberg, 1983; Fromberg & Bergen, 2006:15). Pada usia 5 sampai 6 tahun keterikatan dengan bermain konstruktif dilanjutkan, khususnya pada setting dalam kelas (*indoor*). Namun aktivitas bermain ini seringkali dikolaborasi dengan bermain peran.



c. *Imitative/Imaginative/Dramatic Play* (Bermain Peran)

Bermain pura-pura merupakan bentuk bermain yang paling banyak dilakukan pada usia dini, biasanya dimulai pada usia 2 tahun (Piaget, 1962). Pada saat berpura-pura, anak berasumsi mengenai peran yang akan di hadirkan ketika bermain, yang berhubungan dengan orang lain atau objek lain sebagai orang lain yang berbeda dengan dirinya sendiri, atau suatu ruang dan waktu yang berbeda situasi. Peniruan, berimajinasi, dan dramatisasi merupakan keseluruhan bagian dari bermain peran yang menghadirkan dan mengganti atau memerankan pengalaman aktual dengan menggunakan simbol, bahasa, dan keterampilan sosial yang sesuai bagi mereka sesuai dengan level perkembangannya. Bermain peran memfasilitasi berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia 4- 8 tahun. Bagi anak yang usianya lebih muda, tidak hanya menguatkan keterampilan kognitif seperti perspektif, kompetensi narasi, dan kontekstualisasi kemampuan, tetapi juga mendukung dan mendorong perkembangan emosi dan sosial, khususnya dalam statusnya sebagai kelompok sebaya (*peer group*). Berpura-pura membantu anak mengatasi ketakutan dan menangani perasaan tersebut sebagai suatu peralihan dari rumah ke sekolah; berbagai fantasi juga sangat diperlukan untuk mencari teman (Paley, 1988)

d. *Creative Play* (Bermain Kreatif)

Kata kreatif menggambarkan aktivitas bermain anak yang dihasilkan dari ide atau regulasi diri sendiri, tanpa diarahkan atau melakukan asosiasi bebas. Perilaku kreatif umumnya mengimplikasikan sesuatu yang alamiah dan memiliki nilai estetik atau menunjukkan ekspresi tertentu. Domain kreativitas diantaranya adalah *art & craft*, mendesain skenario bermain, serta menggunakan instrumen musik atau peralatan audiovisual.

e. *Arts & Crafts Play* (Bermain Hasta & Karya)

Anak-anak menggunakan beberapa warna dan menggunakan motorik halus dengan cat, *finger paints*, benang, manik-manik, *magic makers*, gunting, krayon besar, pensil, lem, dan lain sebagainya. Anak usia 4 tahun dapat membuat hasil karya yang merepresentasikan dirinya sendiri dan menjadi kebanggaan bagi dirinya sendiri. Anak usia 5 tahun membuat hasil karya yang lebih realistik dan merupakan hasil elaborasi. Pada usia ini, anak dapat dengan mudah menggunakan cat air, krayon, buku mewarnai, tenunan.



f. *Miniatur Play Scenes*

Dalam bermain imajinatif dan kreatif dengan dunia yang miniatur, anak-anak tidak hanya berperilaku terhadap suatu objek, dan membangun berbagai konfigurasi suatu objek, mereka juga menyusun narasi atau menyusun cerita tentang skenario bermain, baik dalam aktivitas bermain soliter, atau bentuk kolektif, serta bermain kooperatif. Pada usia 5 tahun anak-anak senang membuat rencana, membangun, dan bermain dengan dunia miniatur.

g. *Musical Instruments*

Instrumen musik dan ritme sangat sesuai bagi anak, anak-anak dapat melakukan suatu ikatan dengan bermain ekspresif melalui musik dan ritme. Keterampilan musikalitas berkembang pesat pada masa ini.

h. *Cognitive Play*

Semua tipe bermain akan melibatkan kognitif, tipe ini mengacu pada permainan dengan aturan, pendidikan atau keterampilan mainan, dan buku.

i. *Games With Rules*

Anak usia 4 tahun banyak memainkan permainan yang memiliki aturan, meski masih sederhana. Anak prasekolah menyukai kegiatan mencocokkan juga lotto dengan gambar dan warna sebagaimana angka dan huruf sederhana.

j. *Skill-Development Toys*

Anak usia prasekolah menggunakan alat permainan edukatif termasuk diantaranya komputer dan alat elektronik, literasi, matematika serta mainan sains. Anak prasekolah menikmati permainan kognitif seperti penamaan, klasifikasi lingkungan sekitar dia. Mereka menyukai meniru, menamakan, mencocokkan, dan mensortir aktivitas yang dimainkan. Bahan-bahan yang termasuk *skill development* adalah warna, bentuk, konsep huruf dan angka.

k. *Book (Buku)*

Anak usia prasekolah menyukai melihat buku dan menyukai jika orang dewasa membacakannya. Anak usia 4 tahun menyukai cerita yang aneh dan lucu, liar, dramatik, serta cerita fantastis (termasuk legenda); buku binatang, syair, dan cerita tentang kehidupan sehari-hari, juga beberapa buku faktual. Anak usia 5 dan 6 tahun umumnya lebih menyukai buku realistik dan kredibel, puisi, cerita liburan, dan komik serta menyukai buku yang menakutkan dan magis.



### C. Budaya dan Karakter bagi Anak Usia Dini

Koesoema (2007) menjelaskan bahwa istilah karakter dipakai secara khusus dalam konteks pendidikan baru muncul pada akhir abad-18. Pendidikan karakter pertama kali dicetuskan oleh pedagog Jerman Foerster (1869-1966). Tujuan pendidikan, menurut Foerster adalah untuk pembentukan karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial antara si subjek dengan perilaku dan sikap hidup yang dimilikinya.

