

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran BCCT

1. Pengertian Pembelajaran BCCT

Latif, dkk (2013) mengemukakan bahwa Sentra berasal dari kata “*centre*” yang artinya pusat. Seluruh materi yang akan dialirkan oleh guru kepada anak melalui kegiatan-kegiatan yang sudah direncanakan dan perlu diorganisasikan secara teratur, sistematis, dan terarah, sehingga anak dapat membangun kemampuan menganalisisnya dan dapat mempunyai kemampuan mengambil kesimpulan. Sentra mengandung makna bahwa setiap kegiatan di semua sentra yang disediakan memiliki titik pusat (*centre point*) yang semuanya mengacu pada tujuan pembelajaran.

Pangastuti (2014) mengatakan bahwa model pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain pada saat anak dalam lingkaran (*circle time*). Ciri utama pembelajaran di sentra adalah pemberian pijakan/ bantuan (*scaffolding*) untuk membangun konsep, aturan, ide, dan pengetahuan anak serta konsep densitas dan intensitas bermain. Dalam beberapa referensi model pembelajaran sentra ini juga terkait dengan model pembelajaran BCCT (*Beyond Center Circle Time.*)

Mutiah (2010:133) mengemukakan bahwa Model pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses

pembelajarannya dilakukan di dalam “lingkaran” (*circle times*) dan sentra bermain. Lingkaran adalah saat di mana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat permainan yang berfungsi untuk sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

Latif Mukhtar, dkk (2013) mengungkapkan Pendekatan sentra dan lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan empat jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan pada saat main dan pijakan setelah main.

Pijakan adalah dukungan yang berubah – ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Sentra main adalah zona atau area main yang dilengkapi seperangkat alat permainan yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis main, yaitu : (1) main sensorimotor atau fungsional, (2) main peran, dan (3) main pembangunan.

Saat lingkaran adalah saat dimana para pendidik (guru, pamong) duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan

kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main. Saat bersama tidak harus posisi anak harus melingkar, intinya adalah anak merasa nyaman dan dapat melihat secara langsung kepada guru dan teman-temannya. Saat lingkaran banyak yang dilakukan, seperti bernyanyi, berdoa, mengabsen kehadiran anak, bercerita, membaca buku, atau diskusi.

Sentra yang dikenal lebih jauh dengan sebutan BCCT dari *beyond centers dan circle time* (BCCT) merupakan konsep pembelajaran anak usia dini yang resmi diadopsi oleh Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia sejak tahun 2004. Penemu dan pengembang BCCT, yaitu Dr. Pamela Phelp, merupakan tokoh pendidikan di Amerika Serikat yang telah mengabdikan lebih dari 40 tahun di dunia Pendidikan Anak Usia Dini, melalui sekolah *Creative Pre School* di Tallahassee Florida, sekaligus menjadi konsultan berkenaan dengan penerapan konsep pembelajaran tersebut di Indonesia.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa pengertian BCCT adalah pendekatan pembelajaran PAUD yang berfokus pada anak yang dalam pembelajarannya berpusat pada sentra main dan pada saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 pijakan yaitu pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan pada saat bermain, dan pijakan setelah bermain.

2. Macam-macam Pembelajaran BCCT

Pamela Phelps (2004) mengemukakan ada tujuh macam-macam sentra yaitu sentra persiapan, sentra balok, sentra peran besar, sentra peran kecil, sentra bahan alam, sentra seni dan sentra Imtaq.

1) Sentra Persiapan

Sentra persiapan merupakan sentra tempat bekerja dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kognisi, motorik halus dan keaksarannya yang diorganisasikan oleh guru dan fokus pada kegiatan-kegiatan matematika, membaca, dan menulis. Sentra ini fokus pada kesempatan untuk mengurutkan, mengklasifikasikan, membuat pola-pola dan mengorganisasikan alat-alat dan bahan kerja.

2) Sentra Balok

Sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sistematisa berfikir dengan menggunakan media pembangunan terstruktur.

3) Sentra Main Peran Besar

Sentra main besar adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya, kemampuan berbahasa, ketrampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui main peran yang mengalirkan knowledge pada anak.

