

Eksplorasi Implementasi *Circle Time* pada Sekolah Dasar yang Menerapkan Gerakan Sekolah Menyenangkan

Exploring the Circle Time Implementation in Elementary Schools of *Gerakan Sekolah Menyenangkan*

Rizqi Hanabella, T. Novi Poespita Candra

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia

Abstract: This study aims to explore the effectiveness of circle time method as perceived by both teachers and students in the elementary schools that implement “Joyful Learning Movement” or *Gerakan Sekolah Menyenangkan* (GSM). The participants consisted of 22 students and 7 teachers from four elementary schools that implement GSM in Yogyakarta, Indonesia. A qualitative method was used, and data were collected using interviews and focus group discussions. Content analysis was used to analyze the data. The findings can be categorized in three themes, namely the benefits, supporting factors, and challenges of the circle time implementation. The benefits of circle time are indicated by the perceived improvement of children in terms of self-confidence, self-management, academic motivation, empathy, social skills, and active learning style. The supporting factors for circle time implementation as reported by participants include GSM itself, the flexibility in implementing circle time, and the teachers’ open-mindedness. For the challenging factors, participants suggest that limited time, available space, solid learning materials or curriculum, and students’ internal conditions are the main factors. The research findings can contribute to the better implementation of circle time in elementary schools.

Keywords: Circle time, emotional-social learning, elementary school

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap efektivitas *circle time* di Sekolah Dasar yang mengikuti Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) dari sudut pandang guru maupun murid. Partisipan penelitian terdiri atas 22 murid dan 7 guru dari empat sekolah dasar GSM di Yogyakarta, Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara dan *focus group discussion* sebagai teknik koleksi data. Analisis konten digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan manfaat, faktor pendukung, dan penghambat dalam penerapan *circle time*. Manfaat *circle time* ditunjukkan dengan persepsi subjek atas peningkatan kualitas emosi siswa dalam kepercayaan diri, manajemen diri, motivasi akademik, empati, serta keterampilan sosial, dan gaya belajar yang lebih aktif. Sedangkan faktor pendukung *circle time* adalah GSM itu sendiri, fleksibilitas dalam pelaksanaan *circle time*, dan keterbukaan pikiran dari guru. Adapun faktor penghambat adalah keterbatasan waktu, tempat, materi pembelajaran dan kurikulum yang padat, serta faktor internal dari siswa sendiri. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berguna untuk sekolah dasar yang menerapkan *circle time* di sekolahnya.

Kata kunci: *Circle time*, pembelajaran sosial emosional, sekolah dasar

Permasalahan sosial dan emosi anak masih kerap terjadi di Indonesia, seperti masalah etika, ketidaksopanan, ketidakjujuran, kurangnya rasa hormat kepada orang tua dan guru, serta berbagai kasus lainnya (Hadi, 2011). Masalah sosial emosi yang sering terjadi pada anak salah satunya bisa disebabkan oleh kurangnya edukasi terkait isu tersebut dalam pendidikan, seperti masih rendahnya perhatian terhadap penerapan pembelajaran sosial dan emosional. Proses pembelajaran masih lebih mengutamakan aspek intelektual atau kemampuan kognitif (Salirawati, 2021; Supardi, 2012; Hadi, 2011).

Pembelajaran sosial-emosi diperlukan untuk membekali siswa agar mampu menghindarkan diri dari berbagai masalah. Kautz et al. (2014) melaporkan bahwa pembelajaran sosial dan emosional dapat mengarahkan siswa pada hasil yang luas dan positif, di antaranya mengurangi angka putus sekolah, masalah perilaku di sekolah, penggunaan narkoba, kehamilan remaja, masalah kesehatan mental, dan perilaku kriminal.

Khusniyah (2018) menyatakan bahwa pembelajaran sosial dan emosional penting diterapkan pada pendidikan sekolah dasar karena pada jenjang ini proses pembentukan karakter anak sudah menjadi tugas perkembangan. Pembelajaran sosial dan emosional di sekolah dasar berguna dalam mengembangkan kepekaan anak terhadap diri, keluarga, dan lingkungan (Khusniyah, 2018). Ciri khas perkembangan sosial pada usia ini adalah adanya perubahan dalam bentuk tingkah laku seperti mulai percaya diri, mandiri, bertindak adaptif agar dapat diterima di lingkungan mereka, serta munculnya rasa kesetiakawanan dengan teman sebaya sehingga ruang gerak hubungan sosialnya bertambah luas (Tusyana & Trengginas, 2019).

Anak Sekolah Dasar yang berusia antara 8 hingga 11 tahun, dalam tahap perkembangan kognitif Piaget, termasuk dalam operasional konkret yang ditandai oleh berkembangnya kemampuan berpikir

logis sistematis, sehingga lebih mudah diajak untuk berinteraksi atau berdiskusi (Santrock, 2007). Pemikiran anak sudah lebih terarah, dan tidak lagi egosentris karena sudah lebih baik dalam kemampuan klasifikasi, bahkan sudah mampu mengambil kesimpulan secara probabilistik. Karena itu, pada tahap ini, guru dan orang tua sudah dapat memberikan pembelajaran sosial dan emosional yang lebih kompleks dibandingkan dengan pendidikan anak pada usia lebih dini.

Pembelajaran sosial dan emosi merupakan bagian integral dari pendidikan anak dalam rangka pengembangan kompetensi sosial dan emosional mereka, yaitu pengetahuan dan keterampilan dalam memahami, memproses, mengelola dan mengekspresikan emosi dalam hubungan dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari (Cohen, 2002). Pembelajaran sosial adalah proses di mana anak-anak dan orang-orang dewasa memperoleh dan berlatih menerapkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara efektif, yang diperlukan untuk memahami dan mengelola emosi, menetapkan dan mencapai tujuan positif, merasakan dan menunjukkan empati kepada orang lain, serta membangun dan memelihara hubungan positif dan membuat keputusan yang bertanggung jawab (CASEL, 2008). Kompetensi inti dalam pembelajaran sosial emosional ini dapat merujuk pada konsep kecerdasan emosi yaitu kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial (empati), keterampilan dalam berhubungan, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (Goleman, 2002).

Menurut Goleman (2002), kecerdasan emosi menuju kepada kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, memotivasi diri sendiri, mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri, dan dalam hubungan orang lain. Goleman (2002) memperluas komponen kecerdasan emosi menjadi lima wilayah utama yang menjadi kompetensi inti dari pembelajaran sosial emosional. Kelima komponen tersebut adalah kesadaran diri

(mengetahui apa yang dirasakan dan kepercayaan diri yang kuat), manajemen diri (mampu menangani emosi hingga berdampak positif kepada pelaksanaan tugas), motivasi (hasrat kuat untuk bergerak menuju target), empati (mampu memahami perasaan dan masalah orang lain), dan keterampilan sosial (mampu menangani emosi ketika berhubungan dengan orang lain).

Di Indonesia, terdapat gerakan pendidikan yang mengkampanyekan penerapan pembelajaran sosial emosional berdasarkan kecerdasan emosi Goleman, yaitu *Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM)*. GSM merupakan gerakan sosial bersama guru untuk menciptakan budaya belajar yang krisis, kreatif, mandiri, dan menyenangkan di sekolah (GSM, 2014). Gerakan ini sebagai gerakan akar rumput yang bertujuan untuk merubah paradigma pendidikan yang mengutamakan kesejahteraan psikologis (*well-being*), dengan cara mentransformasi ekosistem sekolah-sekolah pinggiran (Candra & Rizal, 2019). Untuk mempromosikan *well-being* di sekolah, GSM menerapkan lima prinsip, yaitu keterlibatan anak, konektivitas dengan orang tua dan masyarakat, lingkungan etis dan positif, pembelajaran relevan dan kontekstual, serta pembelajaran sosial dan emosional (Candra & Rizal, 2019). Dalam menerapkan kelima prinsip ini, beberapa sekolah dasar yang menjadi bagian dari GSM ini menerapkan salah satu model pembelajaran yang disebut *circle time*.

