**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan setiap individu. Hal ini disebabkan karena pendidikan dapat dijadikan sebagai tolak ukur kesejahteraan individu.Pendidikan itu sendiri dapat diperoleh dibangku pendidikan dan lingkungan masyarakat.Dengan adanya pendidikan maka dapat tercipta manusia yang berkualitas, berkarakter dan berpotensi.

PAUD adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak merupakan suatu pondasi awal bagi terbentuknya kemampuan kesiapan anak untuk menerima pembelajaran pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Keberhasilan pembelajaran yang diterima oleh anak melalui Taman Kanak-kanak dapat membantu anak dalam pencapaian proses belajar pada pendidikan formal menjadi lebih baik.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal (Mansur, 2007 : 88). Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

1

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar. Hal ini dikarena masa usia dini merupakan masa emas (*golden age*) perkembangan anak, yang apabila masa tersebut anak diberikan stimulasi yang tepat akan menjadi modal penting bagi perkembangan anak dikemudian waktu. Dalam hal ini pendidikan anak usia dini berfungsi mengembangkan seluruh potensi kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar, dan mengembangkan kemampuan dasar.

Selain itu, beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi, masa peka dan masa bermain. Masa keemasan anak tersebut berlangsung hanya satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Hal ini menunujukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini. Dampak dari hal ini adalah pendidikan anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan terus bertambahnya jumlah lembaga PAUD di jalur formal dan non formal.

Pendidikan jalur formal adalah jalur pendidikan yang terdiri dari Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA). Sedangkan jalur pendidikan nonformal terdiri dari Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), Taman Pendidikan Quran (TPQ),dll.

Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentukan pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat pentingnya usia tersebut. Mengembangkan aspek- aspek perkembangan yang ada dalam diri anak memerlukan hal-hal yang dapat mendukung proses pembelajaran seperti model pembelajaran yang diterapkan.

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar merupakan suatu hal yang penting untuk diperhatikan oleh pihak sekolah atau pendidik karena model pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam mengembangkan kreatifitas seorang anak. Ada beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan di TK salah satunya yakni model pembelajaran klasikal, BCCT, dan lain-lain. Menurut Mulyasa (2012: 148) menyatakan bahwa:

“Model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan.”

Model pembelajaran yang kebanyakan digunakan pada saat ini yaitu model pembelajaran yang pembelajarannya ditentukan oleh pendidik dan anak didik harus mengikuti dan mengerjakan semua kegiatan yang telah ditentukan oleh pendidik tanpa melihat kebutuhan dari setiap anak didiknya sehingga dengan demikian anak cenderung tidak bebas dalam bereksperimen sehingga kreatifitas yang ada dalam diri anak cenderung tidak dapat berkembang. Berbeda dengan model pembelajaran BCCT yang memberi kebebasan kepada anak untuk memilih kegiatan atau pembelajaran yang diinginkan sehingga anak bebas dalam berkreativitas.

Dari hasil yang diperoleh di TK Aisyiyah Mamajang model pembelajaran yang diterapkan merupakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* (*BCCT*) atau sentra dan lingkaran. Penerapan model pembelajaran *BCCT* di TK Aisyiya Mamajang di dianggap mampu mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang ada dalam diri anak melalui pijaka-pijakan yang terdapat dalam model pembelajaran *BCCT*  yaitu pada pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan pada saat bermain dan pijakan setelah bermain hal ini didukung dengan adanya sentra-sentra permainan yang telah disediakan oleh pendidik.

Melalui model pembelajaran *BCCT* di TK Aisyiyah Mamajang, maka aspek-aspek perkembangan yang ada dalam diri anak dapat berkembang dengan baik karena memiliki kebebasan dalam memilih kegiatan yang telah disediakan oleh pendidik sebelum kegiatan pada hari itu berlangsung. Selain itu anak-anak memiliki sifat mandiri karena dalam setiap kegiatan anak mengerjakannya sendiri tanpa bantuan pendidik. Menurut pihak sekolah model pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan model pembelajaran yang umum digunakan saat ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circles Time(BCCT)* Anak Di TK Asyiyah Mamajang Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circles Time* (*BCCT*) anak di TK Aisyiyah Mamajang?

1. **Pemecahan masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, untuk memecahkan permasalahan yang dialami anak didik di TK Asyiyah Mamajang yaitu untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* Anak Usia Dini TK Asyiyah Mamajang.

1. **Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* Anak Usia Dini TK Asyiyah Mamajang.