4) Sentra Main Peran Kecil

Main peran kecil (mikro) mengalirkan materi/ knowledge pada anak melalui alat main berukuran kecil. Anak sebagai dalang yang menggerakkan boneka yang menjadi pemeran.

5) Sentra Bahan Alam

Sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan berbagai macam bahan untuk mendukung sensorimotor, self control, dan sains.

6) Sentra Seni

Sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan menggunakan dan berinteraksi dengan berbagai alat dan bahan seni, seperti lem, gunting, krayon, cat, clay, playdough.

7) Sentra Imtaq

Sentra imtaq yaitu sentra yang memberikan kesempatan kepada anak pembelajaran nilai-nilai, aturan-aturan agama, sehingga anak dapat mengembangkan keimanan dan ketaqwaan melalui pembiasaan sehari-hari pada kegiatan main anak. Fokus sentra imtaq ini mendukung anak untuk mengenal dan membangun konsep-konsep Al-Qur'an dan Hadis.

Mutiah (2010:134-136) juga mengemukakan ada beberapa sentra bermain ,yaitu Sentra bahan alam dan sains, sentra balok, sentra seni, sentra bermain peran, sentra persiapan, sentra agama.

1) Sentra Bahan Alam dan Sains

Sentra ini memfasilitasi anak untuk mengembangkan dan memperluas pengalaman bermain sensorimotor dengan memberikan banyak kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi bahan-bahan alami dalam proses kesiapan menulis, keterampilan berolahraga tangan, dan menstimulasi sistem kerja otak anak. Bahan-bahan yang diperlukan di sentra ini adalah daun, ranting, kayu, pasir, air, batu, biji-bijian, dll.

2) Sentra Balok

Sentra balok berisi bermacam-macam balok dalam berbagai bentuk, ukuran, warna dan tekstur. Disini anak belajar banyak hal dengan cara menyusun atau menggunakan balok, mengembangkan kemampuan logika matematika atau berhitung permulaan, kemampuan berfikir, dan memecahkan masalah.

3) Sentra Seni

Bahan-bahan yang diperlukan di sentra ini adalah kertas, cat air, krayon, spidol, gunting, kapur, tanah liat, pasir, lilin, kain, daun, potongan-potongan bahan/gambar. Sentra seni memfasilitasi anak untuk memperluas pengalaman dalam mewujudkan ide, gagasan dan

pengalaman yang dimiliki anak ke dalam karya nyata (hasil karya) melalui metode proyek.

4) Sentra Bermain Peran

Sentra bermain peran terdiri dari; sentra bermain peran makro dapat menggunakan anak sebagai model. Sentra bermain peran mikro misalnya, menggunakan boneka, maket meja-kursi, rumah-rumahan. Sentra bermain peran merupakan wujud dari kehidupan nyata yang dimainkan anak, membantu anak memahami dunia mereka dengan memainkan berbagai macam peran. Pemilihan berbagai benda untuk bermain peran tergantung dari minat anak pada saat itu. Misal, “keluarga” dengan alat-alat yang dibutuhkan peralatan dapur dan lain-lain.

5) Sentra Persiapan

Bahan yang ada di sentra ini adalah buku-buku. Kartu kata, kartu huruf, kartu angka dan bahan-bahan untuk kegiatan menyimak, bercakap dan persiapan menulis serta berhitung. Kegiatan yang dilaksanakan adalah persiapan membaca permulaan, menulis permulaan, serta berhitung permulaan. Mendorong kemampuan intelektual anak, gerakan otot halus, koordinasi mata tangan, belajar keterampilan sosial (berbagi, bernegosiasi, dan memecahkan masalah).

6) Sentra Agama

Bahan-bahan yang diperlukan adalah berbagai maket tempat ibadah, perlengkapan ibadah, gambar-gambar, dan buku-buku tentang keagamaan. Kegiatan yang dilaksanakan adalah menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Agama merupakan suatu konsep yang abstrak yang perlu diterjemahkan menjadi aktivitas yang konkret bagi anak.

7) Sentra Musik

Bahan yang dibutuhkan pada sentra musik, misalnya botol beling atau kaca, tempurung kelapa, rebana, tutup botol, triangle. Sentra musik memfasilitasi anak untuk memperluas pengalamannya dalam menggunakan gagasan mereka melalui olah tubuh, bermain musik dan lagu yang dapat memperluas pengalaman dan pengetahuan anak tentang irama, birama (ketukan). Dan mengenal berbagai bunyi-bunyian dengan menggunakan alat-alat musik yang mendukung, misalnya pianika, piano, rebana.