Kemendiknas (2010) menjelaskan bahwa;

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa.

Foerster (Koesoema:2007) menjelaskan empat ciri fundamental yang merupakan kekuatan karakter seseorang, yang akan diuraikan dibawah ini.

1. Keteraturan interior melalui mana setiap tindakan diukur berdasarkan hierarki nilai. Ini tidak berarti bahwa karakter yang terbentuk baik tidak mengenal konflik, melainkan selalu merupakan sebuah kesediaan dan keterbukaan untuk mengubah dari ketidakteraturan menuju keteraturan nilai.
2. Koherensi yang memberikan keberanian melalui mana seseorang dapat mengakarkan diri teguh pada prinsip, tidak mudah terombang ambing pada situasi baru atau takut resiko. Koherensi merupakan dasar yang membangun rasa percaya satu sama lain. Tidak adanya koherensi meruntuhkan kredibilitas seseorang.
3. Otonomi. Yang dimaksud dengan otonomi di sini adalah kemampuan seseorang untuk menginternalisasikan aturan dari luar sehingga menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Ini dapat dilihat melalui penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh atau desakan dari pihak lain.
4. Keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang untuk menginginkan apa yang dipandang baik, sedangkan kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih.

Kekuatan karakter akan terinternalisasi oleh individu dalam suatu konteks lingkungan sosial budaya. Budaya yang terintegrasi dalam lingkungan sosial dapat dikenali melalui nilai (*values*) yang muncul dan berkembang dalam lingkungan tempat anak tersebut tinggal. Secara umum Indonesia yang memiliki kebhinekaan adat, suku dan agama disatukan dalam jiwa Pancasila yang nasionalis dan religius. Nilai-nilai tersebut dapat diidentifikasi sebagai



nilai kebersamaan (gotong royong), keramah tamahan, kasih sayang, saling menghormati, menghargai, saling membantu, dan kualitas hidup lainnya. Ki Hajar Dewantara sendiri menjelaskannya dalam falsafah “*Ing ngarso sung tulodo, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*”, yang artinya dari depan memberikan teladan, dari tengah berkarya dan dari belakang memberikan dorongan/motivasi. Hal ini menunjukkan kualitas hidup dengan memberikan teladan, berkarya dan memberikan semangat.

Kemendiknas (2010) menyatakan bahwa nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini.

(1)*Agama*: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. (2) *Pancasila*: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni (3) *Budaya*: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat itu. (4)*Tujuan Pendidikan Nasional*: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai jenjang dan jalur. Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia.

Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini.

Tabel 1.2  
Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

NILAI	DESKRIPSI
<b>1. Religius</b>	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
<b>2. Jujur</b>	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
<b>3. Toleransi</b>	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
<b>4. Disiplin</b>	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada



	berbagai ketentuan dan peraturan.
<b>5. Kerja Keras</b>	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
<b>6. Kreatif</b>	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
<b>7. Mandiri</b>	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
<b>8. Demokratis</b>	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
<b>9. Rasa Ingin Tahu</b>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
<b>10. Semangat Kebangsaan</b>	Cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
<b>11. Cinta Tanah Air</b>	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
<b>12. Menghargai Prestasi</b>	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
<b>13. Bersahabat/ Komunikatif</b>	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
<b>14. Cinta Damai</b>	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
<b>15. Gemar Membaca</b>	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
<b>16. Peduli Lingkungan</b>	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
<b>17. Peduli Sosial</b>	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
<b>18. Tanggung-jawab</b>	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

(Sumber: Kemendiknas 2010)



## Modul 2

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BIMBINGAN KELOMPOK, BERMAIN DAN BUDAYA (BKBB)

PELATIHAN IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BIMBINGAN KELOMPOK, BERMAIN, DAN BUDAYA (BKBB) BAGI ANAK USIA DINI



Kerjasama antara:  
SEAMEO Regional Center for Early Childhood Care Education and Parenting (CECCEP)  
dan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2018



## MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BIMBINGAN KELOMPOK, BERMAIN, DAN BUDAYA (BKBB)

### Standar Kompetensi

Menguasai konsep-konsep dasar dalam model pembelajaran BKBB

### Kompetensi Dasar

1. Memahami pengertian dan tujuan model pembelajaran BKBB
2. Memahami prinsip-prinsip model pembelajaran BKBB
3. Memahami karakteristik kelompok main dalam model pembelajaran BKBB
4. Memahami strategi-strategi dalam pengembangan model BKBB

### Pokok Materi/Uraian

#### A. Pengertian dan Tujuan Model BKBB

Bimbingan kelompok berbasis bermain (BKBB) didefinisikan sebagai pola umum layanan bimbingan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dengan menggunakan seting kelompok yang berdasarkan pada konsep dan karakteristik bermain, bimbingan kelompok dengan pendekatan Adlerian, pembelajaran berbasis bimbingan, *developmentally appropriate guidance* serta hasil studi pendahuluan tentang profil kekuatan karakter yang bertujuan untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan yang optimal khususnya untuk mengembangkan karakter anak usia dini. Bimbingan kelompok berbasis bermain dalam penelitian juga dapat diartikan sebagai proses edupsikososial yang dilakukan anak dalam berinteraksi secara alamiah antara satu dengan lainnya dalam suasana bermain dan dalam seting kelompok untuk dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuannya.