1. **Manfaat penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

* 1. Manfaat Teoretis
1. Bagi sekolah, sebagai informasi yang sangat berharga dalam rangka perbaikan pengajaran di tingkat TK dan upaya pengembangan mutu dan hasil pembelajaran yang lebih berkualitas.
2. Bagi peneliti, memberi wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-Kanak, khususnya model pembelajaran BCCT.
	1. Manfaat Praktis
3. Bagi anak didik, dapat mengembangkan aspek-aspek dasar yang ada pada diri anak dan membuat anak lebih mudah mengerti pembelajaran karena adanya area-area khusus yang digunakan dalam pembelajaran.
4. Bagi guru, untuk mendorong mereka agar dapat melihat dan menerapkan model pembelajaran BCCT sebagai model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan dasar anak didik melalui sentra-sentra tertentu.
5. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKADAN KERANGKA BERPIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
	* + 1. Model Pembelajaran *Beyon Centers and Circles Time*
	1. Definisi Model Pembelajaran

Dalam Kamus Bahasa Indonesia istilah model diartikan sebagai ragam, cara yang terbaik. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau mahluk hidup untuk belajar. Jika dipadukan kedua kata tersebut, maka pengertian model pembelajaran adalah cara yang baik untuk menjadikan orang belajar. Sedangkan Mutia (2010:120) mengartikan model pembelajaran adalah:

“Suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinterasksi dalam pembelajaran, sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri anak. Adapun komponen model pembelajaran, materi/ tema, langkah-langkah/ prosedur, metode, alat/ sumber belajar, dan teknik evaluasi”.

Setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga pembelajaran tercapai, seperti halnya yang dikemukakan oleh Arends (Triatno 2007:1) berpendapat bahwa:

“ Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunkan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”.

7

Model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada anak dalam proses belaja mengajar, seperti yang dikatakan oleh Joice (Triatno 2007: 1) bahwa:

“Model pembelajaran merupakan model yang digunakan dalam pembejaran, dengan model pembelajaran tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengespresikan ide diri sendiri. Selain itu mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar”.

Model pembelajaran yang diterapkan dapat memberikan suatu kemudahan bagi anak dalam memperoleh atau mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan pembelajaran, Senada dengan pendapat-pendapat di atas, Soekanto dkk, (Pratiwi 2009: 9), mengatakan bahwa :

“Model adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.”

Model pembelajaran merupakan gambaran konkret yang dilakukan pendidik dengan peserta didik sesuai dengan rencana kegiatan harian. Menurut Mulyasa (2012: 148) menyatakan bahwa:

“ Model pembelajaran adalah suatu pola atau rancangan yang menggambarkan proses perincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan atau perkembangan.”

Sesuai dengan pendapat beberapa ahli diatas mengenai definisi model pembelajaran maka penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar yang direncanakan dengan sebaik mungkin dan dianggap dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangannya. Oleh karena itu sangat penting bagi para pengajar untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah diketahui. Karena dengan menguasai model pembelajaran, maka seorang pendidik, instruktur, dan dosen akan merasakan adanya kemudahan didalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak kita capai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan.

* 1. Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*

Pembelajaran berbasis sentra adalah model pembelajaran yang dilakukan didalam lingkaran (*circle time)* dan sentra bermain. Menurut Mulyasa (2012: 155) menyatakan bahwa:

“Lingkaran adalah saat ketika guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sentra bermain adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat bermain, yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangannya secara seimbang.”

Pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan model BCCT (*Beyond Centers & Circles Time*) diyakini mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (*Multiple Inteligent*) melalui bermain yang terarah. Setting pembelajarannya mampu merangsang anak untuk saling aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalaman sendiri. Hal ini berbeda dengan paradigma pendidikan lama yang menghendaki anak mengikuti perintah, meniru atau menghafal. Pendekatan BCCT yang dimaksud adalah pola pengajaran yang diterapkan dengan menggunakan kegiatan belajar yang menyenangkan dengan pendekatan sentra dan saat lingkaran. Suyadi (2010: 306) berpendapat bahwa:

“Pendekatan BCCT berusaha untuk merangsang anak untuk dapat bermain secara aktif disentra-sentra permainan, sehingga anak didiknya yang bermain aktif bukan gurunya. Dengan kata lain, pendekatan ini menghendaki anak menjadi “subjek otonom” yang secara bebas mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Sementara guru lebih bersifat pasif dari pada aktif”.