Martuti (dalam Nailis Sangadah, 2009) macam-macam pembelajaran bcct yaitu :

1) Sentra Main Peran

Tempat bermain sambil belajar, dimana anak dapat mengembangkan daya ingat, berimajinasi, berekspresi, dan bereksplorasi. Penekanan pada sentra ini adalah terletak pada

bagaimana anak mengeksplorasi diri sebaik-baiknya. Tujuan pada sentra ini adalah agar anak dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan temannya.

2) Sentra Balok

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

3) Sentra Ibadah

Pada sentra ini difasilitasi dengan kegiatan bermain yang difokuskan pada kegiatan keagamaan. Penekanan pada sentra ini adalah penanaman nilai-nilai agama Islam pada anak. Tujuan pada sentra ini adalah agar anak terbiasa dalam melaksanakan ibadah dengan baik dan berakhlak mulia.

4) Sentra Persiapan

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

5) Sentra Seni

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

6) Sentra Olah Tubuh

Sentra ini untuk merangsang kecerdasan badankinestetik anak melalui gerakan, tarian, dan olahraga.

7) Sentra Bahan Alam

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

Berdasarkan adanya pendapat diatas disimpulkan bahwa macam-macam pembelajaran BCCT yaitu sentra bahan alam sains, sentra balok, sentra seni, sentra bermain peran besar, sentra persiapan, sentra agama, dan sentra musik.

3. Tahap– tahap Pembelajaran BCCT

Mulyasa (2012) Mengungkapkan Pembelajaran dengan model BCCT menggunakan empat cara pijakan untuk mencapai mutu pengalaman main, yaitu:

1) Pijakan Lingkungan Bermain

Pada pijakan ini, guru lebih aktif dari pada anak didik. Guru mempersiapkan lingkungan bermain, sehingga sebelum anak masuk, area sudah tertata rapi dan siap digunakan bermain. Jadi, pada pijakan pertama anak dikelompokkan sedemikian rupa sehingga mempunyai taraf perkembangan yang relatif sama. Langkah – langkahnya sebagai berikut :

- a) Sebelum anak – anak datang, guru menyiapkan bahan dan berbagai alat permainan edukatif yang dibutuhkan dalam permainan nanti.
- b) Menyusun atau menata berbagai alat permainan tersebut menjadi kelompok – kelompok sesuai usia anak.
- c) Disela – sela mempersiapkan berbagai alat dan bahan permainan edukatif, pendidik harus menyambut kedatangan anak dengan senyuman hangat.
- d) Sambil menunggu anak – anak yang lain, anak – anak yang datang lebih awal diarahkan untuk bermain bebas sambil menunggu permainan di mulai.

- e) Pendidik mengajak semua anak menuju lokasi atau lingkungan tempat bermain dan mengajak mereka duduk dengan posisi melingkar.
 - f) Pendidik membuka permainan seperti salam, doa, dan penjelasan.
- 2) Pijakan Sebelum Bermain
- a) Pendidik menjelaskan jalannya permainan yang akan dilakukan, bahkan jika perlu dengan memeragakan atau memberi contoh.
 - b) Tunjukkan dan perkenalkan alat permainan edukatif yang akan digunakan untuk bermain.
 - c) Pendidik menjelaskan aturan main yang akan diberlakukan.
 - d) Kemudian masing – masing anak memilih pasangan bermainnya sendiri termasuk mengambil alat permainan.
- 3) Pijakan Pada Saat Bermain
- a) Guru meminta anak – anak bermain sesuai dengan ketentuan.
 - b) Pendidik mengumpulkan hasil kerja anak selama bermain, dengan melengkapi nama dan tanggal permainan.
 - c) Pendidik mengidentifikasi tingkat perkembangan anak yang dicapai melalui kegiatan bermain.
 - d) Lima menit sebelum waktu bermain habis, guru menginstruksikan bahwa permainan harus segera dihentikan.