Tujuan umum model BKBB adalah untuk memfasilitasi seluruh aspek perkembangan anak agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sukses dalam menghadapi tantangan hidupnya. Secara khusus model BKBB bertujuan untuk mengembangkan karakter *kindness* anak usia dini yang meliputi (1) kemurahan hati (*generosity*), (2) merawat orang lain (*nurturance*), (3) peduli pada orang lain (*care*), (4) perasaan kasih sayang terhadap orang lain (*compassion*), (5) mementingkan kepentingan bersama (*altruistic love*), dan juga (6) ramah terhadap orang lain (*niceness*) yang ditunjukkan dengan terlatihnya keterampilan anak untuk: berbagi, mengucapkan terima kasih, bermain bersama teman, menunggu giliran, menyapa, menawarkan bantuan, mengucapkan kata maaf, mendengarkan, mengucapkan kata tolong jika membutuhkan mainan, mengucapkan kata permissi.

Model BKBB memang memiliki ke khas-an jika dibanding dengan model lain diantaranya:

1. Bermain menjadi pusat kegiatan siswa selama berada di sekolah. Semenjak datang siswa sudah melakukan permainan “Siapa Cepat Dia Dapat” yakni anak yang datang



ke sekolah mengambil nomor urut kedatangan. Urutan kehadiran di sekolah berpengaruh terhadap kesempatan anak untuk memilih kegiatan di tahap aktivitas kelas. Dampak dari permainan ini adalah siswa datang sepagi mungkin ke sekolah agar dapat urutan pertama, dan hal ini meminimalisir siswa yang terlambat datang ke sekolah.

2. Jenis bermain dibedakan menjadi dua, yaitu bermain di luar dan di dalam kelas. Santoso (2006) menyatakan bahwa permainan dapat disediakan di kelas atau di luar kelas. Permainan hendaknya mempunyai nilai yang bermacam-macam sehingga mengembangkan seluruh aspek kepribadian atau potensi anak. Permainan yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus dapat dilakukan dalam ruangan, sedang perkembangan motorik kasar banyak dilakukan di luar ruangan. Dalam model BKBB anak terlebih dahulu mengeksplorasi permainan di luar kelas untuk melatih perkembangan fisik-motorik khususnya motorik kasar, serta aspek perkembangan lainnya. Kegiatan pada tahap ini adalah gerak dan lagu/senam/pencak silat/tarian di pagi hari. Kegiatan bermain pada tahap ini juga berfungsi untuk mengeluarkan energi yang berlebih pada anak sehingga anak lebih siap dan fokus pada kegiatan bermain di dalam kelas (Tahap aktivitas kelas). Bermain di dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok main, yaitu: Main Angka dan Huruf, Main Konstruktif, Main Peran, Main Hasta Karya, dan Main Membaca.
3. Tahapan bimbingan/pembelajaran jelas (sistematis).
4. Pengenalan dan penetapan perilaku (karakter) yang akan diajarkan pada anak disusun dengan jelas dalam aturan kelas (*classroom rules*).
5. Anak memiliki kesempatan untuk memilih kegiatan berdasarkan minatnya masing-masing.

## **B. Prinsip-Prinsip Model BKBB**

Berikut ini akan dipaparkan prinsip-prinsip bimbingan kelompok berbasis bermain yang diintegrasikan dalam pembelajaran.

1. Melibatkan anak dalam kegiatan dan ikutlah dalam kegiatan yang dilakukan oleh anak. Ingatlah untuk memberikan pilihan pada anak, meskipun kita tetap harus membatasi pilihan tersebut terhadap pilihan yang benar-benar dapat diterima. Pengalaman memilih bagi anak akan mengembangkan perasaan sehat terhadap kekuatan dan otonomi.
2. Menetapkan kegiatan secara rutin. Anak-anak sebaiknya belajar mengenali pengulangan dan konsistensi. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan kegiatan yang rutin terhadap anak.
3. Memberikan pilihan kepada anak. Mereka harus memiliki kekuatan terhadap suatu pilihan dan pilihan lainnya. Pilihan juga dapat melatih keterampilan berpikir anak.
4. Menciptakan kesempatan bagi anak untuk membantu. Anak-anak pada usia dini seringkali mengabaikan permintaan untuk melakukan ini dan itu, namun jika kalimat yang digunakan “Bunda butuh bantuamu, nak?”. Menunjukkan bahwa anak-anak



memiliki kekuatan dan hal ini dapat membuat lebih hubungan orang tua dan anak lebih dekat.

5. Mengajarkan penghargaan dengan menghargainya. Ajarilah anak-anak penghargaan dengan menghargai mereka. Anak-anak belajar dengan mencontoh apa yang dilakukan orang tua. Ingatlah bahwa mempermalukan dan perasaan malu merupakan bukti tidak adanya penghargaan terhadap anak.
6. Menggunakan humor. Menjadi orang tua yang menyenangkan membutuhkan kemampuan untuk mengembangkan humor. Humor merupakan salah satu yang terbaik dalam membangun kehangatan dan kepercayaan dengan anak.
7. Masuk ke dalam dunia anak. Pahami perkembangan dan keterbatasan anak-anak. Empati pada saat mereka menangis. Empati bukan berarti menyelamatkan anak bukan pula memahami anak. Masuk ke dalam dunia anak mengandung arti melihat dunia dalam perspektif mereka dan mengenali kemampuan serta keterbatasannya.
8. Jika mengatakan sesuatu, bersungguh-sungguhlah, jika bersungguh-sungguh, tunjukkan dengan perilaku yang baik. Bersungguh-sungguhlah dengan ucapan. Sedikit kata mungkin akan lebih baik, hal ini mengandung arti bahwa kata yang kita ucapkan adalah kata-kata yang benar adanya. Fokus pada apa yang dapat dilakukan oleh anak bukan pada apa yang tak dapat dilakukan oleh anak.
9. Bersabarlah. Pahami bahwa anda mungkin memerlukan waktu untuk mengajar anak berulang kali. Dalam hal ini anda dapat menyemangati anak, tanpa harus mengharapkan anak memahami lebih cepat jika anak tidak menginginkannya.
10. Melakukan pengawasan, pengalihan, dan pengarahan ulang. Minimalkan kata-kata, maksimalkan tindakan nyata. Pengawasan maksimal terhadap aktivitas anak dengan memberikan contoh yang nyata atas tindakan yang dikehendaki tanpa harus menghukum jika anak belum menunjukkan apa yang diharapkan. “jangan berlari, ubahlah dengan silahkan duduk”
11. Menerima keunikan setiap anak. Ingatlah bahwa setiap anak berbeda, mereka memiliki kekuatan dan kelemahan yang berbeda. Tidak perlu merendahkan kemampuan anak jika tidak bisa melakukan sesuatu, namun carilah minatnya, apa yang bisa dilakukan oleh anak sendiri (Nelsen, dkk (2007).