Circle time adalah sebuah aktivitas interaksi verbal antara guru dan murid dengan formasi lingkaran yang berpusat pada murid dengan guru sebagai fasilitator. Mosley (2009) mendefinisikan *circle time* sebagai aktivitas pembelajaran dengan pendekatan lingkaran yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain atau belajar untuk melatih perkembangan anak, terutama pada keterampilan sosial dan emosional seperti mendengarkan, mengekspresikan diri, menghormati orang lain, dan penyelesaian masalah mereka. Selama *circle*

time, guru memastikan bahwa setiap anak diberi kesempatan untuk terlibat. Karena itu, *circle time* dapat mempromosikan kompetensi sosial emosional. Hingga saat ini, *circle time* terus dikembangkan di dunia oleh CASEL sebagai aktivitas pembelajaran sosial emosional yang berpedoman pada konsep dari komponen kecerdasan sosial emosi Daniel Goleman dan sudah banyak dilakukan oleh sekolah-sekolah di luar negeri (Pace, 2012).

Sementara itu, aktivitas *circle time* di Indonesia juga sudah mulai dipraktikkan oleh beberapa Sekolah Dasar (SD) yang berperan serta dalam GSM. Melalui pembelajaran sosial emosional dengan aktivitas *circle time*, GSM mengajak anak-anak untuk menyadari diri, memanajemen diri, menyadari relasi sosial, dan membuat keputusan bertanggung jawab dengan tujuan untuk membangun kemampuan pengelolaan emosi dan sosial di sekolah (Candra & Rizal, 2019). *Circle time* pada GSM juga berpedoman pada konsep dari komponen kecerdasan sosial emosi Daniel Goleman seperti CASEL. Namun, implementasi pembelajaran sosial emosional melalui aktivitas *circle time* di Indonesia masih belum sampai ke arah kurikulum yang terstruktur.

Terdapat empat tahapan penerapan pembelajaran sosial emosional dengan aktivitas *circle time* pada Sekolah Dasar dengan GSM yang dijelaskan oleh salah satu guru GSM. Empat tahapan itu yaitu provokasi, diskusi, *role play*, dan refleksi (Fajarini, 2020). Provokasi adalah cara guru untuk untuk menciptakan diskusi di kelas dengan menggunakan buku, video, cerita, atau pernyataan. Setelah provokasi berhasil, diskusi dapat dilakukan. Diskusi berlangsung dengan guru, antar kelompok, dan antar teman. Tahap berikutnya adalah *role play* yang mana dapat dilakukan di luar kelas maupun di dalam kelas. Murid dapat mempraktikkan apa yang telah mereka dapat selama diskusi. Tahap terakhir adalah refleksi bersama kelompok, teman, guru, maupun dengan diri sendiri.

Beberapa hal yang sering ditanyakan oleh guru selama refleksi ini yaitu: apa yang dilihat, apa yang dirasakan, apa yang akan dipikirkan, dan apa yang ditanyakan. Pada tahapan refleksi, murid diajak untuk memberikan kesimpulan dari apa yang telah mereka lakukan saat diskusi dan *role play* (Fajarini, komunikasi personal, 15 November, 2020).

Glazzard (2016) telah mengungkapkan bahwa banyak peneliti telah menekankan peran penting *circle time* dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Cefai (2014) secara khusus mengungkapkan *circle time* berkontribusi dalam mengurangi masalah perilaku sosial dan emosional siswa, dapat membuat hubungan teman sebaya menjadi lebih baik karena memberikan pengalaman belajar tentang berteman, dan dapat meningkatkan kemampuan mengatur emosi. Santangelo (2020) menambahkan bahwa hubungan antara siswa-siswa dan siswa-guru yang positif adalah landasan yang kuat dalam komunitas kelas, dan salah satu cara untuk memperkuat hubungan ini adalah melalui penggunaan *circle time*. Hurst (2013) menambahkan bahwa aktivitas interaksi sosial pada pembelajaran di Sekolah Dasar dapat membantu mengembangkan hubungan positif anak-anak dan mengatasi masalah di kelas, seperti anak yang ramai. Berdasarkan kebutuhan anak tersebut, *circle time* diperlukan sebagai model pembelajaran SD.

Sebagian besar penelitian di Indonesia mengkaji tentang *beyond centre and circles times* (BCCT) di Sekolah Dasar yang berpengaruh terhadap perkembangan kognitif seperti kecerdasan intelektual siswa. Penelitian Ramadhanti et al. (2018) menemukan bahwa *circle time* dapat berdampak positif terhadap kecerdasan intelektual siswa. Namun, perkembangan kognitif ini juga harus sejalan dengan perkembangan aspek lain yaitu sosial dan emosi. Beberapa penelitian di dunia pun juga telah menekankan peran *circle time* pada sosial emosional siswa. Maka dari

itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi wawasan tentang implementasi *circle time* dalam pembelajaran yang menekankan perkembangan sosial dan emosi siswa. Penelitian semacam ini masih jarang dilakukan dibanding topik peran *circle time* pada perkembangan kecerdasan intelektual (Ramadhanti et al., 2018; Wahyuni, 2018; Wahyuni et al., 2013). Selain itu, penelitian terhadap penerapan model pembelajaran *circle time* pada umumnya masih dilakukan pada tingkat pendidikan pra-sekolah, dan jarang dikaji pada pendidikan Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi manfaat, faktor pendukung, dan faktor penghambat implementasi *circle time* pada Sekolah Dasar yang menerapkan Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) dengan mengambil sudut pandang guru dan murid.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi implementasi *circle time* pada Sekolah Dasar yang menerapkan Gerakan Sekolah Menyenangkan.

Partisipan

Partisipan adalah 22 murid yang terdiri dari 8 murid berjenis kelamin laki-laki dan 14 murid berjenis kelamin perempuan dari empat Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta. 22 partisipan tersebut dipilih berdasarkan saran dari guru dan hasil observasi sebelumnya oleh peneliti dengan mengamati murid yang bisa diajak berbicara untuk memudahkan peneliti dalam wawancara, sampel dipilih secara acak dengan mewakili jenjang umur. Sementara itu, alasan peneliti menggunakan partisipan yang berjumlah 22 murid adalah peneliti ingin mengetahui data yang lebih bervariasi dari partisipan murid yang lebih banyak karena peneliti merasa kesulitan untuk

melakukan wawancara secara mendalam dari beberapa murid saja sehingga jawaban tema-tema yang muncul dari murid masih umum dan kurang mendalam.

Karakteristik umum dari murid adalah berusia antara 8-11 tahun dengan rincian dua murid berusia 8 tahun, enam murid berusia 9 tahun, sepuluh murid berusia 10 tahun, dan empat murid berusia 11 tahun. Partisipan harus bersekolah di Sekolah Dasar dengan GSM di Yogyakarta yang sudah menjalani *circle time*. Partisipan lainnya adalah tujuh guru di empat sekolah dasar dengan GSM yang sudah menerapkan *circle time* di kelasnya dan tidak ada kriteria usia khusus untuk guru. Karakteristik dari guru yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah berjenis kelamin perempuan, berusia antara tiga puluh sampai lima puluh tahun, dengan frekuensi penerapan *circle time* dalam satu bulan terakhir adalah dua guru menerapkan *circle time* setiap hari, tiga guru menerapkan setiap minggu, dan dua guru menerapkan *circle time* satu hari dua kali.

Seleksi sekolah dan para partisipan, dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (*purposive*) seperti diuraikan sebelumnya. Proses perekrutan dimulai dengan cara peneliti menghubungi GSM untuk mendapatkan daftar nama Sekolah Dasar GSM di Yogyakarta yang sudah menerapkan *circle time* di sekolahnya selama minimal dua tahun. Akhirnya, peneliti menetapkan empat Sekolah Dasar yang bersedia menjadi objek penelitian. Empat Sekolah Dasar tersebut adalah sekolah yang sudah menerapkan *circle time* dalam rentang waktu dua sampai empat tahun dengan frekuensi penerapan *circle time* minimal satu kali seminggu pada tingkat kelas satu hingga enam.

