

**PENGEMBANGAN LITERASI VISUAL MELALUI METODE BCCT
BERBANTUAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
DI TINGKAT PAUD BANDUNG RAYA**

**Isah Cahyani¹, Lilis St. Sulistyaningsih², Nunung Sitaresmi³, Rohmat⁴,
Intan Karunia Dewi⁵, Layyina Elwirda Yahya⁶**
*Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia,
Bandung, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}*
isahcahyani@upi.edu rohmat053@upi.edu

ABSTRAK

Perkembangan literasi visual anak prasekolah menjadi isu krusial dalam pembentukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Namun, banyak lembaga PAUD yang kurang optimal dalam memanfaatkan metode pembelajaran inovatif untuk mengembangkan literasi ini. Konsep pembelajaran berbasis sentra hadir melalui pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT). Metode ini diintegrasikan melalui pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) yang dapat mendukung pengembangan literasi visual anak melalui berbagai aktivitas bermain yang menyenangkan dan interaktif. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan mengkaji pelaksanaan Metode BCCT dengan APE di tingkat PAUD, termasuk implikasinya terhadap perkembangan literasi visual anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta distribusi kuesioner untuk memperoleh informasi mendalam mengenai praktik pembelajaran yang dilakukan. Selanjutnya, proses reduksi data (pemilihan data yang relevan dan pengelompokkan), penyajian data, dan penarikan kesimpulan, menjadi landasan prosedur penelitian yang dilakukan. Kajian literatur terhadap beberapa karya ilmiah yang relevan juga dilakukan sebagai pendukung kajian. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penerapan Metode BCCT dengan APE secara signifikan mampu meningkatkan kontribusi anak dalam aktivitas pembelajaran serta mengembangkan kemampuan literasi visual mereka. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam kemampuan menggambar, bercerita, dan berinteraksi dengan teman sebaya melalui permainan yang melibatkan APE. Dengan demikian, penerapan metode ini tidak hanya mendukung perkembangan literasi visual, tetapi juga menjadi landasan dalam pengenalan pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang selanjutnya.

Kata kunci: alat permainan edukatif, BCCT, literasi visual, PAUD



PENDAHULUAN

Literasi visual bukan sekadar melihat gambar, melainkan keterampilan untuk menafsirkan, menciptakan, serta memanfaatkan gambar, objek, dan tindakan yang merefleksikan makna budaya. (Felten, 2008). Kemampuan ini sangat perlu diperkenalkan sejak awal karena anak pada usia PAUD cenderung lebih responsif terhadap rangsangan visual dibandingkan dengan teks (Tito et al., 2023). Untuk itu, metode BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) menjadi sebuah pendekatan yang efektif dalam mengembangkan literasi visual di tingkat PAUD. Metode BCCT menekankan pembelajaran yang terintegrasi dengan aktivitas bermain, memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang relevan dengan kehidupan mereka (Djollong, 2024).

Penggunaan alat permainan edukatif dalam BCCT menjadi aspek penting yang dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat-alat peraga, media interaktif, dan bahan ajar visual tersebut mampu merangsang kemampuan berpikir kritis anak (Hasiana, 2024), yang merupakan bagian integral dari literasi visual.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyun Nabilatun Nabighoh, Mustaji, dan Hendratno (2022) mengindikasikan pemanfaatan media interaktif seperti *puzzle* angka secara efisien dapat menumbuhkan kecerdasan logika matematika pada anak prasekolah. Di sisi lain, alat peraga edukatif (APE) ini juga mampu mengembangkan keterampilan lain, mengurangi kecemasan, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Aisha Satria Ardhi dan Jhoni Warmansyah (2023) menemukan bahwa pemanfaatan alat peraga balok kayu melalui alat interaktif di TK PPI Kota Payakumbuh meningkatkan kreativitas anak prasekolah. Anak-anak pada kelompok eksperimen memperlihatkan kemajuan dalam partisipasi, perumusan ide inovatif, kemampuan berpikir asosiasi, keterampilan menyelesaikan masalah, serta menjadi lebih percaya diri. Hasil tersebut menegaskan pentingnya APE untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kreativitas anak.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Enoch David Lontolawa, Intan Ramadhita Pramidanirwa, dan Laisya Kezia Clarinta (2024) di Pos PAUD Terpadu Kalijudan menyoroti penggunaan media interaktif dalam pengembangan motorik anak usia dini. Penelitian ini mengindikasikan bahwa 6 pos pembelajaran yang menggunakan media interaktif mampu mendorong keterlibatan anak, seperti menyortir warna pompom untuk melatih koordinasi mata dan tangan serta papan titian untuk melatih keseimbangan. Melalui media interaktif ini, anak-anak tidak hanya mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, tetapi juga