4) Pijakan Setelah Bermain

- a) Pendidik menginstruksikan kepada anak didik agar mengakhiri kegiatan bermainnya dan membereskan lokasi bermain serta alat dan bahan yang dipakai dalam permainan.
- b) Pendidik membantu anak – anak mengembalikan alat permainan pada tempatnya dan merapikannya.
- c) Pendidik mengajak anak – anak untuk duduk melingkar seperti posisi semula.
- d) Pendidik menanyakan pengalaman yang diperoleh anak – anak selama kegiatan bermain berlangsung.
- e) Masih keadaan duduk melingkar, untuk meredakan kelelahan, pendidik mempersilahkan anak – anak makan bekal.
- f) Setelah itu, pendidik menyampaikan rencana kegiatan bermain keesokan harinya dan berpesan kepada anak – anak agar mengulang-ulang permainan yang baru saja dilakukan di rumah.
- g) Pendidik menerima salah satu anak untuk memimpin doa penutup. Kemudian guru mempersilahkan anak – anak pulang dengan keluar area bermain secara berurutan dan tertib.

Menurut Martuti A (dalam Suyadi 2010) mengungkapkan ada 4 pijakan yaitu, pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.

1) Pijakan Lingkungan Bermain (Persiapan)

Pada pijakan ini, guru lebih aktif daripada anak didik. Sebab, pada pijakan ini guru harus mempersiapkan lingkungan bermain pada hari sebelumnya, sehingga ketika anak masuk, area sudah tertata rapi dan siap untuk digunakan.

2) Pijakan Sebelum Bermain

Pada pijakan sebelum bermain disini guru dan peserta didik duduk bersama dengan posisi melingkar, kemudian guru memberi salam, menanyakan kabar anak dan mengabsen anak. Kemudian berdoa dengan menunjuk anak untuk memimpin doa. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan pada hari itu, agar anak lebih cepat paham guru dapat menjelaskan dengan cara bercerita dan ajak anak untuk mengulang kembali cerita tadi. Kemudian guru memperkenalkan alat permainan dan membuat kesepakatan atau aturan main yang harus disepakati bersama.

3) Pijakan Selama Bermain

Selama bermain guru disini lebih bersifat pasif. Tugas guru hanya memberikan motivasi, memfasilitasi, dan mendampingi. Guru hanya mengajak anak agar mau mengikuti kegiatan. Guru mengajak anak ke lokasi, kemudian memberikan contoh menggunakan alat permainan, kemudian mengumpulkan hasil kerja anak dan mencatat tahapan perkembangan yang dicapai.

4) Pijakan Setelah Bermain

Pada pijakan setelah bermain, anak mengembalikan peralatan main yang tadi sudah digunakan sendiri. Kemudian mengajak anak untuk duduk melingkar kembali dan mengajukan pertanyaan seputar hal-hal yang dilakukan anak ketika bermain. Dimaksudkan untuk melatih daya ingat anak dan kemampuan mengeluarkan ide anak.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa tahapan pembelajaran BCCT itu mencakup 4 pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan pada saat bermain, dan pijakan setelah bermain.

4. Prinsip – Prinsip Dasar BCCT

Menurut A. Martuti (2009) ada beberapa prinsip dasar BCCT adalah sebagai berikut :

- 1) Keseluruhan proses pembelajarannya berdasarkan pada teori dan pengalaman empiris.
- 2) Setiap jenis permainan harus ditujukan untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak atau Multiple Intelligence.
- 3) Lingkungan bermain, termasuk sentra dan pijakan, harus mampu menstimulasi gerak aktif anak dan pemikiran kreatif mereka.
- 4) Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses bermain atau pembelajaran.

Luluk (dalam Dian 2015) prinsip-prinsip dasar BCCT yaitu :

- 1) Memperhatikan karakteristik anak.
- 2) Memperhatikan konsep keahlian yang akan dikembangkan di dalam sentra.
- 3) Merumuskan tujuan dan manfaat sentra yang akan diajarkan, (4) menentukan tempat sesuai kebutuhan.
- 4) Guru menjadi fasilitator.
- 5) Membatasi jumlah anak setiap sentra
- 6) Mengajak anak untuk berpartisipasi aktif.
- 7) Menambah alat dan bahan-bahan baru ke setiap sentra