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan metode wawancara, *focus group discussion* (FGD), dan dokumentasi. Wawancara semiterstruktur digunakan untuk menggali

informasi mengenai implementasi *circle time*. Data direkam menggunakan alat perekam suara pada ponsel. Wawancara pada setiap partisipan penelitian berbeda-beda, ada yang satu kali wawancara dan ada yang lebih dari satu kali wawancara tergantung kejelasan informasi yang diberikan dan data yang dibutuhkan peneliti dengan pedoman wawancara yang sama. Wawancara dilakukan dengan waktu rata-rata 60 menit per sesi. Penjelasan terkait wawancara dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Pelaksanaan Wawancara Partisipan Guru dan Murid

No.	Partisipan Guru		Partisipan Murid	
	Kode Guru	Tanggal Wawancara	Kode Murid	Tanggal Wawancara
1.	SG1	02-11-2019 04-11-2019	SM1, SM2 (male)	02-11-2019
2.	SG2	11-11-2019 12-12-2019	SM1, SM2 (female)	02-11-2019
3.	SG3	11-11-2019 12-12-2019	SM3 (female)	11-11-2019
4.	SG4	11-11-2019 12-12-2019	SM3, SM4 (male)	29-11-2019
5.	SG5	20-11-2019 16-12-2019	SM4 (female)	29-11-2019
6.	SG6	26-11-2019	SM12, SM13, SM14 (female)	16-12-2019
7.	SG7	29-11-2019	-	-

Selanjutnya digunakan FGD untuk menggali data yang tidak dapat diperoleh ketika menggunakan metode wawancara. FGD menggunakan pertanyaan terbuka dan hanya dilakukan untuk partisipan murid dengan memfokuskan topik dengan panduan apa yang didapat murid ketika melakukan *circle time*. Penelitian ini melakukan FGD sesuai dengan prinsip FGD yang mana peneliti menjadi fasilitator atau pemandu jalannya diskusi, lalu teman peneliti sebagai observer dan notulen untuk pengamat sekaligus notulensi. Partisipan murid yang mengikuti FGD ini dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan asal sekolah dasar masing-masing. FGD dilakukan dengan waktu rata-rata 45 menit

per sesi, pelaksanaannya dapat dilihat pada Tabel 2. Untuk mendapatkan data terkait aktivitas *circle time*, peneliti juga melakukan observasi dan merekam saat *circle time* tersebut berlangsung. Observasi dilakukan selama bulan November hingga Desember 2019. Observasi tersebut hanya digunakan sebagai catatan tambahan pada hasil penelitian sebagai pendukung. Lalu studi dokumentasi dari penelitian ini digunakan sebagai pelengkap dari penggunaan metode kualitatif lainnya yaitu berupa rekaman, foto kegiatan, dan video yang memiliki relevansi dengan *circle time*.

Tabel 2.
Pelaksanaan FGD

No.	Kode Kelompok FGD	Partisipan FGD		Tanggal FGD
		Jumlah Laki-laki	Jumlah Perempuan	
1.	Kelompok A	2	2	04-11-2019
2.	Kelompok B	1	4	29-11-2019
3.	Kelompok C	-	5	12-12-2019
4.	Kelompok D	3	-	16-12-2019

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan analisis konten konvensional. Model ini digunakan untuk mendeskripsikan fenomena yang diteliti dan dirancang ketika teori tidak ada dan terbatas dengan melalui proses pengkodean (Hsieh & Shannon, 2005). Analisis konten dalam penelitian ini diawali dengan melakukan proses verbatim. Selanjutnya, pengkodean dilakukan selama proses analisis data transkrip. Kategori pengkodean muncul dari analisis melalui pengumpulan setiap elemen dalam data yang dikategorikan ke dalam tema yang diidentifikasi oleh peneliti. Unit atau tema dianalisis dengan mengelompokkan konten menjadi tema berupa kata, frasa, atau kalimat. Data yang terkait tema ditambahkan di bawah unit. Tema didasarkan pada tujuan penelitian dan akan selalu dikembangkan dan diperbaharui. Arti kode untuk coding diuraikan sebagai berikut, SM adalah subjek

murid, SG merupakan subjek guru, angka di tengah (000-000) adalah baris verbatim, lalu Pr merupakan kode untuk jenis kelamin perempuan dan Lk merupakan kode untuk jenis kelamin laki-laki, dan angka di akhir merupakan usia partisipan.

Kredibilitas dari pendekatan ini dapat dilihat pada pengetahuan yang terbentuk dari analisis konten yang dikembangkan oleh pandangan para partisipan. Pengecekan dilakukan peneliti secara berulang sampai ditemukan kepastian datanya. Pemeriksaan kredibilitas data menggunakan triangulasi sumber melalui kepala sekolah dan triangulasi teknik dengan mencocokkan kesesuaian hasil dari wawancara dengan hasil FGD dan dokumentasi berupa foto-foto, rekaman, dan video yang telah diambil selama proses pengambilan data, dan juga hasil observasi.

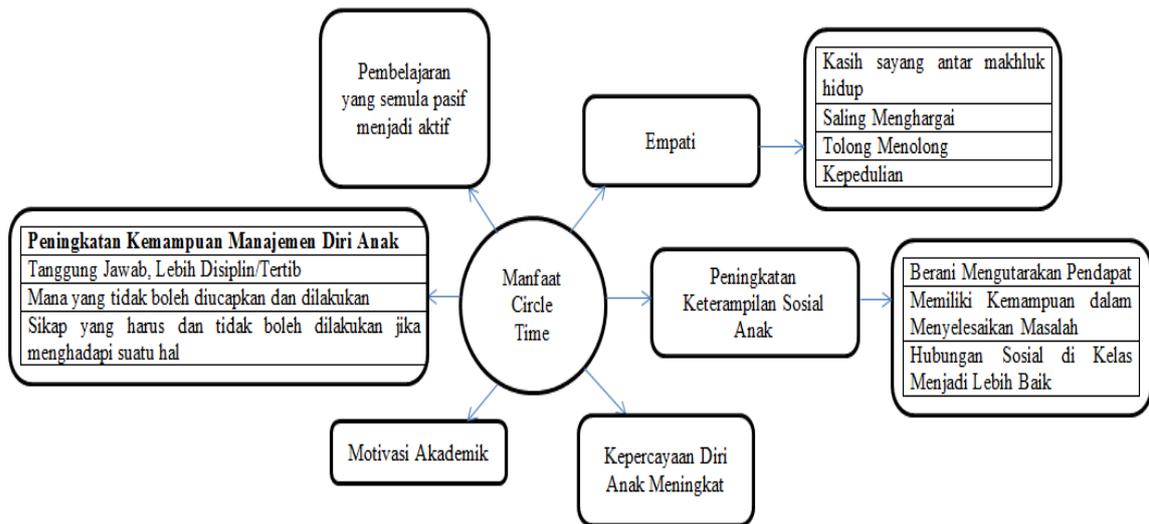
Hasil

Hasil penelitian ini dikategorikan dalam 3 (tiga) bagian untuk menjawab fokus penelitian, yaitu manfaat *circle time*, faktor pendukung, dan faktor yang menghambat.

