



## IMPLEMENTASI MEDIA FLASHCARD DENGAN METODE BEYOND CENTER AND CIRCLE TIME UNTUK MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH PADA SISWA TUNAGRAHITA DI SMPLB MUHAMADIYAH KERTOSO.

Hanif Lutfi Fauzi Dan Sokhibul Arifin

### Abstrak

Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki intelegensi dibawah rata-rata dan disertai dengan ketidakmampuan dalam adaptasi perilaku yang muncul dalam masa perkembangan. Sehingga membutuhkan sebuah metode pengajaran yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana menerapkan media flashcard dengan metode *beyond center and circle time* untuk menghafal huruf hijaiyah di SMPLB Muhamadiyah Kertosono.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dilakukan mulai dari mereduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, pengajaran menggunakan media flashcard dan metode BBCT memberikan hasil yang positif. Hal ini dapat dilihat, anak tunagrahita kelas VII di SMPLB Muhamadiyah Kertosono bisa membaca dan menghafalkan huruf hijaiyah. Keterlibatan orang tua dalam teraphi merupakan faktor penting dan merupakan bagian dari penentu keberhasilan program intervensi ini untuk anak tunagrahita, karena anak menghabiskan sebagian besar waktunya dirumah dengan orang tua, tentu ini adalah keuntungan buat sang anak jika orang tuanya terlatih atau minimal memahami teknik BBCT yang dikembangkan oleh pihak sekolah. Jika orang tua ikut terlibat aktif dalam mengoptimalkan kecepatan anak belajar dan pengembangan atau implementasi keterampilan baru di rumah tujuan pendidikan akan lebih tercapai secara maksimal.

**Kata kunci:** *Beyond Center and Circle Time, Tunagrahita, Flashcard, Hijaiyah.*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era ini berlangsung dengan sangat pesat, dan *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan edukatif. *Flashcard* adalah semacam kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas pada peserta didik. Ukuran biasanya tergantung pada kondisi kelasnya. Kartu-kartu tersebut digambari atau ditulisi atau diberitanda untuk memberikan petunjuk untuk memberikan dorongan kepada peserta didik supaya berfikir atau melakukan sesuatu.<sup>1</sup> Menurut Dini Indriana *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 X 30 cm.<sup>2</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa ke pada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Media pembelajaran *flashcard* ini bisa diterapkan dalam beberapa metode pembelajaran. Salah satunya metode pembelajaran *Beyond centers and circle time (BCCT)*.

BCCT merupakan sebuah metode yang dikembangkan berdasarkan konsep DAP, hal ini dikarenakan BCCT merupakan sebuah pendekatan yang dikembangkan berdasarkan hasil kajian teoritik dan pengalaman empiris oleh *creative center for childhood research and training (CCCRT)* di Florida USA, dan dilaksanakan di *creative pre school* Florida, USA, selama lebih 25 tahun baik untuk anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. BCCT merupakan pengembangan dari metode *Mantessori*, *high scope*, dan *reggio Emillio*. Metode ini bertujuan untuk mendorong seluruh aspek kecerdasan anak, agar kecerdasannya dapat berkembang secara optimal, maka otak anak perlu diberikan stimulus untuk berpikir secara aktif dengan menggali pengalaman sendiri (bukan sekedar mencontoh atau menghafal). Metode ini memandang bermain merupakan wahana yang paling tepat dan satu-satunya wahana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat mendorong anak untuk berpikir kreatif, aktif dan inovatif.

Metode *Beyond centers and circle time* menempatkan setting lingkungan main sebagai pijakan awal dan memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri.<sup>3</sup> Dalam kegiatan bermain, peran pendidik berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Metode ini juga memiliki standar operasional yang baik di mana dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik selalu memberikan pijakan sebelum dan setelah anak bermain yang dilakukan dalam posisi duduk melingkar.