Model pembelajaran BCCT memberikan kebebasan terhadap anak untuk menyalurkan keinginan anak dengan bebas tanpa harus terikat terhadap apa yang diperintahkan oleh pendidik, senada dengan Suyadi, Depdiknas (2006: 2) juga menyatakan bahwa:

“Pendekatan sentra dan lingkaran adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak dalam proses pembelajaran berpusat disentra main dan saat anak proses pembelajarannya berpusat disentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding)* untuk mendukung perkembangan anak, yaitu: 1) pijakan lingkungan main, 2) pijakan sebelum main, 3) pijakan selama main, dan 4) pijakan setelah main”.

Model pembelajaran BCCT yang menggunakan beberapa sentra membuat model pembelajaran ini menjadi pilihan beberapa sekolah sebagai model pembelajaran yang akan diterapkannya karena model ini menyenangkan dan lebih disukai oleh anak-anak. Menurut Mutia (2010: 133) berpendapat bahwa:

“Model pembelajaran sentra adalah pendekatan pembelajaran yang dalam proses pembelajarannya dilakukan didalam lingkaran (*circle times*) dan sentra main. Lingkaran adalah saat dimana guru duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main”.

 Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran BCCT merupakan model pembelajaran yang diterapkan dengan model lingkaran sehingga anak dan pendidik lebih dekat. Model pembelajaran ini terdiri atas beberapa sentra yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Model pembelajaran ini juga memberikan kebebasan kepada anak dalam bereksplorasi, berkreativitas, dan lain-lain. Oleh karena itu model pembelajaran ini dianggap cukup bagus untuk diterapkan di Taman kanak-kanak karena dalam model pembelajaran ini anak lebih aktif dibandingkan pendidik yang hanya berperan sebagai peninjau kegiatan yang akan dilakukan oleh anak.

* 1. **Tujuan Model Pembelajaran BCCT**

Model pembelajaran merupakan salah satu hal yang memiliki peranan pentig dalam membantu perkembangan anak didik dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran yang tepat akan membuat anak menjadi lebih nyaman dalam pembelajaran. Setiap model pembelajaran yang diterapkan memiliki tujuan yang ingin dicapai dengan menerapkan model pembelajaran tersebut, sama halnya dengan model pembelajaran BCCT memiliki tujuan-tujuan tertentu dalam penerapannya.

Adapun tujuan dari penerapan model pembelajaran BCCT menurut Gravity 2010 yaitu:

* + - 1. Proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Strategi pembelajaran lebih dipentingkan dari pada hasil.
			2. Siswa dapat mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari akan berguna bagi hidupnya nanti.
			3. Memposisikan guru sebagai pengerah dan pembimbing atau inspirator, bukan sebagi center, dan penceramah dalam strategi belajar.
			4. Meletakkan pendidikan dasar keimanan, ketakwaan serta seluruh aspek kepribadian (ESQ) yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan perkembangan selanjutnya.
			5. Terjalin kerja sama, saling menunjang antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru, sehingga menyebabkan siswa kritis dan kreatif.
			6. Membuat situasi belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa dapat belajar sampai tingkatan “*Joy Of Discovery”,* tertantang untuk dapat memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan yang diperolehnya.

Dengan adanya tujuan yang diharapkan dapat dicapai oleh anak maka guru akan lebih termotivasi agar semua tujuan-tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dan pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek perkembangan dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

* 1. **Pijakan dalam pendekatan BCCT**

Dalam model pembelajaran BCCT menggunakan beberapa pijakan dalam proses pembelajarannya. Adapun pijakan itu sendiri menurut Martuti (Suyadi 2010: 306) adalah:

“Ciri khas pijakan dalam pendekatan BCCT adalah duduk melingkar. Inilah alasannya mengapa pendekatan ini disebut “saat lingkaran”. Untuk merangsang perkembangan anak pada tahap yang lebih tinggi, pendekatan ini menggunakan empat pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain (persiapan), pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain”.