pengalaman sosial dan emosional yang penting, didukung oleh keterlibatan aktif orang tua dan guru dalam proses pendidikan mereka.

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas alat peraga edukatif untuk mendukung berbagai dimensi pertumbuhan anak usia dini, terdapat celah penelitian dalam studi yang secara khusus mengaitkan pengembangan literasi visual dengan metode BCCT (*Beyond Center and Circle Time*). Metode tersebut dikenal dengan pendekatan interaktif dan menyenangkan, belum sepenuhnya dieksplorasi dalam konteks literasi visual, padahal aspek ini penting untuk pengembangan kognitif dan kreativitas anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menjembatani gap tersebut dengan mengaitkan konsep BCCT yang mengintegrasikan berbagai alat permainan edukatif (APE) untuk memicu ketertarikan siswa PAUD dalam mengembangkan literasi visual. Melalui penerapan metode BCCT dan penggunaan APE, diharapkan dapat tercipta pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga mampu mengembangkan kemampuan literasi visual anak usia dini secara signifikan. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pemahaman tentang peran alat peraga dalam mendukung pengembangan literasi visual di tingkat PAUD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang berguna menjelaskan secara detail bagaimana praktik pembelajaran literasi dengan APE (Alat Permainan Edukatif) diterapkan oleh para guru PAUD di Bandung Raya. Ada 43 guru dari 24 lembaga PAUD yang dipilih sebagai subjek penelitian, dengan kriteria utama adalah mereka yang sudah menerapkan BCCT di kelasnya. Data dikumpulkan melalui observasi langsung ke kelas untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung, wawancara dengan para guru untuk memahami tantangan yang mereka hadapi serta efektivitas metode yang mereka gunakan, dan kuesioner yang diisi para guru untuk menggali lebih dalam pandangan serta pemahaman mereka tentang BCCT. Selanjutnya dilakukan proses reduksi data (pemilihan data yang relevan dan pengelompokkan), penyajian data, serta penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1992). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, angket kuesioner, dan angket wawancara. Penelitian ini juga didukung oleh kajian literatur dari berbagai penelitian mutakhir yang relevan sebagai acuan tambahan. Semua data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, dengan tujuan mencari pola, tema, dan kaitan yang muncul dari hasil temuan di lapangan.



HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perkembangan Literasi Visual Anak Usia Dini

Setiap benda visual mengandung makna atau informasi spesifik yang secara khusus diproduksi dan dikomunikasikan oleh individu atau kelompok dengan kepentingan tertentu. Visual selalu memiliki arti khusus yang tidak dapat dianggap sebagai sesuatu yang netral atau terpisah dari nilai-nilai sosial, budaya, atau ideologis yang mendasarinya. Dalam konteks modern, keterampilan membaca dan menulis pesan visual ini dikenal sebagai literasi visual. Literasi visual telah menjadi keterampilan krusial di abad ke-21, di mana seorang individu atau pembelajar diharuskan memiliki keahlian untuk mengartikan, mengidentifikasi, menghargai, dan memaknai informasi yang disampaikan melalui media visual (P.B., 2017).