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 89

<sup>2</sup> Dina Indriana, *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011)

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond centers and circle time (Pendekatan Sentra dan Lingkaran)* (Jakarta: 2006), 2

Prinsip pembelajaran dengan metode BCCT ini antara lain: pertama, keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik. Kedua, setiap proses pembelajaran ditujukan untuk memberikan dorongan seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain terencana dan terarah serta dukungan pendidikan dalam bentuk pijakan-pijakan. Ketiga, menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berfikir dengan menggalikan pengalamannya sendiri. Keempat, menggunakan standar operasional yang baik dalam proses pembelajarannya. Kelima, masyarakat pendidik dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan pendekatan ini. Dan keenam, melibatkan orang tua dan keluarga sebagai satu-kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah.<sup>4</sup>

Penggabungan media pembelajaran *Fleshcard* dengan metode *Beyond centers and circle time* (BCCT) ini cocok digunakan untuk membantuan anak *tunagrahita* dalam menghafal huruf hijaiyah dengan suasana yang menyenangkan. Mengingat anak *tunagrahita* adalah anak yang memiliki daya yang sangat lemah.

Anak *Tunagrahita* adalah keterbatasan substansial dalam memfungsikan diri. Keterbatasan ini ditandai dengan terbataskemampuan fungsi kecerdasan yang terletak dibawah rata-rata (IQ 70 atau kurang) dan ditandai dengan terbataskemampuan tingkah laku adaptif minimal di dua area atau lebih. (tingkah laku adaptif berupa kemampuan komunikasi, merawat diri, menyesuaikan dalam kehidupan rumah, ketrampilan sosial, pemanfaatan sarana umum, mengarahkan diri sendiri, area kesehatan dan keamanan, fungsi akademik, pengisian waktu luang, dan kerja) disebut *Tunagrahita* bila manifestasinya terjadi pada usia dibawah 18 tahun.

Dini Ratri, menjelaskan *tunagrahita* pada anak terjadi karena beberapa faktor. Diantaranya karena faktor keturunan, gangguan metabolisme dan gizi, infeksi dan keracunan, trauma dan zat radioaktif, masalah pada kelahiran, faktor lingkungan.<sup>5</sup> Berdasarkan klasifikasinya anak *tunagrahita* diklasifikasikan menjadi empat. Yaitu, *tunagrahita* ringan (IQ: 51-70), *tunagrahita* sedang (IQ: 36-51), *tunagrahita* berat (IQ: 20-35), *tunagrahita* sangat rendah (IQ: dibawah 20).<sup>6</sup> Dari beberapa klasifikasi yang dikemukakan oleh Dini Ratri, dalam penelitian ini penulis akan lebih fokus dalam meneliti anak *tunagrahita* dengan klasifikasi ringan.

Anak *tunagrahita* klasifikasi ringannya yaitu anak yang masih mempunyai kemampuan untuk dididik dalam bidang akademik yang sederhana (dasar) yaitu membaca, menulis, dan berhitung.<sup>7</sup> Dari latar belakang masalah tersebut metode *beyond centers and circle time* (BCCT) dengan media *Flashcard* yang diterapkan pada

---

<sup>4</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (Pendekatan Sentra dan Lingkaran)*, (Jakarta:2006),4

<sup>5</sup>Dini Ratri, *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Yogyakarta:Psikosain,2016), 20

<sup>6</sup>Dini Ratri Desiningrum, *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*, 18

<sup>7</sup> Ibid, 19

anak tunagrahita klasifikasi ringan dalam meningkatkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah masih dianggap relevan, mengingat jarangnya penelitian mengenai masalah ini.

## Landasan Teori

### 1. Pengertian Media Pembelajaran *Flashcard*

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Menurut Gegne media adalah segala jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Secara lebih khusus, media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Rudi Susilana dan Cepriyana, yang dikutip oleh Azhar Arsyad, *Flashcard* adalah media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambar pada *flashcard* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.<sup>8</sup> Dini Indriani juga mengungkapkan bahwa *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm.<sup>9</sup>

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa *Flashcard* merupakan media pembelajaran berupa kartu yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

*Flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- b. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
- c. Sisi depan berisi gambar atau simbol.
- d. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- e. Sederhana dan mudah membuatnya.

### 2. Pengertian *Beyond Center and Circle Time*

Pembelajaran dengan metode *Beyonds Centers and Circle Time* (BBCT) atau sering diartikan sebagai metode sentra dan lingkaran adalah metode yang berfokus pada anak. Yang telah penulissinggung dalam pendahuluan bahwa metode *Beyond Centers and Circle Times* (BCCT) merupakan metode yang dikembangkan berdasarkan hasil kajian teoritik dan pengalaman empirik oleh *Creative Center for childhood Research and training* (CCRT) di Florida USA, dan dilaksanakan di *creative pre school* Florida, USA, selama lebih 25 tahun. Baik untuk anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. BCCT merupakan pengembangan dari metode *Mantessori, high scope*, dan *reggio Emillio*. Metode ini memandang bermain merupakan wahana yang paling

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), 119

<sup>9</sup> Dina Indriani, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 68

tepat dan satu-satunya wahana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat merangsang anak untuk berpikir kreatif, aktif dan inovatif.