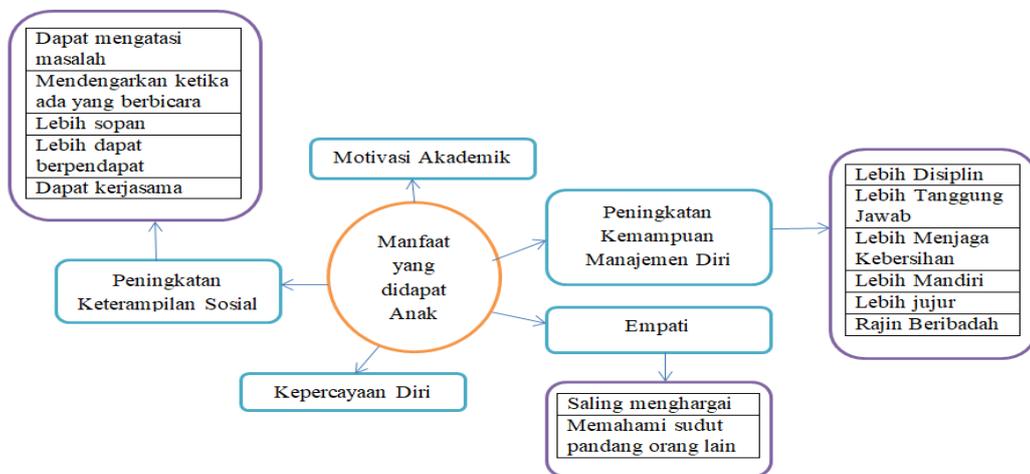
Manfaat Circle Time

Hasil penelitian ini menunjukkan ada beberapa manfaat pembelajaran model *circle time* untuk perkembangan sosial dan emosi siswa, di antaranya adalah adanya peningkatan sosial emosi murid dalam hal kepercayaan diri, manajemen diri, empati, motivasi akademik, dan keterampilan sosial. Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa *circle time* berguna dalam hal merubah sistem pembelajaran di kelas yang semula pasif menjadi aktif.

Hasil kategorisasi data temuan penelitian terkait manfaat *circle time* ini dapat dilihat baik dari sudut pandang guru (Gambar 1) maupun sudut pandang siswa (Gambar 2). Berdasarkan data pada kedua gambar tersebut diperoleh temuan bahwa baik guru maupun siswa hampir sama dalam mempersepsikan manfaat *circle time*.



Gambar 1. Manfaat *Circle Time* dari Sudut Pandang Guru



Gambar 2. Manfaat *Circle Time* dari Sudut Pandang Anak

Kedua jenis partisipan tersebut mempersepsi manfaat *circle time* meliputi adanya peningkatan kepercayaan diri pada anak, motivasi akademik, kemampuan manajemen diri anak, empati, dan peningkatan keterampilan sosial anak. Semua partisipan dari kategori guru dan siswa memberikan jawaban serupa untuk sebagian besar tema, kecuali tema tentang pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif yang hanya berasal dari sudut pandang guru.



Gambar 3. Persamaan-perbedaan manfaat *circle time* bagi guru dan siswa

Penjelasan tentang manfaat *circle time* selanjutnya diuraikan rinci sebagai berikut.

Kepercayaan diri anak meningkat

Guru mengungkapkan bahwa *circle time* membuat anak menjadi lebih percaya diri. Percaya diri di sini yaitu keberanian yang datang dari keyakinan terhadap kemampuan sendiri. Hal tersebut diungkapkan oleh partisipan guru:

...lebih berani misalnya ada soal siapa yang akan mencoba itu lebih berani... (SG3, 100-101, Pr, 50th)

Selain guru, dari sudut pandang beberapa murid juga mengungkapkan bahwa ia merasa memiliki keberanian dan rasa kepercayaan diri setelah melakukan *circle time*. Hal itu diungkapkan oleh seorang murid (SM12, 86, Pr, 9th): “Dulunya *nggak* berani maju sekarang jadi berani.”

Peningkatan motivasi akaemik

Motivasi akademik di sini merupakan sesuatu yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan murid untuk belajar. Guru merasakan murid lebih termotivasi dalam hal akademik setelah melakukan *circle time*, seperti menjadi lebih semangat dalam belajar. Murid pun juga merasakan hal yang sama. Hasil tersebut diungkapkan oleh guru dan murid.

Intinya sangat membantu sehingga anak itu jadi lebih baik misal dari segi karakternya, dari segi motivasi. Jadi misalnya tadinya belum semangat belajar jadi lebih semangat belajar lagi. (SG6,323-348, Pr, 32th)

Jadi semangat banget belajarnya. (SM1, 36, Pr, 11th)

Peningkatan kemampuan manajemen diri

Kemampuan manajemen diri mengakibatkan murid dapat mengontrol sikap dan perilaku dalam bersosialisasi dengan

orang lain. Guru mengungkapkan karena *circle time*, murid menjadi lebih tanggung jawab seperti lebih disiplin/tertib, mengerti mana yang boleh diucapkan dan dikatakan, dan sikap yang harus dan tidak boleh dilakukan jika menghadapi suatu hal :

Karakternya jadi terbentuk, sikapnya jadi lebih baik, kemudian misalnya yang tadinya tidak disiplin, menjadi lebih disiplin (SG6, 290-292, Pr, 32th)

Berdasarkan sudut pandang murid, murid yang merasakan langsung dampak dan manfaat dari *circle time* pada dirinya, terutama pada kemampuan manajemen diri mereka, seperti merasa menjadi lebih disiplin: “Lebih disiplin” (SM9, 185, Pr, 10th).

Peningkatan Empati

Empati dapat dipahami sebagai kemampuan memahami perasaan orang lain. Empati di sini bisa berarti saling menghargai, tolong-menolong, peduli, dan saling memberikan kasih sayang satu sama lain. Seperti ungkapan dari guru :

Ada anak yang *nggak* harus disuruh, mereka sudah kadang membantu *temen*-nya. (SG4, 134-139, Pr, 33th)

... rasa kepekaan, ... empati ... (SG1, 123-134, Pr, 35th)

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa murid merasakan hal yang sama ketika menjalani pembelajaran *circle time*. Partisipan murid melaporkan adanya rasa empati seperti menjadi saling menghargai dan memahami sudut pandang orang lain. *Circle time* membuat mereka tidak hanya terfokus pada pendapatnya sendiri, tetapi juga bisa menerima perspektif yang berbeda-beda dari para temannya saat berdiskusi di lingkaran. Seperti yang diungkapkan oleh salah seorang murid (SM6, 69, Pr, 10th): “Jadi lebih bisa saling menghargai orang.”

Peningkatan Keterampilan sosial anak

Circle time adalah salah satu aktivitas dari pembelajaran sosial emosi. Ungkapan dari beberapa partisipan membuktikan bahwa *circle time* sangat berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan sosial, di antaranya adalah murid menjadi lebih mudah bersosialisasi yang ditunjukkan dengan hubungan dengan teman menjadi lebih baik dan dekat. Selain itu, murid juga menjadi berani mengungkapkan pendapat dan memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Mengungkapkan pendapat dan kemampuan manajemen konflik tersebut adalah kecakapan utama yang menjadi indikator dari keterampilan sosial. Guru mengungkapkan :

Menyelesaikan kasus-kasus di kelas yang berkaitan dengan perilaku menyimpang. Misal, kasus *bullying*, terlambat, membolos ... (SG1, 116-117, Pr, 35th)

Kemampuan murid dalam menyelesaikan masalah ternyata tidak hanya sekadar penglihatan dari guru saja, tetapi juga dirasakan oleh murid. *Circle time* memberi manfaat kepada murid untuk mengatasi beberapa masalah yang terjadi di kelas. Selain itu, karena *circle time* menekankan keaktifan murid membuat murid menjadi lebih berani mengutarakan pendapatnya. Hal itu diungkapkan oleh partisipan murid ini: "... *dapat* mengatasi masalah ..." (SM4, 27, Pr, 10th); "... dulu nggak berani berpendapat, tapi sekarang bisa berpendapat" (SM13, 88, Pr, 9th).