### C. Kelompok Main dalam Model BKBB

Model BKBB menyiapkan 7 kelompok main yang akan menjadi pilihan main bagi anak. Secara umum kelompok main tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu kelompok main di luar dan di dalam ruangan. Kelompok main di luar ruangan lebih menitik beratkan pada aktivitas fisik (motorik kasar). Kelompok main ini bertujuan untuk mengeluarkan energi fisik anak dengan mengubahnya menjadi kegiatan yang bertujuan bagi pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Kelompok main yang termasuk dalam kegiatan ini adalah kelompok main bebas yang dilakukan dengan mengeksplorasi *outdoor playground* dan kelompok main terpimpin atau dalam hal ini permainan tradisional. Sementara itu kelompok main konstruktif, kelompok main peran, kelompok main angka dan huruf, kelompok main hasta karya, dan kelompok main membaca, umumnya dilakukan di dalam ruangan (*indoor*



*playground*). Kegiatan main ini lebih banyak di dalam ruangan karena lebih menitik beratkan pada aktivitas kognitif sehingga tidak terlalu memerlukan banyak gerakan (fisik/motorik kasar).

Kelompok main dalam model BKBB diartikan sebagai pusat kegiatan main yang diseting dalam sebuah kelompok, dimana setiap kelompok main memiliki kegiatan yang berbeda namun tetap memiliki tema yang sama. Kelompok main terdiri dari jenis/tipe bermain yang umumnya dilakukan oleh anak usia 4 – 6 tahun. Meskipun kegiatannya dalam kelompok, namun tujuan yang ingin dicapai adalah individu anak itu sendiri. Artinya anak memiliki kebebasan untuk melakukan kegiatan baik secara individual ataupun bersama-sama. Dalam kelompok bermain anak dapat mengeksplorasi kegiatan yang sesuai dengan tipe bermain tersebut. Berikut ini paparan kelompok bermain tersebut:

1. Kelompok Main Bebas

Kelompok main bebas mengandung arti bahwa kegiatan main yang dilakukan lebih mengeksplorasi aktivitas motorik kasar dan halus melalui aktivitas bermain aktif dan keterampilan/ ketangkasan, memungkinkan untuk melakukan pembaharuan dan menemukan variasi dalam bermain. Anak-anak pada usia ini umumnya melakukan kegiatan memanjat, melompat, berlari, loncat, dan kejar-kejaran, bermain sepeda, sepak bola, lompat tali, main pasir, dan melakukan trik-trik akrobat.

2. Kelompok Main Terpimpin (permainan tradisional)

Kelompok main terpimpin adalah aktivitas bermain yang memiliki aturan yang telah diketahui dan disepakati sebelumnya. Kelompok main ini bertujuan untuk mengenalkan aturan kepada anak dengan cara-cara yang menyenangkan. Permainan yang dapat dilakukan pada kelompok main ini adalah permainan tradisional. Kelompok main ini dapat dipimpin oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatannya.

3. Kelompok Main Konstruktif

Kelompok main konstruktif merupakan kegiatan main yang dilakukan dengan cara membangun atau menyusun suatu bentuk. Kegiatan pada kelompok ini diantaranya adalah balok, lego, juga puzzle. Aktivitas bermain pada kelompok ini umumnya dilakukan di dalam ruangan.

4. Kelompok Main Peran

Bermain pura-pura merupakan bentuk bermain yang paling banyak dilakukan pada usia dini. Pada saat berpura-pura, anak berasumsi mengenai peran yang akan di hadirkan ketika bermain, yang berhubungan dengan orang lain atau objek lain sebagai orang lain yang berbeda dengan dirinya sendiri, atau suatu ruang dan waktu yang berbeda situasi. Peniruan, berimajinasi, dan dramatisasi merupakan keseluruhan bagian dari bermain peran yang menghadirkan dan mengganti atau memerankan pengalaman aktual dengan menggunakan simbol, bahasa, dan keterampilan sosial yang sesuai bagi mereka sesuai dengan level perkembangannya. Bermain peran memfasilitasi berbagai manfaat bagi perkembangan anak usia 4- 8 tahun. Bagi anak yang usianya lebih muda, tidak hanya menguatkan keterampilan kognitif seperti perspektif, kompetensi narasi, dan kontekstualisasi kemampuan, tetapi juga



mendukung dan mendorong perkembangan emosi dan sosial, khususnya dalam statusnya sebagai kelompok sebaya (*peer group*).

5. Kelompok Main Angka dan Huruf

Kelompok main angka dan huruf bertujuan untuk mengenalkan keterampilan akademik (angka dan huruf) kepada anak usia dini. Kegiatan ini dilakukan sebagai persiapan anak untuk mengikuti jenjang berikutnya. Kegiatan pada kelompok ini diantaranya adalah permainan angka, huruf, kata, dan bentuk yang dapat dilakukan dengan berbagai media seperti komputer, alat elektronik, literasi, matematika serta permainan sains. Anak prasekolah menikmati permainan kognitif seperti penamaan, klasifikasi lingkungan sekitar dia. Mereka menyukai meniru, menamakan, mencocokkan, dan mensortir aktivitas yang dimainkan.