Metode *Beyond centers and circle time* menempatkan setting lingkungan main sebagai pijakan awal dan memberikan dukungan penuh kepada setiap anak untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri.<sup>10</sup> Dalam kegiatan bermain, peran pendidik berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator. Metode ini juga memiliki standar operasional yang baik di mana dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik selalumemberikan pijakan sebelum dan setelah anak bermain yang dilakukan dalam posisi duduk melingkar.

### 3. Pengertian Tunagrahita

*Tunagrahita* adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata, antara 70-30. Dalam kepastakaan bahasa asing digunakan istilah-istilah *mental retardation* (keterbelakangan mental), *feeble minded* (lemahpikiran), *moron* (bodoh) dan lain-lain.<sup>11</sup>

Istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama, menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan inteligensi dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial. Anak *tunagrahita* atau dikenal dengan istilah terbelakang mental karena keterbatasan kecerdasannya mengakibatkan dirinya sukar untuk mengikuti program pendidikan di sekolah biasasecara klasikal, oleh karena itu anak terbelakang mental membutuhkan layanan pendidikan secara khusus yakni disesuaikan dengan kemampuan anak tersebut.

## Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif, konsep ini menekankan bahwa penelitian kualitatif ditandai oleh penekanan pada penggunaan nonstatistik (matematika) khususnya dalam proses analisis data hingga dihasilkannya temuan penelitian secara alamiah.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini, penulis berusaha memahami subjek penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mencari data-data secara sistematis dan cermat tentang fakta-fakta aktual dan populasi tertentu.<sup>13</sup> Penelitian ini dilakukan di SMPLB Muhammadiyah Kertosono. Adapun sasaran penelitiannya adalah seluruh siswa *Tunagrahita* pada kelas VII. Untuk memperoleh data tentang hasil belajar anak *Tunagrahita* di SMPLB Muhammadiyah Kertosono, teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

<sup>10</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (Pendekatan Sentra dan Lingkaran)*, (Jakarta:2006) ,2

<sup>11</sup>Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Buku Kita, 2011), 12

<sup>12</sup>Rulam Ahmadi, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014), 15

<sup>13</sup>Sanapiah Faisal, *format-format penelitian sosial*, (jakarta: rajawali pres, 2000), 18

## Hasil Penelitian

### 1. Penerapan media pembelajaran *flashcard* dengan metode *beyond centers and circle time*

Titik penting dalam metode ini, siswa dilatih membedakan antara stimulus yang satu dengan stimulus yang lain. Titik ini biasa disebut dengan *discrimination training (DT)*. Melatih (melatih anak tunagrahita) supaya mereka mampu dan bisa membedakan antar berbagai stimulus yang satu dengan yang lainnya, berupa intruksi terhadap berbagai hal yaitu model, konsep, benda, dan lain-lain. Misalnya membedakan antar intruksi “tiru” dengan model (contoh) tangan ke atas dengan intruksi tiru dengan contoh tangan kesamping.

Membedakan antar intruksi pegang kartu warna biru dengan intruksi pegang kartu warna merah. Membedakan intruksi pegang huruf alif dengan intruksi pegang huruf ba’. Dan lain sebagainya. Untuk prosedur DT sendiri bervariasi, masing-masing terapi memiliki metode kebijakan sendiri asalkan dilakukan sesuai prinsip dan didasari dengan prosedur yang bisa dipertanggungjawabkan referensinya. Di sekolah ini, guru atau terapi memilih untuk menggunakan *prompts* langsung (*mlt=mouse too least prompting*) seperti, menggunakan NNP (*no noprmt*) maksudnya adalah dua kali jawaban berturut-turut salah baru kemudian anak diberikan *prompt*.

Untuk prosedur jika anak melakukan kesalahan, prosedur koreksi juga bervariasi. Apakah perlu berkatatidak / salah / stop atau langsung ajakan komentar. Untuk prosedur yang terakhir anak akan paham salah karena tidak mendapat *reward* dan dilakukan pengulangan tugas.