Pembelajaran pasif menjadi aktif

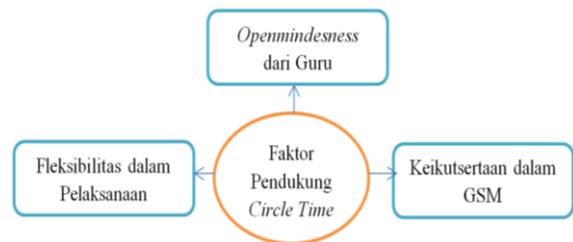
Circle time adalah aktivitas untuk berkomunikasi dan tempat di mana murid menjadi terbuka dan bebas mengutarakan pendapatnya. Maka dari itu, guru menyebutkan karena *circle time*, pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif. Pada tema ini, data hanya diperoleh dari sudut pandang

guru:

Dulu kita pembelajaran pasif. Sekarang anak-anak, walaupun satu dua tiga anak sudah muncul ide-ide, sudah tahu jalannya *circle time* (SG2, 110-111, Pr, 45th)

Faktor pendukung dalam *Circle Time*

Hasil penelitian berupa faktor pendukung dalam *circle time* hanya diperoleh dari perspektif guru saja karena guru merupakan subjek yang menyelenggarakan *circle time*. Hasil yang menunjukkan faktor pendukung *circle time* berupa keikutsertaan dalam GSM, fleksibilitas dalam pelaksanaan, dan *open-mindedness* guru dapat dilihat pada Gambar 4. Penjelasan rinci faktor pendukung implementasi *circle time* tersebut diberikan setelah gambar.



Gambar 4. Pendukung *Circle Time*

Keikutsertaan dalam GSM

Keikutsertaan Sekolah Dasar dalam GSM menjadi faktor pendukung implementasi *circle time* karena GSM yang telah memperkenalkan dan menindaklanjuti *circle time* pada beberapa Sekolah Dasar di Yogyakarta. Keikutsertaan GSM dalam membuat ekosistem sekolah yang positif dan etis juga menjadi faktor pendukung pelaksanaan *circle time*. Maksud dari ekosistem sekolah yang positif dan etis di GSM yaitu lingkungan yang memberi ruang pengembangan fisik dan emosi, lingkungan sekolah yang bersih, *Layout* tempat duduk yang bervariasi. Dalam hal ekosistem yang positif ini, partisipan guru menyebutkan kepala sekolah yang mem-

bebaskan guru berekspresi, lingkungan yang membuat anak nyaman dan menyenangkan, dan tempat yang kondisional.

Pendukungnya kebetulan kalau dari sekolah ini kan memang apa ya ... GSM Juga. Jadi *eh* bu Kepala (Sekolah) pun membebaskan guru berekspresi (SG4, 109-116, Pr, 33th)

Fleksibilitas Pelaksanaan Circle Time

Fleksibilitas yang dimaksud di sini adalah *circle time* di sekolah dapat dilaksanakan di mana saja dan tidak membebani guru dalam pelaksanaannya, misalnya tidak membutuhkan alat-alat tertentu ketika dilakukan *circle time*. Maksud dari tema ini yang terpenting adalah saat *circle time*, murid dan guru dapat berinteraksi secara fleksibel tanpa membebani satu sama lain.

Kadang itu waktu itu di selasar masjid, waktu itu di lapangan, waktu itu di pinggir sungai, waktu itu di selasar. Jadi kalau misalnya *eh* tempat itu kita kondisional... Kalau masalah apa namanya *eh* alat-alat, ketika kita *circle time* kan *nggak* mem-butuhkan alat-alat yang khusus karena kita cuman *ngobrol aja, sharing-sharing*. (SG6, 269-288, Pr, 32th)

Open-mindedness dari guru

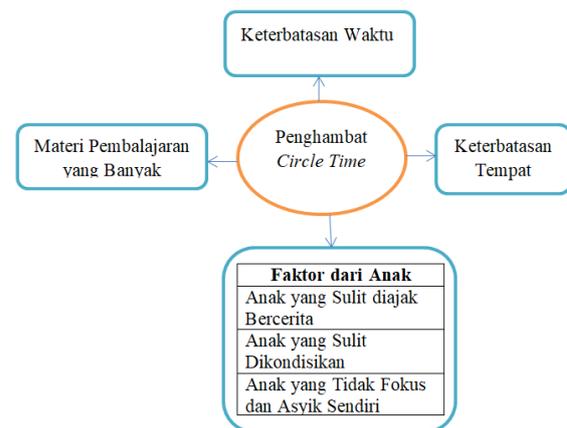
Open-mindedness yang dimaksud di sini adalah guru memiliki pikiran terbuka, menerima perubahan, beragam ide, dan hal-hal baru supaya murid menjadi lebih baik lagi. Hal itu penting supaya dapat memotivasi guru untuk tetap melakukan *circle time*.

...yang mendukung saya melakukan itu gitu aja ya. Ya karena apa, saya ingin murid saya itu lebih baik apa artinya ketika mereka melakukan sesuatu mereka *bener-bener* berpikir *eh* apa *sih* manfaatnya buat aku? Apakah aku dengan kayak gini meru-

gikan? *Kayak-kayak gitu*. Saya mengajak mereka untuk berpikir kritis ya. (SG7, 133-146, Pr, 35th)

Faktor penghambat dalam Circle Time

Partisipan guru menyebutkan beberapa penghambat yang dihadapi saat melakukan *circle time*. Penghambat-penghambat yang dihadapi oleh guru diantaranya adalah keterbatasan waktu, tempat, materi pembelajaran yang banyak (kurikulum padat), dan faktor dari anak itu sendiri yang dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Penghambat dalam Circle Time

Penjelasan tentang faktor penghambat implementasi *circle time* diuraikan berikut.

Keterbatasan waktu

Keterbatasan waktu menjadi penghambat guru ketika melakukan *circle time*. Keterbatasan waktu tersebut terjadi ketika terdapat banyak kasus yang perlu dibahas akan tetapi waktunya terbatas karena digunakan untuk mengejar materi kurikulum Indonesia yang padat.

Kita kekurangan waktu. Sehingga mungkin capaian *goals* dari pembelajaran agak sedikit '*oyak-oyakan*'. (SG1, 47-51, Pr, 35th)

Materi pembelajaran yang banyak

Materi pembelajaran seperti kurikulum

yang padat menjadi penghambat guru ketika melakukan *circle time*.

Penghambatnya kalau yang di kelas enam terutama, itu karena materi banyak. (SG5, 245-250, Pr, 35th)

Keterbatasan tempat

Guru menyebutkan ruang kelas yang sempit bisa menjadi salah satu penghambat dalam implementasi *circle time* di sekolah.

Tapi kalau sekelas, itu ya tempat sempit ya kita buat *circle time*. Seandainya ada ruangan tersendiri (SG2, 72-74, Pr, 45th)

Faktor dari anak

Satu guru ada yang menyebutkan bahwa anak yang sulit diajak bercerita menjadi penghambat tersendiri. Satu guru yang lain menyebutkan anak yang sulit dikondisikan dan satu guru lain menyebutkan anak yang tidak fokus. Walaupun hal-hal tersebut menjadi penghambat, tetapi guru mempunyai usaha yang dilakukan untuk menghadapi itu, seperti dengan cara melalui pancingan atau provokasi yang mengakibatkan sedikit demi sedikit murid mulai bercerita. Sementara itu, untuk membangun fokus murid, itu tergantung bagaimana pintarnya guru dalam menyikapi dan melakukan berbagai trik pengkondisian: "Penghambatnya itu ada anak-anak yang sulit dalam bercerita" (SG3, 79-80, Pr, 50th); "Iya, dipancing" (SG3, 82, Pr, 50th).