6. Kelompok Main Hasta Karya

Anak-anak menggunakan beberapa warna dan menggunakan motorik halus dengan cat, *finger paints*, benang, manik-manik, *magic makers*, gunting, krayon besar, pensil, lem, dan lain sebagainya. Anak usia 4 tahun dapat membuat hasil karya yang merepresentasikan dirinya sendiri dan menjadi kebanggaan bagi dirinya sendiri. Anak usia 5 tahun membuat hasil karya yang lebih realistik dan merupakan hasil elaborasi. Pada usia ini, anak dapat dengan mudah menggunakan cat air, krayon, mewarnai, tenunan.

7. Kelompok Main Membaca

Anak usia prasekolah menyukai melihat buku dan menyukai jika orang dewasa membacakannya. Anak usia 4 tahun menyukai cerita yang aneh dan lucu, liar, dramatik, serta cerita fantastis (termasuk legenda), buku binatang, syair, dan cerita tentang kehidupan sehari-hari, juga beberapa buku faktual. Anak usia 5 dan 6 tahun umumnya lebih menyukai buku realistik dan kredibel, puisi, cerita liburan, dan komik serta menyukai buku yang menakutkan dan magis

#### D. Strategi-Strategi dalam Model BKBB

1. Menyusun aturan kelompok di dalam kelas

Di bawah ini merupakan beberapa strategi yang dapat dilakukan dalam menyusun aturan kelompok di dalam kelas.

- a. Aturan hendaknya dibatasi pada empat-enam item, agar mudah diingat. Berikan arahan secara khusus berkaitan dengan perilaku yang akan dilatihkan.
- b. Kalimat dalam aturan disusun dengan menggunakan kalimat positif, tidak dengan pola negatif (contohnya “silahkan duduk”, bukan “jangan lari di kelas”)
- c. Aturan hendaknya spesifik pada perilaku yang dapat diamati (contoh: “berbicara bergantian” dibandingkan “jadi anak baik ya”)
- d. Memberikan konsekuensi positif (contohnya: pujian, hadiah) hendaknya diberikan setelah aturan diterapkan.



- e. Ulas aturan dimulai dengan mengajukan pertanyaan pada pertemuan dalam lingkaran (*circle time*) dengan cara bertanya kepada salah satu anak untuk memilih satu aturan dan kemudian menjelaskannya kepada anggota kelompok.
- f. Buat aturan sebagai permulaan dan langsung pada sasaran sehingga anak-anak akan mudah mengingatnya. Contoh aturan kelompok:
  - Menunggu giliran
  - Tetap ditempat duduk
  - Berbicara pelan
  - Acungkan tangan
  - Bermain mengikuti aturan
  - Mendengarkan-memperhatikan
2. Penguatan Sosial  
Penguatan sosial (senyum, mengucapkan terima kasih, memuji, tepuk tangan, mendekati anak, memperhatikan) hendaknya diberikan kepada anak sebagai perilaku sosial yang sesuai (Madsen, Becker & Thomas, 1986). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan sosial efektif dalam meningkatkan perilaku sosial anak.
3. Sistem Penghargaan  
Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penghargaan positif lebih kuat ketika digabungkan/dikombinasikan dengan pemberian label pujian dan penghargaan yang nyata (Piffner, Rosen, & O'Leary, 1985). Sehingga, anak akan menunjukkan perilaku terbaik dengan memberikan kontribusi dalam membangun penghargaan terhadap kelompok (Slavin, 1983)
4. Pemberian Contoh  
Anak-anak belajar banyak dari apa yang anda lakukan dibandingkan dengan apa yang anda katakan
5. Mengingat dengan ucapan  
Ingatkan anak untuk tetap berperilaku yang diharapkan dengan mengatakan:
  - Ingat suara dalam ruangan
  - Bunda melihat kamu
  - Bunda perlu telinga yang bisa mendengar
  - Jadilah patung
  - Sekarang, giliran Bunda ya
6. Mengabaikan  
Mengandung arti bahwa guru dapat mengabaikan atau tidak memperhatikan perilaku anak pada saat anak tidak menunjukkan perhatian atau menunjukkan perilaku mengganggu (seperti berbicara saat bukan gilirannya, duduk tidak pada tempatnya). Guru dan anak dapat mengabaikan hal ini sampai benar-benar mengganggu kondisi kelas.
7. Teguran



Ekspresikan teguran atas ketidaksetujuan anda terhadap perilaku anak dengan menggunakan “Menurut Bunda” untuk menyatakan pandangan, perasaan, serta saran guru terhadap perilaku yang dapat diterima. Ingat untuk menyatakan ketidaksetujuan guru secara spesifik terhadap perilaku anak, bukan anaknya. Teguran dilakukan secara pribadi dan tenang.

8. Program

Jika sesi yang dilakukan membosankan, umumnya anak-anak akan menunjukkan perilaku mengganggu. Dengan demikian sangat penting bagi guru untuk menyusun aktivitas yang menyenangkan dan menarik baik bagi guru maupun bagi anak.

9. Kontrol

Anak-anak yang sering membantah, berkelahi, atau bertindak secara fisik perlu untuk dipisahkan antara satu dengan lainnya. Contohnya duduk dipisahkan oleh guru atau teman lainnya.

10. Catatan untuk rumah

Adakalanya, guru perlu menyampaikan catatan bagi orang tua atau menelepon orang tua mengenai perilaku yang kurang baik.