Istilah literasi visual atau *visual literacy* diperkenalkan untuk pertama kalinya oleh John Debes pada tahun 1969, salah satu penggagas *The International Visual Literacy Association* yang menyelenggarakan konferensi pertama pada tahun tersebut. Debes menyatakan bahwa literasi visual merujuk pada serangkaian keterampilan penglihatan yang dapat dikembangkan (Aji, 2021). Sejak saat itu, konsep ini terus mengalami perkembangan, baik dari segi definisi maupun pemahaman. Dengan kata lain, literasi visual mencakup berbagai keterampilan yang berbeda-beda, mulai dari kemampuan kognitif hingga interpretatif, yang semuanya terintegrasi dalam memahami makna yang disampaikan melalui media visual.

Literasi visual merujuk pada keterampilan untuk mengerti serta memberi makna pada informasi yang disampaikan melalui elemen visual seperti simbol, gambar, dan tanda. Keterampilan ini semakin penting dalam era digital, di mana gambar dan media visual mendominasi komunikasi. Selain mengenali gambar, literasi visual juga melibatkan analisis pesan yang terkandung di dalamnya. Dengan kemampuan ini, mereka tidak hanya "melihat" gambar tetapi juga "membaca" makna di baliknya. Literasi visual merupakan keterampilan esensial yang relevan dalam pendidikan, komunikasi, dan berbagai bidang profesional lainnya (P.B., 2017).

Berdasarkan kajian dari beberapa artikel tentang literasi visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh Annisa Rahmawati, Vismaia S. Damaiani, dan Dadang S. Anshori (2020), literasi visual memiliki dampak positif terhadap pembelajaran. Pengintegrasian literasi visual dalam proses belajar mengajarkan siswa untuk berpikir secara kritis. Selain itu, literasi visual juga dapat meningkatkan kemampuan menulis dan kreativitas siswa dalam menyampaikan ide. Maka dari itu, penting untuk mengembangkan literasi visual dalam pembelajaran. Kegiatan tersebut bermanfaat agar anak-anak di zaman digital dapat menginterpretasikan gambar dan foto yang mereka lihat. Mereka juga dapat secara bijak memilih gambar yang sesuai untuk menyampaikan informasi.



Pada pelatihan literasi visual untuk anak-anak di Kompleks Sariwangi *City View*, Kabupaten Bandung Barat yang dilakukan oleh Daman Huri (2023), ditemukan bahwa pelatihan tersebut berguna untuk menyoroti pengamatan anak-anak. Dengan kegiatan ini, anak-anak dilatih untuk mengerti, mengevaluasi, serta memperhatikan media visual dengan lebih baik. Selain itu, kegiatan tersebut menunjang mereka memberikan pesan melalui visual secara kreatif dan efektif. Dalam meraih dampak positif, pelatihan perlu dilaksanakan dengan runut sesuai dengan umur dan kemampuan anak. Penilaian penting dilaksanakan guna menilai efektivitas ataupun pencapaian tujuannya. Dari pembahasan tersebut menunjukkan, literasi visual perlu diajarkan kepada anak usia dini agar mereka siap menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Menurut Siti Nurannisa P.B (2017) pembelajaran literasi visual dapat dilakukan melalui berbagai metode yang menarik kepada anak. Salah satunya adalah dengan menjelajahi dan mendalami teks visual dalam konteks yang relevan. Selain itu, mengajarkan simbol dan struktur teks juga krusial agar siswa mampu menyusun teks mereka sendiri secara efektif. Memanfaatkan berbagai strategi untuk menganalisis teks visual juga sangat menguntungkan, diikuti dengan kegiatan menulis atau menggambar yang menggambarkan pemahaman yang diperoleh. Integrasi antara teks visual dan verbal juga menjadi aspek penting dalam pembelajaran ini. Terakhir, aktivitas menulis ulang memungkinkan siswa untuk membaca informasi dalam satu format dan merangkumnya dalam format lain, berupa diagram atau tabel, yang mendorong mereka untuk merenungkan materi yang telah mereka terima sebelum menyajikannya menjadi teks visual.