Kredibilitas dari hasil penelitian ini juga sudah diuji menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber menggunakan *significant other* berupa kepala sekolah. Semua manfaat-manfaat *circle time*, faktor pendukung, dan penghambat yang diungkapkan guru juga telah diungkapkan oleh kepala sekolah, seperti data berikut:

Circle time mengajarkan anak untuk mengerti bagaimana mereka harus

menghargai, mendengar, empati, percaya diri, menjadi termotivasi dari ucapan gurunya, perilaku dan sosial lebih baik, aktif ... (KS1, 33-38, Pr, 35th)

keterbatasan waktu dan kurikulum sekarang yang materinya banyak. Untuk pendukung *sih* yang paling utama adalah karena kita ikut di GSM. (KS2, 43-48, Pr, 38th)

Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dan observasi. Salah satu hasil dari observasi di tiga sekolah tersebut menunjukkan bahwa *circle time* dilakukan di kelas dengan *setting* melingkar dengan guru berada di tengah sebagai fasilitator. *Circle time* berlangsung dengan saling *sharing* antara murid dan guru. Murid yang ingin berbicara mengangkat tangannya terlebih dahulu, murid yang lain mendengarkan hingga kemudian mendapat giliran masing-masing untuk berbicara. Hasil dari observasi tersebut menunjukkan bahwa *circle time* mengakibatkan pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, meningkatkan empati dengan mendengarkan teman yang sedang berbicara, kepercayaan diri, dan hubungan sosial. Hal tersebut sesuai dengan manfaat yang diungkapkan guru maupun murid berdasarkan data hasil wawancara.

Pembahasan

Pada bagian ini, pembahasan akan diarahkan pada tiga topik hasil penelitian yaitu manfaat *circle time*, faktor yang menjadi pendukung, dan faktor penghambat dari *circle time*. Tiga topik ini merupakan isu penting dalam pelaksanaan *circle time* di Sekolah Dasar dengan merujuk pada literatur.

Manfaat Circle Time

Enam manfaat *circle time* pada perkembangan sosial emosi anak diidentifikasi oleh guru dan murid yang disajikan

pada gambar 1 dan 2 adalah kepercayaan diri anak meningkat, peningkatan kemampuan manajemen diri anak, motivasi akademik, empati, peningkatan keterampilan sosial anak, dan pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif. Semua partisipan memberikan jawaban sama untuk tema tertentu, kecuali pada tema pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif yang hanya muncul dari sudut pandang guru.

Manfaat *circle time* yang diidentifikasi dari jawaban guru dan murid sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai murid jika sekolah menerapkan pembelajaran sosial emosional menurut Cohen (2001). Kompetensi tersebut antara lain adalah kesadaran diri, kemampuan reflektif dan empati, kreativitas dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, kemampuan untuk menajamen diri, bekerja sama, keterampilan dalam berkomunikasi secara jelas dan langsung, belajar untuk memotivasi diri sendiri, dan memelihara persahabatan. Tema dari manfaat *circle time* dari hasil penelitian ini juga berhubungan dan sesuai dengan komponen kecerdasan emosi Goleman yang merupakan kompetensi inti dari pembelajaran sosial emosional yang terdiri dari kesadaran diri, manajemen diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial (Goleman, 2002).

Penelitian ini berhasil menunjukkan *circle time* di Sekolah Dasar memberikan manfaat sedemikian rupa untuk perkembangan sosial emosi anak. Hal tersebut karena pada usia sekitar 7-11 tahun, anak sudah mengenal dan mengetahui aturan yang berlaku. Anak sudah mengetahui konsep adil, rahasia, dan dapat mengungkapkan emosi yang dirasakannya. Semakin bertambah usia anak, semakin anak dapat memahami perasaan orang lain. Anak sudah dapat menyembunyikan, mengungkapkan emosinya, merespon emosi orang lain, dan mengontrol emosi negatifnya. Anak mengetahui apa saja yang membuat dirinya merasa sedih, takut dan marah sehingga anak mampu beradaptasi dengan

emosinya. Lalu, pada usia 11-12 tahun, anak sudah mengetahui tentang baik buruk, nilai-nilai, dan norma-norma yang berlaku pada masyarakat (Suriadi & Yuliani, 2006). Untuk perkembangan sosial pada masa ini, anak mulai dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, (egosentris) sikap kooperatif (bekerjasama), dan mengutamakan kepentingan orang lain (Tusyana & Trengginas, 2019). Berdasarkan usia perkembangan, *circle time* menjadi sangat tepat dilakukan di usia ini ditambah lagi dengan bukti dari hasil penelitian ini bahwa *circle time* bermanfaat untuk perkembangan sosial dan emosi.

Peneliti juga merumuskan beberapa penyebab lain kemunculan enam tema manfaat *circle time* untuk perkembangan sosial dan emosi anak usia Sekolah Dasar. Pertama, *circle time* dengan sistem pembelajaran yang aktif dapat memberi manfaat pada kepercayaan diri dan motivasi murid. Menurut Tominey (2017), mengenali dan mendiskusikan emosi di usia 7-11 tahun dapat menjadi dasar dari manajemen diri. Mendiskusikan emosi termasuk materi di dalam tahapan pembelajaran *circle time*. Selanjutnya, di *circle time* murid dilatih untuk menghargai dan merasakan sudut pandang orang lain. Hal itu yang menyebabkan empati murid menjadi muncul ketika diimplementasikan *circle time*. Guru yang melatih kemampuan sosial dengan mengajak anak untuk menyampaikan pendapat terhadap suatu masalah di depan teman-temannya membuat keterampilan sosial anak menjadi meningkat (Tominey, 2017).

Hasil dari penelitian ini yang menunjukkan bahwa *circle time* bermanfaat untuk perkembangan sosial-emosi anak seperti peningkatan kepercayaan diri, manajemen diri, motivasi akademik, empati, keterampilan sosial, dan pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif ternyata juga sesuai dengan hasil dari penelitian sebelumnya. Glazzard (2016) mengungkapkan bahwa banyak peneliti di dunia telah menekankan peran *circle time* dalam mengembangkan

keterampilan sosial dan emosional murid. Secara khusus, Glazzard (2016) menekankan nilai *circle time* untuk mengembangkan keterampilan berbicara dan menumbuhkan sikap saling menghormati di antara murid. Melalui *circle time*, murid dapat belajar berbagi, bergiliran, bekerja sama, dan memotivasi satu sama lain. Hasil berupa peningkatan empati, keterampilan sosial, dan motivasi sesuai dengan hasil penelitian ini. Mosley (2017) juga menemukan bahwa *circle time* dapat memberikan motivasi dan pengajaran keterampilan yang dibutuhkan anak-anak untuk mengelola perasaan mereka. Anak diajarkan untuk saling menghargai ketika ada teman yang berbicara, dilatih untuk menghargai apapun pendapat teman, diajak untuk berfikir melalui sudut pandang pendapat temannya yang berbeda, dan dapat membagikan apa yang dia rasakan dengan orang lain. Ajaran tersebut mengakibatkan timbulnya dukungan satu sama lain, menciptakan motivasi, empati, dan anak menjadi lebih saling menghargai ketika terjadi perbedaan.

Selain motivasi dan empati, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa *circle time* dapat membuat anak lebih bertanggung jawab seperti lebih disiplin atau tertib, mengerti mana yang boleh diucapkan dan dikatakan, dan mengerti sikap yang harus dan tidak boleh dilakukan jika menghadapi suatu hal. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Tominey (2017) yang menunjukkan bahwa pada pembelajaran di Sekolah Dasar, aktivitas yang di dalamnya terdapat diskusi emosi dengan anak-anak dapat memberi manfaat pada manajemen diri anak. Manajemen diri anak yang meningkat dibuktikan dengan sikap dan perilaku anak yang lebih terkontrol. Dengan adanya keseimbangan di dalam diri, mengakibatkan anak dapat mengontrol sikap dan perilaku dalam bersosialisasi dengan orang lain (Alder, 2001). Manajemen diri anak juga berhubungan dengan peningkatan keterampilan sosial dan yang paling utama dari hasil penelitian ini

adalah anak menjadi lebih mampu menyelesaikan permasalahan di kelas melalui *circle time*. Hasil tersebut selaras dengan hasil penelitian Cefai et al. (2014) yang menemukan bahwa *circle time* berkontribusi pada kemampuan penyelesaian masalah perilaku sosial dan emosional. Dalam *circle time*, guru melatih kemampuan sosial anak dengan mengajak anak untuk menyampaikan pendapat terhadap suatu masalah di depan teman-temannya (Winters, 2017). Hal tersebut yang membuat keterampilan sosial anak usia Sekolah Dasar menjadi meningkat.