## Modul 3

### TAHAP-TAHAP MODEL PEMBELAJARAN BKBB

#### PELATIHAN IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BIMBINGAN KELOMPOK, BERMAIN, DAN BUDAYA (BKBB) BAGI ANAK USIA DINI



Kerjasama antara:  
SEAMEO Regional Center for Early Childhood Care Education and Parenting (CECCEP)  
dan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2018



## TAHAP-TAHAP MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BIMBINGAN KELOMPOK, BERMAIN, DAN BUDAYA (BKBB)

### Standar Kompetensi

Menguasai tahap-tahap model pembelajaran BKBB

### Kompetensi Dasar

1. Memahami dan mampu menerapkan tahap Pengikatan (engagement)
2. Memahami dan mampu menerapkan tahap Pembentukan Batasan (Boundaries)
3. Memahami dan mampu menerapkan tahap Eksplorasi (Exploration)
4. Memahami dan mampu menerapkan tahap Transisi (Transition)
5. Memahami dan mampu menerapkan tahap Relaksasi (Relaxation)
6. Memahami dan mampu menerapkan tahap Aktivitas Kelas (Class Activity)
7. Memahami dan mampu menerapkan tahap Re-edukasi (Re-Education)
8. Memahami dan mampu menerapkan tahap Refleksi (Reflexion)

### Pokok Materi/Uraian

Berikut ini adalah langkah-langkah pelaksanaan BKBB.

1. Tahap Pengikatan (Engagement)  
Pada tahap ini guru membangun hubungan (*building relationship*) dengan siswa sehingga terjalin keterikatan antara guru dengan siswa. Guru berinteraksi serta menunjukkan kepedulian dan penerimaan. Tahap ini sangat penting, untuk memberikan rasa aman dan kepercayaan anak terhadap guru. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan menyambut anak ketika datang ke sekolah.
2. Tahap Pembentukan Batasan (Boundaries)  
Guru menetapkan batasan untuk membangun hubungan yang lebih intens dengan siswa. Guru memberikan arahan, menyatakan ulang isi layanan, merefleksikan perasaan, menetapkan strategi, serta memberikan dorongan.
3. Tahap Eksplorasi (Exploration)  
Tahap ini dilakukan untuk mengeksplorasi gaya hidup anak, Guru dapat melakukan observasi pada saat anak bermain dan melakukan aktivitas interaksi lainnya yang dipilih sendiri oleh anak.
4. Tahap Transisi (Transition)  
Tahap ini merupakan peralihan dari pilihan individu ke pilihan yang mempertimbangkan peran orang lain di dalamnya. Aktivitas yang dilakukan adalah dengan melakukan kegiatan bermain terpimpin atau permainan tradisional.
5. Tahap Relaksasi (Relaxation)



Tahap ini merupakan tahap pemulihan bagi anak setelah mengikuti aktivitas bermain yang umumnya menguras banyak energi. Tahap ini dilakukan dengan kegiatan minum dan makan makanan ringan bersama.

6. Tahap Aktivitas Kelas (Class Activity)

Guru menggunakan informasi yang diperoleh pada tahap sebelumnya dengan membantu anak dalam memperoleh wawasan kedalam gaya hidupnya. Guru melakukan interpretasi, metafora, teknik seni, konfrontasi, mengawasi, dan humor untuk membantu anak dalam menguji perilaku, persepsi, perasaan, pikiran, dan sikap dalam memutuskan atas apa yang akan dipilihnya untuk dirubah dan mana yang akan dilanjutkan. Kegiatan pada tahap ini adalah belajar menetapkan aturan kelas serta melakukan kegiatan sesuai dengan konsekuensi yang telah dipilih pada tahap sebelumnya.

7. Tahap Reedukasi (Re-Education)

Pada tahap ini Guru menegaskan kembali serta mengajarkan keterampilan baru untuk membantu anak dalam memperkuat apa yang telah dipelajari sebelumnya. Kegiatan pada tahap ini dapat dilakukan dengan bercerita dan membaca buku yang relevan dengan keterampilan yang sedang diajarkan.

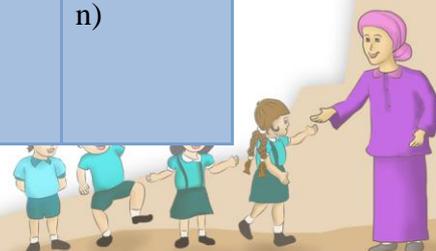
8. Tahap Refleksi (Reflection)

Tahap ini merupakan tahap penutupan, dilakukan dengan melakukan refleksi terhadap aktivitas yang telah dilaluinya. Guru bersama siswa dapat menetapkan bersama kegiatan yang akan dilakukan esok hari. Tahap ini juga memberikan informasi mengenai siswa mana yang masih perlu dibimbing.

Tabel dibawah ini merupakan tahapan pelaksanaan model pembelajaran BKBBimbingan kelompok berbasis bermain.

**Tabel 3.1**  
**Alur Tahap Pelaksanaan Model BKBB**

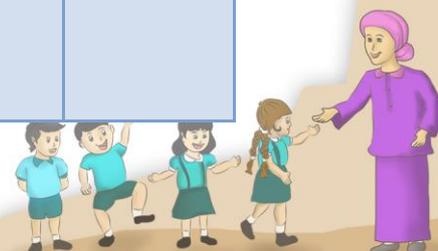
Tahap Layanan	Tujuan	Deskripsi	Penunjang Teknis	Penanggung jawab
<b>Tahap Pengikatan (Engagement)</b>	Membangun hubungan ( <i>building relationship</i> ) dengan siswa sehingga terjalin keterikatan antara guru dan staff dengan siswa.	<b>Selamat Datang di Sekolah (Welcoming School)</b> Pada tahap ini, guru dan seluruh civitas sekolah saling menyapa dan menyambut anak dan orang tua. Pertanyaan yang dapat diajukan seperti menanyakan kabar, menakan perasaan hari ini, menyampaikan pujian, serta mengajak anak untuk mengisi nomor urut kehadiran. Nomor urut kehadiran ini digunakan untuk memberikan motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kalung Angka</li> <li>• Daftar Urut Absen</li> </ul>	Seluruh civitas sekolah (Guru, Kepala Sekolah, Staff Administrasi, Pegawai Kebersihan)