2. Metode BCCT sebagai Metode Pembelajaran Berbasis Sentra

BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) merupakan sebuah metode pendidikan yang diperkenalkan oleh Maria Montessori dan kemudian diadaptasi serta dikembangkan lebih lanjut oleh Creative Pre-School di Florida, Amerika Serikat. Di Indonesia, pendekatan ini dikenal dengan sebutan "Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran." Dalam pendekatan ini, peserta didik dianggap sebagai "individu yang mandiri" yang memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengoptimalkan potensi serta kemampuan mereka (Robithoh & Himmawan, 2023).

Pendidikan untuk anak prasekolah memerlukan pendekatan yang tepat agar semua potensi mereka bisa berkembang dengan maksimal. Di awal perkembangan, anak-anak memiliki kemampuan alami untuk belajar dengan cepat dan menyerap berbagai jenis informasi dari lingkungan sekitarnya. Maka diperlukan metode yang tidak hanya memperhatikan aspek kognitif, namun mencakup aspek emosional, sosial, sekaligus fisik anak.



Salah satu pendekatan yang dianggap efektif pada PAUD yaitu metode BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) (Fitri et al., 2022). Metode BCCT dirancang untuk mengarahkan proses pembelajaran anak melalui kegiatan-kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Melalui metode ini, anak diajak untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dengan cara aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang beragam di sentra-sentra pembelajaran. Sentra-sentra ini merupakan area-area khusus yang dirancang untuk merangsang minat anak pada berbagai aspek pembelajaran, seperti seni, bahasa, matematika, sains, dan kegiatan fisik.

Dalam setiap sentra, anak diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, berkreasi, dan berinteraksi dengan objek-objek serta teman-teman sebayanya. Dengan cara ini, anak belajar melalui pengalaman langsung yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan menciptakan solusi kreatif. Di sisi lain, metode BCCT beranggapan "anak bermain sambil belajar." Prinsip ini menegaskan bahwa kegiatan bermain bukan hanya sekadar hiburan atau waktu senggang, melainkan juga merupakan sarana yang efektif untuk pembelajaran (Robecca et al., 2020). Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasi mereka, mengeksplorasi ide-ide baru, dan memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran untuk mengintegrasikan elemen pengetahuan dengan permainan. APE memiliki sifat yang menarik, interaktif, dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Baharun et al., 2021). Dengan menggunakan APE, siswa dapat belajar dengan cara yang tidak hanya konvensional, melainkan juga menyenangkan dan menarik. Aktivitas pembelajaran memanfaatkan metode BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) dapat memanfaatkan APE untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui APE, pengalaman belajar menjadi lebih dinamis dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi anak.

Meskipun alat permainan edukatif menawarkan banyak manfaat, penting untuk menyadari bahwa penggunaannya memerlukan perencanaan yang matang. Pengajar perlu menentukan alat permainan yang sesuai dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan alat permainan ini harus mempertimbangkan beberapa faktor, seperti tingkat usia siswa, kompetensi yang ingin dikembangkan, dan konteks pembelajaran. Integrasi alat permainan edukatif dengan metode pembelajaran yang relevan juga sangat penting. Guru perlu merancang aktivitas pembelajaran yang menghubungkan penggunaan alat permainan dengan materi yang sedang diajarkan, agar siswa mampu memahami konsep-konsep yang dipelajari secara mendalam.



3. Peran Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mendukung Pengembangan Literasi Visual

Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) telah menjadi elemen yang sangat penting dan integral dalam penerapan metode BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*), ditujukan khusus untuk mendukung perkembangan literasi visual anak-anak. APE berfungsi sebagai sarana bermain efektif yang mampu membantu anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan penting, termasuk keterampilan visual, motorik, dan kognitif. Penggunaan APE dalam pembelajaran memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain, sebuah pendekatan yang efektif untuk pendidikan anak usia dini.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa APE dirancang untuk merangsang pengenalan berbagai aspek visual, seperti bentuk, warna, dan pola, yang berperan penting dalam meningkatkan literasi visual anak di lembaga PAUD di Bandung Raya. Sebagai contoh, saat anak-anak bermain dengan *puzzle*, mereka belajar mengenali berbagai bentuk dan menyusun potongan-potongan tersebut menjadi satu kesatuan. Proses ini tentunya berdampak pada pengembangan keterampilan motorik halus yang penting bagi perkembangan fisik. Berikut adalah tabel yang berisi beberapa daftar PAUD di Bandung Raya beserta Alat Permainan Edukatif (APE) yang sering digunakan oleh pengajar:

Tabel 1. Jenis dan Penggunaan APE di Beberapa PAUD

Nama PAUD	Jenis APE	Penggunaan APE
PAUD Huwaida	Boneka Tangan, Buku Baca, Aneka Ragam Alat Gambar & Mewarnai, Kartu Huruf, Angka & Gambar.	Meningkatkan kreativitas, keterampilan membaca awal, pengenalan angka dan huruf, serta pengembangan motorik halus.
SPS Sekarwangi Firdaus	Balok, <i>Puzzle</i> , Kartu Huruf, Angka, Kosa Kata, Buku Cerita Bergambar, Gambar Ular Tangga.	Melatih problem-solving, keterampilan literasi dasar, serta konsep angka dan permainan strategi.
SPS Al-Huda	Buku Cerita Bergambar, <i>Puzzle</i> , Boneka Tangan.	Mengembangkan keterampilan naratif, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah.



KB Arafah	Buku Cerita, Kertas Lipat, Alat Musik, <i>Puzzle</i> .	Pengembangan kreativitas, imajinasi, keterampilan seni, dan pengenalan konsep-konsep musik.
PAUD Bougenville Ceria	Alat Musik, Alat Peraga Profesi, Gambar Berwarna.	Meningkatkan pemahaman tentang profesi dan kemampuan bermusik serta seni visual.
PAUD Tulip Panorama	<i>Puzzle</i> , Balok, Bola, Buku Bergambar.	Mengembangkan koordinasi motorik kasar dan halus, serta keterampilan <i>problem-solving</i> .
TK Sarijadi	Buku Cerita Bergambar, Manik-Manik, Pasir, Tanah Liat, Terigu, Beras, Stik Es Krim, Bahan Bekas.	Melatih kreativitas, keterampilan motorik halus, dan imajinasi melalui bahan seni dan media eksplorasi.
SPS Taam Marlba'urrosyad	Flashcard, Buku Cerita Bergambar.	Memperkuat kemampuan membaca dan pengenalan huruf serta gambar.
KB. Bani Shaleh	Balok, Alat Masak-Masakan, Buku Bacaan, Kartu Gambar, Buku Cerita, Kertas Warna, Bola, Boneka, Angklung.	Mengembangkan kreativitas, keterampilan sosial, dan pemahaman budaya melalui alat musik tradisional.

Beberapa institusi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di kawasan Bandung Raya dan sekitarnya telah berhasil mengadopsi pendekatan BCCT ini dengan mengintegrasikan konten literasi visual ke dalam berbagai kegiatan pembelajaran mereka. Santi Sidhartani (2016), mendefinisikan literasi visual adalah kemampuan individu dalam memahami, menginterpretasi, dan menyampaikan makna melalui gambar. Bagi anak usia dini, APE seperti *puzzle*, buku cerita bergambar, dan alat seni berperan penting dalam membentuk dasar *literasi* visual ini. Peneliti berpendapat bahwa anak-anak yang terpapar media visual secara aktif, seperti yang ada di PAUD Huwaida dengan boneka tangan, kartu gambar, dan alat mewarnai memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengenali hubungan



antara simbol visual dan makna yang diwakilinya. Pada aktivitas pembelajaran tersebut pun membantu pengembangan keterampilan kognitif dasar, seperti pengenalan bentuk, warna, dan urutan cerita melalui gambar.