Pijakan merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pendidik selama proses belajar mengajar berlangsung dalam satu hari, pijakan ini biasanya diawali dengan membentuk lingkaran agar dapat tercipta kedekatan antara pendidik dengan semua anak didik sehingga tidak terjadi kecemburuan sosial antara anak, Sedangkan menurut Depdiknas (2006: 3) “ pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. ”

Pijakan-pijakan yang digunakan dalam model pembelajaran BCCT itu sendiri terdiri atas beberapa pijakan, sesuai dengan pendapat Suyadi (2010: 306) pijakan tersebut terdiri atas: “1) Pijakan lingkungan main (persiapan), 2) pijakan sebelum bermain, 3) pijakan selama bermain, 4) pijakan setelah bermain”.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dijelaskan bahwa:

* + - * 1. Pijakan Lingkungan Bermain (Persiapan)

Pada pijakan ini, guru lebih aktif dari pada anak didik. Sebab, pada pijakan ini guru harus mempersiapkan lingkungan bermain, sehingga sebelum masuk, area sudah tertata rapi dan siap digunakan bermain. Persiapan tersebut mencakup pengelompokan usia anak dan klasifikasi tingkat perkembangan anak. Jadi, pijakan pertama lingkungan atau persiapan adalah anak dikelompokkan sedemikian rupa sehingga mempunyai taraf perkembangan yang relatif sama. Yang tidak pentingnya adalah alat dan bahan yang akan digunakan anak untuk bermain. Tentu, sebelum datang ke lokasi bermain (mungkin pada malam harinya) guru telah sibuk mempersiapkan perencanaan yang matang. Hal-hal yang harus diperhatikan oleh pendidik pada pijakan ini yaitu:

a) Kegiatan Sebelum Masuk Kelas

Guru menyambut kedatangan anak dengan sopan, senyum dan salam. Kondisi awal yang harus diketahui guru dari anak-anak ketika datang adalah ekspresi emosi yang menunjukkan rasa nyaman berada disekolah. Jika kondisi ekspresi emosi anak ketika datang menunujukkan kesedihan, maka guru perlu menetralisasi terlebih dahulu dengan kegiatan transisi , seperti membaca buku cerita, puzzle, dan permainan.

b) Pembukaan (20 menit)

Guru menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran. Kegiatan pembukaan dapat berupa gerakan musik, permainan, dan jurnal. Anak melakukan doa, bercakap-cakap, dan membaca buku cerita yang berhubungan dengan tema pada hari itu.

c) Transisi (10 menit)

Selesai pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk melakukan “pendinginan” dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan. Tujuannya agar anak kembali tenang, kemudian secara bergiliran dipersilahkan untuk minum dan kekamar kecil. Gunakan kesempatan ini untuk melatih kebersihan dari anak, dapat berupa cuci tangan, cuci muka, dan cuci kaki.

* + - * 1. Pijakan Sebelum Bermain

Pada pijakan ini, ada beberapa kegiatan yang dilakukan bersama antara guru dan anak didik. Guru dan anak duduk melingkar, guru memberi salam pada anak-anak, menanyakan kabar, dan dilanjutkan dengan urutan tersebut sebagai berikut:

1. Guru dan anak didik duduk bersama dengan posisi melingkar, kemudian guru memberi salam, menanyakan kabar anak didiknya, dan mengabsen mereka.
2. Setelah itu, guru menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa pembuka. Biasanya, penunjukan ini dilakukan secara bergilir, sesuai dengan nomor urut absen. Jadi, yang bertugas memimpin doa bukan hanya ketua kelasnya (jika ada) saja.
3. Selanjutnya, guru menjelaskan tema materi atau pelajaran pada hari itu dan mengaitkannya dengan kehidupan praktis anak-anak dalam keseharian.
4. Supaya anak-anak mudah memahami penjelasan guru tersebut, sebaiknya guru menyertainya dengan membacakan sebuah cerita atau kisah tertentu yang ada hubungannya dengan tema tersebut.
5. Guru mengadakan post test dengan cara menanyakan ulang isi cerita yang baru saja disampaikan kepada anak didiknya.
6. Guru mengaitkan isi cerita tersebut dengan kegiatan bermain yang akan dilakukan.
7. Guru mengenalkan alat permainan edukatif yang akan digunakan dan tempat yang telah dipersiapkan.
8. Guru menyampaikan aturan bermain yang akan diberlakukan. Supaya demokratis, ada baiknya aturan main tersebut digali dan disepakati oleh anak didik. Minimal, aturan tersebut dimusyawarahkan atau dikomunikasikan, sehingga disepakati bersama.
9. Setelah aturan main disepkati, maka penjelasan selanjutnya adalah cara penggunaan alat permainan edukatif, memberi instruksi kapan permainan boleh dimulai, dan kapan permainan harus diakhiri, serta mengembalikan alat permainan pada tempatnya.