Hal ini dilakukan untuk mengurangi rasa frustrasi karena untuk beberapa anak, kata tidak, salah, stop akan berkonotasinya negatif dan mengurangi motivasi. Yang pasti apapun prosedurnya jika anak melakukan kesalahan berikan kesempatan anak untuk melakukan tugas lagi secara benar.

Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan media *flashcard* dengan pendekatan BBCT untuk menghafal huruf hijaiyah:

#### a. 1A (statis)

Guru meletakkan satu kartu di atas meja, dan memosisikannya di tengah. Selanjutnya guru memberikan intruksi “pegang” (nama materi di dalam gambar), semisal “alif”. Jika dalam waktu 5 detik siswa tidak mengambil, guru memasanagraut wajah datar lalu mengulangi intruksinya. Apabila dalam 3 kali intruksi siswa tidak mengambil/ merespon maka guru memberikan bantuan. Saat siswa merespon intruksi dengan benar guru memberikan *reward*. Guru mengulang langkah ini sampai siswa dengan cepat mengikuti intruksi.

#### b. IB (dinamis)

Guru meletakkan kartu atau materi secara acak. Selanjutnya guru memberikan intruksi “lihat” (sambil menunjuk kartu dan nama materi dalam kartu) semisal “alif”. Setelah siswa merespon guru memberikan intruksi “pegang”. Guru melakukan langkah IB dinamis ini sampai 5 kali benar.

#### c. IIA (Statis)

Guru meletakkan dua kartu di tengah. Satu kartu merupakan materi sebelumnya yang sudah anak pelajari, satu kartu yang lain merupakan distraksi atau pengganggu. Guru memberikan intruksi “lihat (sambil menyebutkan nama materi di dalam gambar yang

merupakan kartu distraksi sebelumnya), dan memberikan intruksi "tirukan" jika siswa merespon intruksi selanjutnya guru memberikan intruksi "ambil"

d. IIB (dinamis)

Guru meletakkan dua kartu di atas meja secara acak. Satu kartu merupakan materi sebelumnya yang sudah anak pelajari, satu kartu yang lain merupakan distraksi atau pengganggu. Guru memberikan intruksi pegang pada kartu seperti pada tahap sebelumnya

2. Peningkatan Kemampuan Menghafal Huruf Hijaiyah Pada Anak Tunagrahita Klasifikasi Ringan di SMPLB Muhammadiyah Kertosono.