Hasil penelitian ini juga menemukan bahwa *circle time* telah merubah pembelajaran di Sekolah Dasar yang semula pasif menjadi aktif. Hasil tersebut sesuai dengan pernyataan Bustamante (2018) bahwa *circle time* sebagai aktivitas pembelajaran aktif meningkatkan partisipasi murid, manajemen diri, dan merupakan salah satu cara untuk mendorong kepercayaan diri murid. Aktivitas *circle time* yang menerapkan interaksi antara guru dan murid dengan fokus terpusat pada murid pada hasil penelitian ini juga memberi manfaat pada peningkatan kepercayaan diri anak. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Suwarjo (2012) dalam penelitiannya yang menyebutkan bahwa interaksi pada pembelajaran dengan fokus ke murid dapat menanamkan nilai percaya diri, kebanggaan terhadap apa yang dimiliki anak, dan lebih menunjukkan peningkatan pada keterampilan sosial dari pada saat pembelajaran pasif.

Sebagian hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Curry dan Bromfield (1998) yang menemukan bahwa *circle time* memiliki manfaat dalam meningkatkan wawasan, kesadaran, pemahaman, keterampilan sosial, persahabatan, mendorong solusi pemecahan masalah, menjelajahi perasaan, dan memunculkan perasaan senang. Selain itu, penelitian ini juga sesuai dengan penelitian studi kasus kualitatif sebelumnya oleh Pace (2012) yang menemukan adanya manfaat *circle*

time seperti hubungan guru-murid yang lebih baik, iklim kelas yang positif, sosial, emosional, akademis murid yang lebih baik, termasuk peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran akademik seperti mendengarkan, komunikasi, penyelesaian masalah, harga diri, dan berbagi pengalaman. Oleh karena itu, terbukti bahwa *circle time* dirasa tepat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan emosi yang baik untuk anak usia Sekolah Dasar.

Faktor Pendukung dalam Circle Time

Sebuah aktivitas yang memberikan manfaat pasti memiliki faktor pendukung ketika menjalaninya. Penelitian tentang *circle time* sebelumnya oleh Pace (2012) menemukan bahwa memiliki tempat sesuai jadwal, dipromosikan di seluruh sekolah, melibatkan orang tua, menyediakan guru kelas dengan pelatihan yang memadai, pendampingan, dan sumber daya adalah faktor-faktor yang akan mendukung *circle time*. Faktor-faktor tersebut agak berbeda dengan hasil tema faktor pendukung *circle time* di Indonesia menurut partisipan guru. Perbedaan tersebut mungkin karena *circle time* sendiri belum cukup diketahui oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Maka dari itu, para guru di dalam penelitian hanya menjawab dengan tiga tema yang menjadi faktor pendukung *circle time*. Tiga faktor pendukung yang diungkapkan guru dalam penelitian ini adalah keikutsertaan sekolah dalam Gerakan Sekolah Menyenangkan, fleksibilitas dalam pelaksanaan *circle time*, dan *open-mindedness* dari guru.

GSM menjadi faktor yang sangat berpengaruh untuk penerapan aktivitas *circle time* karena GSM yang memperkenalkan *circle time* untuk para guru di sekolah dan beberapa kali juga mengadakan pelatihan tentang *circle time*. Hasil tersebut menjadi bukti kesesuaian dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa *circle time* akan efektif jika ada dukungan dari kurikulum yang sudah masuk di kelas dan perlu juga lebih banyak

kesadaran tentang pentingnya pembelajaran sosial-emosional dan *circle time* di sekolah (Mosley, 2000). Guru di Sekolah Dasar yang menerapkan GSM bebas untuk memilih waktu yang tepat saat melakukan *circle time*, sehingga hal ini juga berhubungan dengan faktor pendukung kedua yaitu fleksibilitas dalam pelaksanaan. Aktivitas *circle time* ini dapat dikatakan fleksibel karena dalam pelaksanaannya dapat dilakukan secara spontan dan guru dapat bebas mengembangkan apapun dalam aktivitas ini sesuai dengan kemampuan, keinginan, dan kebutuhan guru maupun murid.

Para guru menyatakan perlunya lebih banyak dukungan dari GSM dalam perencanaan dan implementasi *circle time*, salah satunya dengan pelatihan-pelatihan. GSM menyarankan supaya guru mempunyai *open-mindedness*, yaitu pikiran terbuka, menerima perubahan, beragam ide, dan hal-hal baru supaya murid menjadi lebih baik lagi dengan dilakukannya *circle time*. Penelitian sebelumnya pun mendukung dengan menyebutkan motivasi guru untuk berinisiatif dalam menggunakan *circle time* menjadi sangat penting jika ingin *circle time* bermakna dan berhasil (Mosley, 2009). Penelitian lain oleh Collins (2015) juga menyebutkan bahwa guru mempunyai motivasi tinggi untuk melakukan *circle time* dalam rangka mendorong anak-anak menjadi lebih baik secara sosial dan emosional.

Faktor Penghambat dalam Circle time

Faktor penghambat dalam implementasi *circle time* yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu, tempat, dan beban materi pembelajaran atau kurikulum yang terlalu banyak. Penghambat dalam pelaksanaan *circle time* yang terjadi di Indonesia ini sama dengan yang telah diidentifikasi dalam penelitian internasional terdahulu oleh Pace (2012) yang menyebutkan penghambat seperti kekurangan waktu karena kurikulum yang

padat sebagai masalah utama pada implementasi *circle time* yang efektif. Menurut Krissandi dan Rusmawan (2015), sebagai dampak beban kurikulum yang padat ini, pembelajaran di sekolah menjadi lebih berorientasi pada ketuntasan isi materi pelajaran, sehingga aktualisasi pengembangan diri siswa menjadi terabaikan, dan aktivitas pembelajaran sosial-emosional seperti *circle time* tidak dapat dilakukan. Kurikulum yang padat membuat siswa menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar demi ketuntasan isi materi pelajaran sehingga waktu menjadi lebih terbatas untuk implementasi *circle time*.

Hasil penelitian Cefai (2014) juga menunjukkan bahwa kurangnya ruang dapat menjadi penghambat lain dalam *circle time*. Faktor intrapersonal anak yang terkadang sulit diajak berbicara, sulit dikondisikan, dan tidak fokus juga menjadi kendala tersendiri. Menurut Department of Children and Youth Affairs (2016) kecenderungan kurangnya partisipasi anak-anak diakui menjadi salah satu penghambat utama dalam penerapan *circle time*. Kedua jenis penghambat ini juga menjadi temuan dari penelitian ini.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa *circle time* bermanfaat bagi murid Sekolah Dasar terutama untuk peningkatan kepercayaan diri, manajemen diri, motivasi akademik, empati, keterampilan sosial, dan pembelajaran aktif. Terdapat tiga faktor pen-

dukung implementasi *circle time*, yaitu: keikutsertaan sekolah dalam Gerakan Sekolah Menyenangkan, fleksibilitas dalam pelaksanaan *circle time*, dan *open-mindedness* dari guru. Sementara itu, penghambat implementasi *circle time* adalah keterbatasan waktu, ruang atau tempat aktivitas belajar, dan materi pembelajaran atau kurikulum yang terlalu banyak.