Peneliti lain Fitri Handayani Pane dan Muhyiatul Fadilah (2024), menekankan bahwa literasi visual berhubungan erat dengan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Senada pada POS PAUD Anggrek II yang menggunakan *puzzle* dan wayang, anak-anak belajar untuk memecahkan masalah visual (*puzzle*) dan memahami cerita dengan cara yang lebih abstrak melalui tokoh wayang. Pembelajaran positif tersebut tentu mendorong anak untuk berpikir secara visual, di mana mereka harus menyusun, mengidentifikasi, dan membentuk pola visual dari potongan-potongan informasi. Pemecahan masalah ini merupakan fondasi penting dalam pengembangan keterampilan kognitif yang lebih kompleks di kemudian hari.

Beberapa peneliti, seperti Anne Bamford (2001), menyatakan bahwa literasi visual juga berhubungan langsung dengan keterampilan membaca dan memahami teks. Dalam konteks TK Sarijadi yang menggunakan berbagai bahan seperti manik-manik, buku cerita bergambar, dan bahan seni, anak-anak diperkenalkan pada literasi multimodal, di mana mereka belajar menghubungkan gambar, simbol, dan teks. Peneliti melihat bahwa paparan terhadap gambar visual baik melalui buku bergambar maupun kegiatan seni membantu anak untuk lebih cepat memahami makna teks tertulis. Dapat dibuktikan dengan melihat bagaimana para siswa mengasosiasikan simbol visual dengan makna, sehingga proses belajar membaca menjadi lebih efisien.

Dari keseluruhan data yang disajikan, jelas bahwa literasi visual di kalangan anak-anak usia dini sangat penting untuk proses pembelajaran dan perkembangan kognitif mereka. Lembaga PAUD perlu menyadari pentingnya penggunaan APE yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran lebih efektif. APE, seperti *puzzle*, buku cerita bergambar, dan boneka tangan yang digunakan di berbagai PAUD, menyediakan dasar yang kokoh bagi anak-anak dalam mengasah keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan sosial sekaligus emosional. Media visual yang disertakan dalam APE tersebut memfasilitasi anak-anak dalam mengenali dan memahami berbagai konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami melalui simbol-simbol visual.

Implikasi praktis bagi lembaga PAUD adalah perlunya menyediakan APE yang bervariasi dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Setiap kegiatan yang melibatkan visualisasi, seperti menggambar, memecahkan *puzzle*, atau membaca buku cerita bergambar, harus dirancang sedemikian rupa agar tidak hanya mengasah keterampilan motorik halus tetapi juga menstimulasi imajinasi dan



keaktivitas anak. Selain itu, APE berbasis visual seperti kartu huruf dan angka dapat membantu mempercepat pengenalan konsep literasi awal, yang akan mempersiapkan anak untuk memasuki dunia pembelajaran yang lebih kompleks di masa mendatang.

Dalam implementasi harian, para pendidik PAUD harus lebih aktif menggunakan media visual sebagai alat komunikasi dan pembelajaran. Dengan menyajikan informasi melalui representasi visual yang mudah dipahami, para anak akan lebih cepat menangkap dan mengerti dunia di sekitar mereka. Keterlibatan motorik dan sensorik melalui APE seperti *puzzle* dan alat peraga visual lainnya tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi juga memperkuat koneksi saraf dalam perkembangan otak anak. Literasi visual ini akan membentuk dasar penting bagi anak dalam memahami informasi tertulis di kemudian hari, karena mereka telah terbiasa dengan simbol, gambar, dan narasi visual sejak usia dini.

SIMPULAN

Pengembangan literasi visual melalui metode *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Bandung Raya telah merancang suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Metode BCCT mendorong keterlibatan aktif anak-anak dalam proses pembelajaran, sementara APE memperkaya pengalaman belajar dengan stimulasi yang mendukung keterampilan motorik halus dan kreativitas. Kombinasi ini tidak hanya membantu anak mengenali bentuk, warna, dan gambar, tetapi juga melatih kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan mengekspresikan ide melalui media visual. Penerapan yang sistematis dan terencana dari kedua metode ini diharapkan dapat membentuk pondasi yang kuat bagi anak-anak dalam memahami dan berinteraksi dengan informasi visual di era digital. Dengan demikian, BCCT berbantuan APE menjadi salah satu alternatif positif yang terbukti dapat digunakan untuk mengembangkan literasi visual di tingkat PAUD.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, D. T. (2021). Literasi visual sebagai pendekatan dalam pembelajaran fotografi. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(2), 123-134. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i2.5660>.
- Ardhi, A. S., & Warmansyah, J. (2023). Efektivitas alat peraga balok kayu dalam mendorong kreativitas anak usia dini: Analisis pembelajaran dengan pendekatan interaktif. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 91-110. <http://dx.doi.org/10.29240/zuriah.v4i2.8284>.