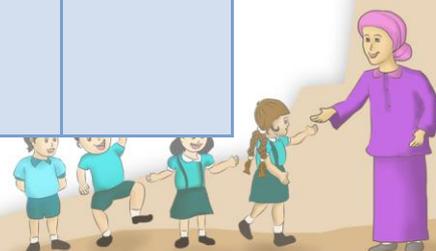
		kepada anak untuk datang tepat pada waktunya dan belajar menerima konsekuensi artinya jika anak datang diurutan ke 1, 2, dst maka dia punya kesempatan untuk memilih kelompok main ( <i>group of play</i> ) lebih dahulu pada saat kegiatan pilihan mainan ( <i>choice time</i> ) di aktivitas kelas ( <i>class activity</i> )		
<b>Tahap Pembentukan Batasan (Boundaries)</b>	Menetapkan batasan untuk melatih keteraturan pada siswa.	<p><b>Berbaris (Indonesia Raya, Senam)</b></p> <p>Tepat pada jam 8 pagi seluruh anak dikondisikan untuk siap mengikuti pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan lagu nasional,</li> <li>▪ Melakukan senam bersama.</li> </ul> <p>Pada tahap ini merupakan kesempatan bagi guru untuk menetapkan batasan, serta menanamkan kecintaan terhadap tanah air kepada anak usia dini</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bendera</li> <li>• Audio Player</li> <li>• Kaset</li> </ul>	Secara bergantian dibimbing oleh Guru
<b>Tahap Eksplorasi (Exploration)</b>	Mengeksplorasi gaya hidup anak ( <i>child's life style</i> )	<p><b>Bermain Bebas (Free Play)</b></p> <p>Selama 30 menit anak-anak melakukan aktivitas bermain bebas di area permainan luar (<i>outdoor playground</i>). Kegiatan ini berfungsi untuk mengeksplorasi perkembangan motorik kasar (psikomotor) anak dan perkembangan lainnya serta untuk melakukan katarsis dan pelepasan energi berlebih yang dibawa pada pagi hari</p>	Outdoor & Indoor Play Ground	Guru Kelas. Aktivitas bermain bebas tetap dalam pengawasan guru.



<p><b>Tahap Transisi</b> (<i>Transitio n</i>)</p>	<p>Melatih kerjasama dalam kelompok melalui permainan terpimpin</p>	<p><b>Bermain Terpimpin (permainan tradisional)</b> Tahap ini merupakan tahap transisi dari kegiatan bermain bebas pada kegiatan bermain di dalam kelas. Pada tahap ini guru melakukan kegiatan bermain terpimpin yakni dengan mengajak anak melakukan aktivitas bermain dengan aturan yakni permainan tradisional. Tahap ini merupakan kesempatan bagi guru untuk memperkenalkan permainan tradisional pada anak.</p>	<p>Alat/Media Permainan Terpimpin/ Permainan Tradisional</p>	<p>Guru Kelas</p>
<p><b>Tahap Relaksasi</b> (<i>Relaxatio n</i>)</p>	<p>Memulihkan energi yang telah digunakan anak setelah bermain pada tahap sebelumnya</p>	<p><b>Makan (Snack Time)</b> Tahap ini merupakan tahap pemulihan bagi anak setelah melakukan aktivitas fisik. Hal ini dilakukan agar anak lebih berkonsentrasi dalam melakukan aktivitas bermain di dalam kelas. Kegiatan makan dilakukan bersama-sama seluruh kelas di ruang makan</p>	<p>Makanan &amp; Minuman</p>	<p>Seluruh Guru</p>
<p><b>Tahap Aktivitas Kelas</b> (<i>Class Activity</i>)</p>	<p>Mengajarkan keterampilan baru untuk membantu anak dalam mengeksplorasi potensi melalui kegiatan yang dilakukan di kelas</p>	<p><b>Circle Time (menyapa, menjelaskan agenda kegiatan)</b> Tahap ini merupakan tahap pengkondisian untuk masuk ke dalam aktivitas bermain yang lebih menekankan pada kegiatan kognitif dan afektif. Kegiatan yang dilakukan adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengkondisikan anak (menyapa, hafalan al-quran/surat pendek)</li> <li>▪ Menyampaikan aturan dalam kelas (<i>classroom rules</i>) termasuk di dalamnya karakter <i>kindness</i> yang akan dilatihkan pada anak</li> <li>▪ Bercakap-cakap tentang tema</li> </ul>	<p>Alat &amp; Media Pembelajaran</p>	<p>Guru Kelas</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan Agenda Kegiatan di pilihan main (<i>choice time</i>)</li> </ul>		
		<p><b>Pilihan Main (<i>Choice Time</i>)</b></p> <p>Pada tahap ini, anak memilih aktivitas yang diinginkannya. Proses pemilihan dilakukan secara bergantian berdasarkan urutan kehadiran anak ke sekolah pada hari itu. Pada tahap ini guru menyiapkan 4 buah kelompok main (<i>group of play</i>) yang terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Kelompok Main Konstruktif (<i>Constructive Group of Play</i>)</li> <li>Kelompok Main Angka dan Huruf (<i>Number and Alphabet Group of Play</i>)</li> <li>Kelompok Main Peran (<i>Dramatic Group of Play</i>)</li> <li>Kelompok Main Hasta Karya (<i>Art and Craft Group of Play</i>)</li> </ol> <p>Setiap kelompok main dapat terdiri dari sejumlah anak, minimal dua orang anak. Hal ini tergantung pada jumlah kelompok main yang disiapkan dan jumlah anak yang ada di kelas. Anak dapat berpindah ke kelompok main lainnya, dengan melakukan negosiasi dan melakukan kompromi dengan anak lainnya</p>		
<p><b>Tahap Reeducasi (<i>Reeducation</i>)</b></p>	<p>Menegaskan kembali dan memperkuat apa yang telah dipelajari anak</p>	<p><b>Bermain Membaca (<i>Reading Group of Play</i>)</b></p> <p>Pada tahap ini guru membacakan buku yang berkaitan dengan karakter <i>kindness</i> yang sedang dilatihkan kepada anak atau buku lainnya yang diminati oleh anak. Kegiatan ini</p>	<p>Buku &amp; Media Story Reading</p>	<p>Guru Kelas</p>