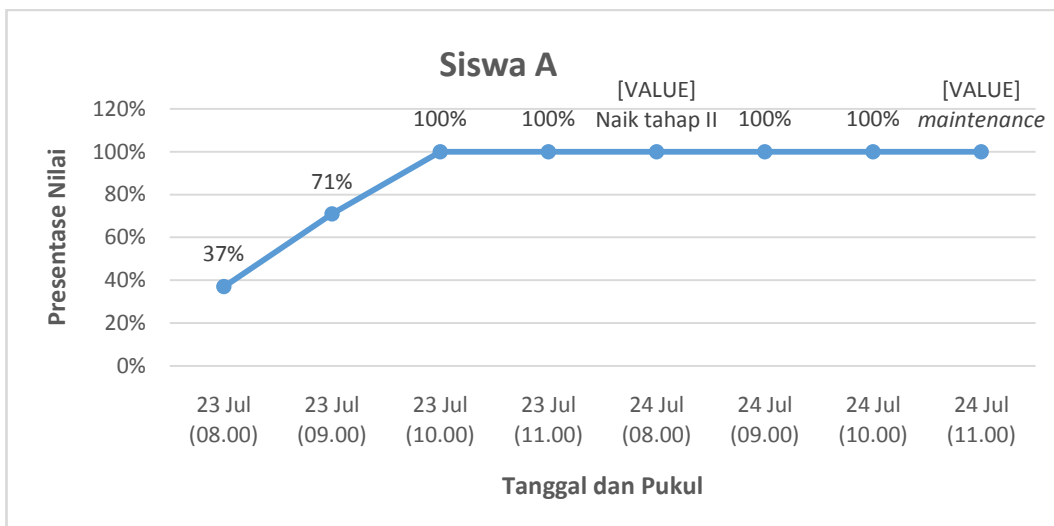
**Tabel 3. Nilai Respon Siswa A**

Tanggal Mulai		23						Nama Anak : Siswa A				
Bulan		Juli						Centra : Huruf dan angka				
Tahun		2018						Intruksi : Tirukan, ambil				
								Tahapan : IA, IB, IIA, IIB				
Tgl	Hari	Jam	.					TOTAL			%	Catatan
								Op	Rp	Pb		
23	SN	08.00	XXP	XXP	X+	+	+	8	3	5	37	IA
23	SN	09.00	X+	+	X+	+	+	7	5	5	71	IA
23	SN	10.00	+	+	+	+	+	5	5	5	100	IA
23	SN	11.00	+	+	+			3	3	3	100	IA, IB
24	SL	08.00	+	+	+	+	+	5	5	5	100	IA, IB (naik tahap IIA Distraksi)
24	SL	09.00	+	+	+	+		4	4	4	100	IIA
24	SL	10.00	+	+	+			3	3	3	100	IIA, IIB
24	SL	11.00	+	+				5	4	4	100	IIA, IIB (Maintenance)

Keterangan:

- (+) = Respon benar
- (x) = Respon salah
- Op = Jumlah kesempatan yang diberikan
- Rp = Jumlah respon benar
- Pb = Jumlah siklus

Grafik 1. Perkembangan nilai respon siswa A



Dari grafik 1 perkembangan nilai siswa A di atas, hari pertama pada tanggal 23 juli di seson pertama siswa A diberikan intruksi untuk mengucapkan mengambil kartu huruf ha' (tahap IA statis), pada seson ini siswa mendapat nilai 37%, di seson kedua siswa kembali diinstruksikan untuk mengucapkan dan mengambil kartu huruf ha' (tahap IA statis), di seson kedua ini siswa A mendapat nilai 71%. Dari seson pertama ke seson kedua mengalami peningkatan 34%. Di seson ketiga siswa mendapat nilai 100%. Di seson keempat guru meletakkan kartu huruf ha' dengan acak (tahap IB dinamis) dengan intruksi ucapkan dan ambil huruf ha', dan siswa A mendapat nilai 100%.

Hari kedua tanggal 24 juli pada seson pertama siswa A kembali diminta merespon kartu secara acak (tahap IB dinamis) siswa A tetap berhasil mendapat nilai 100% dan bisa naik ke tahap II (*distraksi*). Pada hari kedua seson kedua ini anak di hadapkan dengan 2 kartu, satu kartu huruf Ha' dan satu huruf hamza sebagai *distraksi*, siswa di intruksikan untuk mengucapkan dan mengambil huruf ha' (tahap IIA statis), di seson ini siswa kembali mendapat nilai 100%. Pada seson ketiga dan keempat siswa di intruksikan mengucapkan dan mengambil huruf ha' yang di acak dan di *distraksi* dengan huruf hamza (tahap IIB dinamis), siswa mendapat nilai 100% berturut-turut dan bisa dinyatakan *maintenance* huruf ha' (anak bisa generalisasi/ di luar lingkungan/ dilepas di luar lingkungan).

**Tabel 4. Nilai Respon Siswa B**

Tanggal Mulai		23						Nama Anak : Siswa B		
Bulan		Juli						Centra	: Huruf dan angka	
Tahun		2018						Intruksi	: tirukan, ambil	
								Tahapan	: IA, IB, IIA, IIB	
Tgl	Hari	Jam	o					<b>TOTAL</b>	<b>%</b>	<b>Catatan</b>