Berdasarkan kedua pendapat diatas diambil kesimpulan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran bcct yaitu Keseluruhan proses pembelajarannya berdasarkan pada teori dan pengalaman empiris, Setiap jenis permainan harus ditujukan untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak atau *Multiple Intelligence*, Lingkungan bermain, termasuk sentra dan pijakan, harus mampu menstimulasi gerak aktif anak dan pemikiran kreatif mereka, Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses bermain.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar bagi setiap orang agar orang tersebut mempunyai semangat untuk beraktifitas. Motivasi dapat berasal dari dalam diri (intern) maupun dari orang lain (ekstern) yang berupa rangsangan-rangsangan seperti sorakan, tepuk tangan, dan

lain sebagainya. Sorakan dan tepuk tangan ini bisa menjadi sebuah dorongan untuk orang tersebut agar lebih maksimal dalam melakukan kegiatan. Bagi siswa, motivasi bisa berasal dari rasa senang, minat, bakat, kesehatan, dan perhatian. Guru juga sangat berpengaruh dalam menumbuhkan motivasi.

Menurut Hamzah B. Uno (2009: 1), menyatakan bahwa motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Oemar Hamelik (2005: 106), motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Menurut Mc.Donald (dalam Mudjiono & Dimiyati, 2009:73-74) mengungkapkan motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Sardiman (2001: 71) motivasi berasal dari kata "motif" yang diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

2. Fungsi Motivasi

Menurut Fudyartanto (dalam Esa Nur Wahyuni: 2010, 14-15) mengemukakan bahwa ada beberapa fungsi motivasi, yaitu :

- a. Motivasi mengarahkan dan mengatur tingkah laku manusia.
- b. Motivasi sebagai penyeleksi tingkahlaku.
- c. Motivasi memberi energi dan menahan tingkahlaku.

Menurut Sadirman A.M. (2006: 85) ada tiga fungsi motivasi belajar yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 85) fungsi motivasi belajar bagi siswa adalah untuk :

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan

menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas diambil kesimpulan bahwa fungsi motivasi adalah mendorong manusia untuk berbuat dan menyeleksi tingkahlaku guna untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi mengarahkan dan mengatur tingkah laku manusia, motivasi sebagai penyeleksi tingkahlaku, motivasi memberi energi dan menahan tingkahlaku.

3. Jenis – jenis Motivasi

Menurut Wahyuni (2010: 25-30) motivasi dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Motivasi Instrinsik merupakan motivasi yang tumbuh dari dalam diri individu dan telah menjadi fenomena yang penting dalam pendidikan, bukan hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru, dosen dan semua personil yang terlibat dalam pendidikan.
- b. Motivasi Ekstrinsik merupakan sebuah konstruk yang berkaitan dengan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan beberapa hasil karena faktor dari luar individu.

Menurut Sadirman A.M. (2006: 83-91) motivasi dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Motivasi Instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif berfungsinya tidak perlu dilarang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

- b. Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Menurut Haryu Islamuddin (2012: 260-262) motivasi dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Motivasi Instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- b. Motivasi Ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis motivasi ada dua yaitu motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik. Yang disebut motivasi instrinsik yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar atau adanya dukungan dari orang lain yang ada disekitar.

4. Manfaat Motivasi Belajar

Wahyuni (2010) mengungkapkan beberapa manfaat motivasi belajar, yaitu :

- a. Motivasi meningkatkan energi siswa untuk melakukan aktivitas dengan sungguh-sungguh, intesif, dan memunculkan usaha yang keras.
- b. Motivasi memberi arah bagi individu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini berarti motivasi dapat memengaruhi pilihan-

pilihan manusia dalam membuat dan menghasilkan apa yang membuat mereka rasakan sebagai bentuk kepuasan.

- c. Motivasi meningkatkan keinginan dan kesungguhan dalam melakukan aktivitas tertentu, serta memengaruhi kemungkinan siswa akan memulai segala sesuatu berdasarkan tanggungjawab terhadap diri-sendiri, dan siap menghadapi kesulitan.
- d. Motivasi memengaruhi strategi belajar dan proses kognitif yang digunakan siswa, sehingga mereka akan memberikan perhatian terhadap sesuatu, mempelajari dan mempraktikannya, dan mencoba belajar secara penuh makna, juga meningkatkan kemauan untuk mencari bantuan pada saat siswa menghadapi kesulitan.