Saran

Pembelajaran sosial dan emosional melalui aktivitas *circle time* terbukti dapat memberikan kemanfaatan positif pada siswa. Karena itu, para guru dan pemangku kebijakan perlu mendukung dan menerapkan model pembelajaran *circle time* di tingkat Sekolah Dasar. Selama ini, model pembelajaran tersebut lebih banyak diterapkan pada pendidikan anak usia dini atau pra-sekolah.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar penelitian terkait implementasi *circle time* bisa dilakukan pada lebih banyak pihak yang berkepentingan termasuk orang tua siswa, pengawas sekolah, pihak dinas pendidikan terkait dan pihak pengambil kebijakan lainnya. Metode pengambilan data yang digunakan juga disarankan agar lebih inovatif, terutama pada partisipan murid, agar lebih mudah memperoleh data yang rinci. Penelitian kuantitatif juga dapat dilakukan ke depannya untuk membuktikan pengaruh *circle time* terhadap keterampilan sosial dan emosional siswa pada tingkat Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Alder, H. (2001). *Boost Your Intelligence, Pacu EQ dan IQ Anda (terjemahan)*. Penerbit Erlangga
- Bustamante, A. S., Hindman, A. H., Champagne, C. R., Wasik, B. A. (2018). Circle Time Revisited: How Do Preschool Classrooms Use This Part of the Day. *The Elementary School Journal*, 118 (4). <https://doi.org/10.1086/697473>
- Candra, N. P. (2018). *Listening to the Voices of Children, Parents, and*

- Teachers about Children's School Life: Promoting Children's Wellbeing in Yogyakarta, Indonesia.* Faculty of Medicine, Dentistry and Health Sciences The University of Melbourne, Australia. <http://hdl.handle.net/11343/224390>
- Candra, N. P., & Rizal, M. N. (2019). *Sekolah Menyenangkan: Konsep Sekolah yang Mempromosikan Wellbeing Berdasarkan Suara Anak-Anak, Orang Tua, dan Guru di Indonesia: Grounded Analisis.* (Tidak diterbitkan). Gerakan Sekolah Menyenangkan.
- Cefai, C., Ferrario, E., Cavioni, V., Carter, A., & Grech, T. (2014). Circle time for social and emotional learning in primary school. *Pastoral Care in Education*, 32(2), 116–130. <https://doi.org/10.1080/02643944.2013.861506>
- Collaborative for Academic Social and Emotional Learning (CASEL). (2008). *An Educational leader's guide to Evidence-based Social and Emotional Learning (SEL) programs.* <http://www.casel.org/downloads/SEL&CASELbackground.pdf>
- Cohen, J. (ed.). (2001). *Caring classrooms/intelligent schools: The social emotional education of young children.* Teachers College Press.
- Cohen, J. (2002). Psychoanalysis and the education of children. *Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 4(Special Issue), 1-4. <http://dx.doi.org/10.1023/A:1015785226222>
- Cohen, J. & Sandy, S. (2003). Perspectives in social-emotional education: Theoretical foundations and new evidence-based developments in current practice. *Perspectives in Education*, 21(4), 41-54. <https://www.researchgate.net/publication/235436174>
- Collins, B., & Kavanagh, A. M. (2015). Circle time as an inclusive learning space: exploring student teachers' prior school experiences. *All Ireland Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 7(2), 18111–18115. <http://ojs.aishe.org/index.php/aishe-j/article/view/181>
- Curry, M., & Bromfield, C. (1998). *Circle Time In-service Training Manual.* Nasen.
- Glazzard, Jonathan (2016). The Value of Circle Time as an Intervention Strategy. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(2), 207-215. <http://dx.doi.org/10.5539/jedp.v6n2p207>
- Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM). (2014). *Tentang Kami Gerakan Sekolah Menyenangkan.* <https://www.sekolahmenyenangkan.org/tentang-kami/>
- Goleman, D. (2002). *Working with Emotional Intelligence (terjemahan).* PT. Gramedia Pustaka Utama
- Krissandi, A., & Rusmawan, R. (2015). Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Cakrawala Pendidikan*, 34(3), 457-467. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7409>
- Hadi, S. (2011). Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Teknodik*, 25(2), 227-240. <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.104>
- Hsieh, H, -F, & Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative health research*, 15(9), 1277-1288. <https://doi.org/10.1177/1049732305276687>

- Hurst, B., Wallace, R., & Nixon, S. B. (2013). The Impact of Social Interaction on Student Learning. *Reading Horizons: A Journal of Literacy and Language Arts*, 52(4), 375-398. https://scholarworks.wmich.edu/reading_horizons/vol52/iss4/5
- Kautz, Heckman, Diris, Bas ter Weel, & Borghans. (2014). *Fostering and measuring skills: Improving cognitive and non-cognitive skills to promote lifetime success*. Organization for Economic Cooperation and Development. <https://www.oecd.org/education/ceri/Fostering-and-Measuring-Skills-Improving-Cognitive-and-Non-Cognitive-Skills-to-Promote-Lifetime-Success.pdf>
- Khusniyah, N. L. (2018). Peran Orangtua Sebagai Pembentuk Emosional Sosial Anak. *Jurnal Universitas Negeri Mataram, Indonesia*, 11(2), 87-101. <https://doi.org/10.20414/qawwam.v12i1.782>
- Mosley, J. (2017). *Step-by-Step Guide to Circle Time for SEAL*. <http://www.circletime.co.uk>
- Mosley, J. (2009). *Quality Circle time in the Primary Classroom*. LDA.
- Mosley, J. (2009). Circle time and socio-emotional competence in children and young people. In C. Cefai & P. Cooper (Eds.). *Promoting emotional education: engaging children and young people with social, emotional and behavioural difficulties* (pp. 119–130). Jessica Kingsley.
- Mosley, J. (2000). *A report on the use of Jenny Mosley's whole school quality circle time model in primary schools in the UK*. <http://www.circle-time.co.uk/site/research/6>
- Pace, M. (2012). 'Let's get into a circle!': A study on Circle Time as a whole-school approach. (Master dissertation). Faculty of Education, University of Malta. <https://www.um.edu.mt/educ/students>
- Ramadhanti, M., Sumantri, M. S., & Edwita, E. (2018). Pembelajaran Sentra dalam Membangun Kecerdasan Jamak di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School*, 1(1), 9-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i1.168>
- Salirawati, D. (2021). Identifikasi Problematika Evaluasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 4(1), 17-27. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i1p17-27>
- Santangelo, N. (2020). *Perceptions of Circle Time in a Third-Grade Classroom*. Masters of Education in Teaching and Learning. 28. <https://digitalcommons.acu.edu/metl/28>
- Santrock, J. W. (2007). *Psikologi Pendidikan (terjemahan)*. Kencana. Department of Children and Youth Affairs (2016). *State of the Nation's Children: Ireland 2016*. Government Publications. <https://assets.gov.ie/27118/ee5c3232f60e4e788663bee745e3222c.pdf>
- Supardi, U. S. (2012). Arah Pendidikan di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 11-121. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/download/92/89>
- Suriadi, & Yuliani, R. (2006). *Asuhan Keperawatan Pada Anak*. Sangung Setia.

- Suwarjo. (2012). Penerapan *Student Centered Approach* pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta). *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). 79-102. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2924>
- Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-mosional Anak. *Jurnal Iventa*, 3(1), 18-26. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1804>
- Tominey, S. L., Bryon, C. O, Rivers S. E, & Shapses S. (2017). Teaching Emotional Intelligence in Early Childhood. *Young Children*, 72(1). <https://www.naeyc.org/resources/pubs/yc/mar2017/teaching-emotional-intelligence>
- Wahyuni, A. (2018). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Pai Melalui Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT). *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 10(1), 243-267. <https://doi.org/10.47945/al-riwayah.v10i1.151>
- Wahyuni, A. P. S., Suwatra, I. I. W., & Sudatha, I. G. W. (2013). Pengaruh Pendekatan BCCT (Beyond Center and Circle Time) Terhadap Prestasi Calistung Siswa Kelas I SD di Desa Sudaji Kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1), 1-12. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/1485/1346>
- Winters, A. (2017). *Using talking circles in the classroom. Heartland Community College Publication*. 1, 1-8. <http://www.heartland.edu/documents/idc/talkingcircleclassroom.pdf>