	sebelumnya.	berfungsi untuk menegaskan kembali keterampilan yang sedang diajarkan		
<b>Tahap Refleksi (Reflectio n)</b>	Melakukan refleksi terhadap aktivitas yang telah dilalui anak	Pada tahap ini guru melakukan refleksi atas apa yang telah dilakukan oleh anak sepanjang hari. Hal yang dibahas adalah apa yang dilakukan, apa yang dipilih, apa yang berhasil dicapai oleh anak. Guru dapat memberikan reward kepada anak yang mencapai keterampilan tertentu. Pada tahap ini juga guru dapat menginformasikan dan merencanakan apa yang akan dilakukan esok hari bersama anak-anak.	Papan Reward	Guru Kelas



## Modul 4

### PENYUSUNAN KELENGKAPAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DALAM MODEL PEMBELAJARAN BKBB

### PELATIHAN IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS BIMBINGAN KELOMPOK, BERMAIN, DAN BUDAYA (BKBB) BAGI ANAK USIA DINI



Kerjasama antara:  
SEAMEO Regional Center for Early Childhood Care Education and Parenting (CECCEP)  
dan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
2018



## **PENYUSUNAN KELENGKAPAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DALAM MODEL PEMBELAJARAN BKBB**

### **Standar Kompetensi**

Memiliki keterampilan dalam menyusun kelengkapan perangkat pembelajaran model BKBB

### **Kompetensi Dasar**

1. Mampu menyusun dan menerapkan Promes, RPPM, dan RPPH model pembelajaran BKBB
2. Mampu menyusun dan menerapkan berbagai persiapan terkait dengan permainan SCDD
3. Mampu menyusun dan menerapkan berbagai persiapan terkait dengan Music dan Movement
4. Mampu menyusun SOP model BKBB
5. Mampu menyusun dan menerapkan kegiatan permainan terpimpin/tradisional
6. Mampu membimbing dan menyusun aturan kelas
7. Mampu mengidentifikasi dan menyusun tema
8. Mampu mengidentifikasi contoh kegiatan bermain konstruktif
9. Mampu mengidentifikasi contoh kegiatan bermain peran
10. Mampu mengidentifikasi contoh kegiatan bermain hasta dan karya
11. Mampu mengidentifikasi contoh kegiatan bermain angka dan huruf
12. Mampu mempersiapkan dan melakukan kegiatan bercerita (Story Reading)
13. Mampu menyanyikan lagu-lagu dalam model BKBB
14. Mampu menyusun alat dan melaporkan penilaian perkembangan anak
15. Mampu melakukan penataan lingkungan belajar



## Pokok Materi/Uraian

- A. Penyusunan Promes, RPPM, dan RPPH model pembelajaran BKBB
  - 1. Menyusun Prosem
  - 2. Menyusun RPPM
  - 3. Menyusun RPPH
- B. Permainan Siapa Cepat Dia Dapat
  - 1. Menyusun permainan SCDD
  - 2. Menyiapkan perlengkapan terkait permainan SCDD
- C. Kegiatan Music dan Movement
  - 1. Mengidentifikasi kegiatan music and movement
  - 2. Menyusun jadwal kegiatan music and movement
  - 3. Menyiapkan perlengkapan terkait music dna movement
- D. Penyusunan Standar Operasional Prosedur dalam model BKBB
  - 1. Menyusun SOP Penyambutan Anak (Welcoming School)
  - 2. Menyusun SOP Baris
  - 3. Menyusun SOP Berdoa (diluar, circle time, pulang)
  - 4. Menyusun SOP Aktivitas Bermain (Indoor dan Outdoor)
  - 5. Menyusun SOP Makan dan Minum
  - 6. Menyusun SOP Aktivitas Kelas
  - 7. Menyusun SOP Membaca Buku Cerita
- E. Mampu menyusun dan menerapkan kegiatan permainan terpimpin/tradisional
  - 1. Mengidentifikasi permainan tradisional/terpimpin
  - 2. Menyusun jadwal permainan tradisional/terpimpin
  - 3. Menyiapkan kelengkapan kegiatan permainan tradisional/ terpimpin
- F. Mampu membimbing dan menyusun aturan kelas
- G. Mampu mengidentifikasi dan menyusun tema
- H. Mampu mengidentifikasi contoh kegiatan bermain konstruktif
- I. Mampu mengidentifikasi contoh kegiatan bermain peran
- J. Mampu mengidentifikasi contoh kegiatan bermain hasta dan karya
- K. Mampu mengidentifikasi contoh kegiatan bermain angka dan huruf
- L. Mampu mempersiapkan dan melakukan kegiatan bercerita (Story Reading)



- M. Mampu menyanyikan lagu-lagu dalam model BKBB
- N. Mampu menyusun alat dan melaporkan penilaian perkembangan anak
- O. Mampu melakukan penataan lingkungan belajar