Sadirman (2007) mengungkapkan bahwa manfaat motivasi belajar bagi siswa adalah :

- a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- c. Mengarahkan kegiatan belajar.
- d. Membesarkan semangat belajar
- e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang bersinambungan.

Berdasarkan adanya pendapat diatas manfaat motivasi yaitu memberikan semangat dan energi bagi siswa, memberi arah bagi siswa

untuk mencapai tujuan yang telah dicapai, meningkatkan keinginan dan kesungguhan dalam melakukan aktivitas, dan mempengaruhi strategi belajar dan proses kognitif yang digunakan siswa.

5. Bentuk – bentuk Motivasi Belajar

Sadirman (2007) mengungkapkan bahwa ada beberapa bentuk-bentuk motivasi untuk menumbuhkan motivasi belajar anak, yaitu :

a. Memberi Angka

Angka yang baik bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat. Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Tapi angka disini tidak hanya sekedar kognitif saja tetapi juga keterampilan dan afeksinya.

b. Hadiah

Hadiah dapat dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidaklah selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.

c. Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan

individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

e. Minat.

Di depan sudah diuraikan bahwa soal motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

f. Tujuan yang dicapai.

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasakan anak sangat berguna dan menguntungkan, sehingga menimbulkan gairah untuk terus belajar.

g. Hasrat untuk belajar.

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. hal ini akan lebih baik bila dibandingkan dengan sengaja kegiatan tanpa maksud. Hasrat untuk belajar, sehingga hasilnya akan lebih baik daripada anak didik yang tidak berhasrat untuk belajar.

Menurut Djamarah (2008: 159) ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas, yaitu sebagai berikut:

a. Memberi Angka

Angka dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka atau nilai yang baik mempunyai potensi yang besar untuk memberikan motivasi kepada anak didik agar lebih giat belajar. Pemberian angka atau nilai yang baik juga penting diberikan kepada anak didik yang kurang bergairah belajar bila hal itu dianggap dapat memotivasi anak didik untuk belajar dengan bersemangat.

b. Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cendera mata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain bias berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Atau bisa juga disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Penerima hadiah tidak tergantung dari

jabatan, profesi, atau usia seseorang. Semua orang berhak menerima hadiah dari seseorang dengan motif-motif tertentu.

c. **Kompetisi**

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. Persaingan baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif. Untuk menciptakan suasana yang demikian, metode mengajar memegang peranan. Guru bisa membentuk anak didik ke dalam beberapa kelompok belajar di kelas.

d. *Ego-Involvement*

Menumbuhkan kesadaran kepada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai contoh salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.

e. **Memberi Ulangan**

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan. Berbagai usaha dan teknik bagaimana agar dapat menguasai semua bahan pelajaran anak didik lakukan sedini

mungkin sehingga memudahkan mereka untuk menjawab setiap item soal yang diajukan ketika pelaksanaan ulangan berlangsung. Oleh karena itu, ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi anak didik agar lebih giat dalam belajar.

f. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Dengan mengetahui hasil, anak didik terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi jika hasil belajar itu mengalami kemajuan, anak didik berusaha untuk mempertahankannya atau bahkan meningkatkan intensitasnya belajar guna mendapatkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang lebih baik dikemudian hari atau pada semester berikutnya.

g. Pujian

Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Guru bisa memanfaatkan pujian untuk memuji keberhasilan anak didik dalam mengerjakan pekerjaan di sekolah. Pujian diberikan sesuai dengan hasil kerja, bukan dibuat-buat atau bertentangan sama sekali dengan hasil kerja anak didik.

h. Hukuman

Meski hukuman sebagai reinforcement yang negative, tetapi bila dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif. Hukuman merupakan alat motivasi jika dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam. Pendekatan edukatif dimaksud di sini sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah. Sehingga dengan hukuman yang diberikan anak didik tidak mengulangi kesalahan atau pelanggaran.

i. Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsure kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan dengan segala kegiatan tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga hasilnya akan lebih baik daripada anak didik yang tidak berhasrat untuk belajar.

j. Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau

aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Anak didik yang berminat terhadap sesuatu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati itu dan sama sekali tidak menghiraukan sesuatu yang lain.

k. Tujuan yang Dicapai

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak didik merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasakan anak sangat berguna dan menguntungkan, sehingga menimbulkan gairah untuk terus belajar.