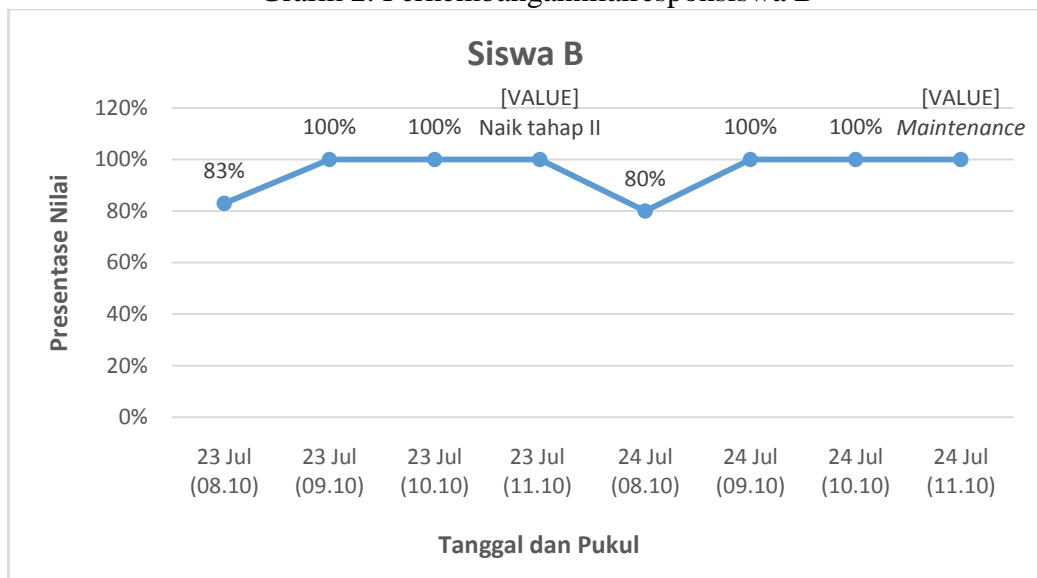


									Op	Rp	Pb		
23	SN	08.10	X+	+	+	+	+		6	5	5	83	IA
23	SN	09.10	+	+	+	+	+		5	5	5	100	IA
23	SN	10.10	+	+	+				4	4	4	100	IA, IB
23	SN	11.10	+	+	+				3	3	3	100	(Naik Tahap IIA Distaksi) ↻
24	SL	08.10	x+	+	+	+			5	4	4	80	IIA
24	SL	09.10	+	+	+	+	+		5	5	5	100	IIA
24	SL	10.10	+	+	+	+			4	4	4	100	IIA, IIB
24	SL	11.10	+	+	+				3	3	3	100	IIA, IIB (Maintenance)

Keterangan:

1. (+) = Respon benar
2. (x) = Respon salah
3. Op = Jumlah kesempatan yang diberikan
4. Rp = Jumlah respon benar
5. Pb = Jumlah siklus

Grafik 2. Perkembangan nilai respons siswa B



Dari grafik 2 perkembangan nilai siswa B diatas, hari pertama pada tanggal 23 juli di seson pertama siswa B diberikan intruksi untuk mengucapkan huruf ha' dan mengambil kartu huruf ha' (IA statis). Pada seson ini siswa mendapat nilai 83%, di seson kedua guru mengulangi tahap IA dan siswa mendapatkan nilai 100%. Dari seson pertama ke seson kedua mengalami peningkatan 17%. Diseson ke tiga dan ke empat, guru meletakkan kartu huruf ha' dengan acak (IB/ dinamis) dengan intruksi ucapkan dan ambil huruf ha', siswa B mendapatkan nilai 100% dan dinyatakan naik ke tahap II (*distaksi*).

Hari ke dua tanggal 24 juli seson pertama, anak di hadapkan dengan 2 kartu, satu kartu huruf Ha' dan satu huruf hamza sebagai *distaksi*, siswa di intruksikan untuk mengucapkan dan mengambil huruf ha' (tahap IIA), di seson ini

**TADARUS : Jurnal Pendidikan Islam/Vol.8 No.2. 2019**

siswa mendapatkan nilai 80%. Pada sesonkedua guru mengulangitahap IIA dan siswamendapatnilai 100%. Padasesonketiga dan keempatsiswa di intruksikanmengucapkan dan mengambilhuruf ha' yang di acak dan didistraksikandenganhur hamza (tahap IIB dinamis), siswamendapatkannilai 100% berturut-turut dan bisadinyatakan*maintenance*huruf ha' (anakbisageneralisasi/ di luarlingkungan/ dilepas di luarlingkungan).

**Tabel 7. Waktu Mencapai*Maintenance***

No	NAMA	WAKTU MENCAPAI MAINTENANCE
1	Siswa A	2 Hari
2	Siswa B	2 Hari
	Jumlah	4 Hari

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{jumlah waktu mencapai maintenance}}{\text{jumlah h siswa}} \\ &= \frac{4}{2} \\ &= 2 \text{ hari} \end{aligned}$$

Dari tabel di atas yang diambilberdasarkan pada paparan data dapatdilihat, jikamenggunakan media pembelajaran*flashcard*denganmetode*beyond center and circle time*, anak, kelas VII di SMPLB MuhamadiyahKertosonomembutuhkanwaktu rata-rata duahariuntukbisamenghafalhurufhijaiyah di luarkepala/*maintenance*. Berdasarkantabel 2.