- Baharun, H., Zamroni, Z., Amir, A., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE berbahan limbah untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 763-774. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>.
- Bamford, A. (2003). *The visual literacy white paper*. Aperture Foundation. Retrieved from <https://aperture.org/wp-content/uploads/2013/05/visual-literacy-wp.pdf>.
- Djollong, A. F. (2024). *Pembelajaran beyond center and circle time pada anak usia dini: Implementasi, hambatan dan solusi*. Azzia Karya Bersama.
- Felten, P. (2008). Visual literacy. *Change: The Magazine of Higher Learning*, 40(6), 60–64. <https://doi.org/10.3200/CHNG.40.6.60-64>.
- Fitri, A. N., Steffani, C., & Afifah, S. (2022). Mengenal model PAUD Beyond Centre and Circle Time (BCCT) untuk pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(2), 72-78. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.944>.
- Handayani, F., & Fadilah, M. (2024). Literature review: Upaya meningkatkan literasi visual untuk menstimulasi kemampuan berpikir dalam pembelajaran biologi. *BIODIK*, 10(2), 37-45. <https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.33801>.
- Hasiana, I. (2024, July). Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini. In Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian (Vol. 6, pp. 416-422). <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/1018/>.
- Huri, D. (2023). Pelatihan literasi visual: Mengasah keterampilan memirska bagi anak-anak di Kompleks Sariwangi City View Kabupaten Bandung Barat. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2053-2058. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13977>.
- Lontolawa, E. D., Pramidanirwa, I. R., & Clarinta, L. K. (2024). Pengembangan kemampuan motorik anak usia dini melalui eksplorasi inovatif alat permainan sederhana di pos PAUD terpadu Kalijudan. *Jurnal Akademik Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 205-211. <https://doi.org/10.61722/japm.v2i5.2488>.
- Miles, M., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Nabighoh, W. N., Mustaji, M., & Hendratno, H. (2022). Meningkatkan kecerdasan logika matematika anak usia dini melalui media interaktif puzzle angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3410-3417. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2410>.
- P.B., S. N. (2017). Menghadapi generasi visual: Literasi visual untuk menstimulasi kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 48-59. <https://doi.org/10.30651/else.v1i2a.1043>.



- Rahmawati, A., Damaianti, V. S., & Anshori, D. S. (2020). Literasi visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa* (pp. 244-249). Retrieved from <http://proceedings2.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1353>.
- Robecca, J., Sofiani, R. I., & Hasti, N. (2020). Penerapan metode Beyond Centers and Circle Time (BCCT) pada pendidikan anak usia dini (PAUD). *Indonesian Community Service and Empowerment Journal (IComSE)*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.34010/icomse.v1i1.2793>.
- Robithoh, N., & Himmawan, D. (2023). Community empowerment through Beyond Center and Circle (BCCT) approach at SDN Kaplogan 2. *Community: Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 52-61. <https://doi.org/10.61166/community.v2i1.16>.
- Sidhartani, S. (2016). Literasi visual sebagai dasar pemaknaan dalam apresiasi dan proses kreasi visual. *Jurnal Desain*, 3(03), 155-163. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v3i03.709>.
- Tito, F., Fajri, M., & Wahab, A. (2023). Meningkatkan ruang kreativitas anak melalui implementasi desain komunikasi visual di taman kanak-kanak. *Jurmas Bangsa*, 1(2), 88-94. <https://doi.org/10.62357/jpb.v1i2.173>.