Berdasarkan adanya pendapat di atas bentuk-bentuk motivasi belajar yaitu adanya memberi angka atau nilai yang baik, hadiah, kompetisi, *Ego-Involvement*, memberi ulangan, mengetahui hasil, pujian, hukuman, hasrat untuk belajar, minat, dan tujuan yang dicapai.

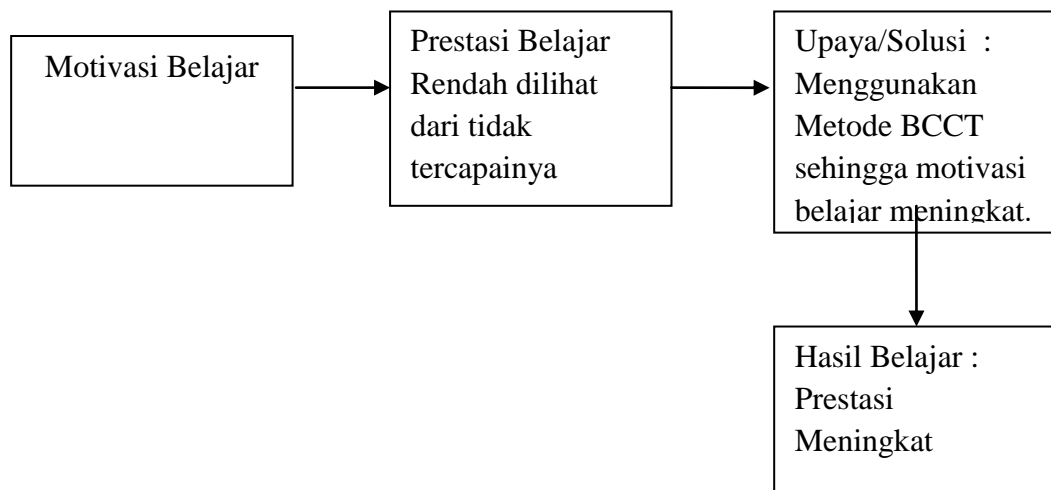
C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran BCCT merupakan pembelajaran yang seluruh materi yang akan dialirkan oleh guru kepada anak melalui kegiatan-kegiatan yang sudah direncanakan dan perlu diorganisasikan secara teratur, sistematis, dan terarah, sehingga anak dapat membangun kemampuan menganalisisnya dan

dapat mempunyai kemampuan mengambil kesimpulan. Dengan pemilihan model pembelajaran yang baik akan membuat perkembangan anak berkembang secara maksimal dan dapat mempengaruhi hasil belajar anak.

Motivasi merupakan salah satu faktor yang amat penting agar seorang anak cerdas istimewa mencapai prestasi sesuai dengan kapasitas yang ada. Faktor motivasi ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Sekalipun untuk mencapai prestasi diidamkan oleh seorang anak cerdas istimewa umumnya didorong oleh motivasi yang datang dari dalam diri sendiri (motivasi internal) namun pengaruh lingkungan dapat pula melemahkan atau menyebabkan kemerosotan motivasi internal ini.

Dengan adanya motivasi yang diberikan secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi. Motivasi belajar yang diberikan juga sangat berpengaruh dengan model pembelajaran yang digunakan. Karena ketika TK menggunakan model pembelajaran yang baik maka secara tidak langsung pasti hasil belajar prestasi anak meningkat dan perkembangan anak akan terpenuhi secara maksimal.



D. Hipotesis

Berdasarkan pemaparan uraian tersebut, maka Penulis akan mencoba membuat kesimpulan sementara yang masih harus dibuktikan kebenarannya, maka penulis membuat hipotesis yaitu :

Ha : Ada hubungan antara penerapan pembelajaran BCCT dengan motivasi belajar anak peserta didik di TB QITA Pamijen Sokaraja Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2015-2016.

Ho : Tidak adanya ada hubungan antara penerapan pembelajaran BCCT dengan motivasi belajar anak peserta didik di TB QITA Pamijen Sokaraja Kabupaten Banyumas Semester Genap Tahun Ajaran 2015-2016.