Penilaianwaktumenapaimaintenance, siswamampumencapai*Maintenance*dalamwa ktuduaharimerupakanperkembangan yang sangatbagus (A).

Rata-rata pada awalpengenalanhurufbarusiswamrespon salah, namunsetelahdiberibeberapa kesempatan, siswadapatmerespondenganbenar. Hal inidikarenakansiswamasihberprosesuntukmengingathurufbaru. Pada sesonkeduasiswamengalamipeningkatannilai, halinimenunjukkanbahwasiswamulaibisamenghafalhuruf. Namunsaatpermulaan naik ketahapdua, padasesonawal, rata-rata siswaberespons salah, halinimenunjukkanbahwasiswamengalamikebingungandengandistraksiyang diberikan. Setelah diberikanbeberapa kesempatan, siswaakhirnyabisaberesponbenarhinggamencapaimaintenance.

### **Kesimpulan**

Berdasarkanobservasi yang penulislakukantentangpenerapan media *Flashcard*denganmetode*Beyond Centers and Circle Time* (BBCT) dalammenghafalkanhurufhijaiyah pada anaktunagrahita di SMPLB MuhamadiyahKertosonodapatdisimpulkansebagai berikut:

1. Langkah-langkahmenerapkan media *Flashcard*denganmetode*Beyond Centers and Circle Time*(BBCT):
2. Guru meletakkansebuahkartu di atasmeja, dan memosisikannya di tengah. Selanjutnya guru memberikanintruksi “pegang” (namamateri di dalamgambar), misalnya “alif”.
3. Langkahselanjutnya guru meletakkankembaliaturkartudiatasmeja, guru memberikanintruksi “tirukan” (materi pada kartu) misalnya “alif”. Guru menunggu 5 detiksiswauntukmenirukan, jikasiswa tidakmerespon guru

- memasang wajah datar, dan menginstruksikan “lihat” (sambil menunjuk mulut), tirukan “alif”.
4. Guru meletakkan dua kartu di tengah. Satu kartu merupakan materi sebelumnya yang sudah anak pelajari, satu kartu yang lain merupakan *distraksi* atau pengganggu. Guru memberikan instruksi “lihat” (sambil menyebutkan nama materi di dalam gambar yang merupakan kartu *distraksi* sebelumnya), dan memberikan instruksi “tirukan” jika siswa merespon instruksi selanjutnya guru memberikan instruksi “ambil”.
  5. Dari grafik perkembangan nilai siswa di atas, hari pertama di sesi pertama rata-rata siswa mendapat nilai 37%, di sesi kedua rata-rata siswa mendapat nilai 71%. Dari sesi pertama ke sesi kedua mengalami peningkatan 34%. Di sesi ketiga, rata-rata siswa mendapat nilai 100%.
  6. Faktor pendukung keberhasilan menerapkan metode *Beyond Centers and Circle Time* adalah:
    - a. Kompetensi tenaga pendidik
    - b. Peran aktif orang tua
 Sedangkan faktor pengambatnya adalah:
    - a. Kekurangfahaman orang tua dalam pendidikan anak
    - b. Kurangnya sarana dan prasarana.

### Daftar Pustaka

- Abdulloh, Acep Lim, *Pedoman Ilmu Tajwid Lengkap*, (Bandung: Diponegoro, 2003)
- Ahmadi, Rulam, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014)
- Angkowo, Robertus dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007)
- Anwar, Desi, *Kamus Bahasa Indonesia Modern*, (Surabaya: Amelia Surabaya, 2002)
- Aprodita, *Panduan Lengkap untuk Anak dan Guru untuk Anak dengan Disgrafia (Kesulitan Menulis)*, (Yogyakarta: Javalitera, 2012)
- Arikunto, Suharsimi *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006)
- Arsyad, Azhar, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)
- Bungin, Burhan *Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2007)
- Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (Pendekatan Sentra dan Lingkaran)*, (Jakarta: 2006)
- Dinie Ratri Desiningrum,  
 Dinie Ratri *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*, (Yogyakarta: Psikosain, 2016)