Batasan pijakan ini selama15 menit. Setelah semua penjelasan di atas dapat ditangkap dengan jelas oleh semua anak didik, barulah guru boleh menginstruksikan bahwa permainan siap dimulai.

* + - * 1. Pijakan Selama Bermain

Sebagaimana disebutkan didepan bahwa tugas guru selama anak-anak bermain lebih bersifat pasif dari pada aktif. Tugas mereka hanya sekedar memotivasi, memfasilitasi, dan mendampingi. Bahkan, seandainya anak-anak jatuh sekalipun, guru tidak boleh membantu membangunkannya, kecuali anak benar-benar sakit dan tidak bisa bangun. Guru cukup mengajaknya bangun lagi dan meneruskan permainan. Adapun rangkaian kegiatan pada pijakan ini adalah sebagai berikut:

1. Guru membawa anak-anak kelokasi atau tempat bermain yang telah dipersiapkan pada pijakan kedua (pijakan sebelum bermain).
2. Guru berkeliling memberi contoh pada anak yang belum mengetahui cara menggunakan alat bermain edukatif.
3. Mengajukan beberapa pertanyaan positif sebagai stimulasi.
4. Mencatat berbagai bentuk permainan yang dilakukan anak.
5. Mengumpulkan hasil kerja (hasil bermain anak) dengan melengkapi nama dan tanggal.
6. Mencatat tahapan perkembangan yang tercapai.

Batasan kegiatan bermain ini selama 60 menit atau satu jam. Sebelum waktu habis ± 5 menit, guru harus memberi instruksi bahwa permainan segara diakhiri.

* + - * 1. Pijakan Setelah Bermain

Sebagaimana disebutkan dalam sistem pengelolaan alat permainan edukatif, anak-anak harus dibiasakan mengambil sekaligus mengembalikan alat permainan edukatif yang digunakan sendiri. Demikian pula dalam pijakan ini. Adapaun rangkaian kegiatan pada pijakan ini adalah sebagai berikut:

1. Setelah waktu bermain habis, guru segera memberi instruksi bahwa ana-anak harus membereskan alat-alat permainan edukatif yang digunakan.
2. Guru meminta anak didik untuk membersihkan, merapikan, dan mengembalikan semua alat permainan edukatif ke tempatnya semula.
3. Setelah membereskan semua alat permaian edukatif selesai, mintalah mereka duduk melingkar kembali seperti pada pijakan kedua.
4. Kemudian, guru mengajukan beberapa perrtanyaan seputar hal-hal yang dilakukan anak didik ketika bermain. Berbagai pertanyaan ini dimaksudkan untuk melatih daya ingat anak sekaligus mengasah kemampuan mengeluarkan ide dan gagasan dalam bentuk kata-kata.

Melalui pijakan-pijakan yang telah disediakan diharapkan dapat mendukung perkembangan anak menjadi lebih tinggi. Menurut Melati (2012: 30) menyatakan bahwa:

“Ada tiga jenis permainan yang disediakan dalam model ini yatiu: bermain sensori motorik atau fungsional, bermain peran, bemain peembangunan (konstruktif, yaitu membangun pemikiran anak)”.

Bermain sensori motor adalah menangkap rangsangan melalui pengindraan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. Anak usia dini belajar melalui pengindraanya dan melalui hubungan fisik degan lingkungan mereka. Misalnya menakar air, meremas kertas bekas, dan menggunting. Bermain peran terdiri dari bermain peran makro (besar) dan bermain peran mikro (bermain simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama). Anak bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang telah dimilikinya.

Bermain konstruktif menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruktif, yaitu bermain konstruktif sifat cair (air, pasir, spidol, dan lain-lain) dan bermain konstruktif terstruktur (balok, lego, dan lain-lain).

Dengan demikian penulis dapat menyimpulkan bahwa pijakan merupakan suatu hal yang harus ada dalam setiap proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran BCCT karena dengan adanya pijakan-pijakan ini maka anak akan mengetahui kegiatan pembelajaran apa yang akan dilakukan hari itu sehingga anak memiliki kesiapan sebelum memulai kegiatan pembelajaran. Pijakan terakhir yaitu pijakan setelah bermain dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan anak dalam melakukan instruksi-instruksi yang disampaikan oleh guru pada pijakan awal yaitu pada pijakan lingkungan main atau pijakan sebelum main.

* 1. Sentra-sentra dalam BCCT

Dalam model pembelajaran BCCT terdapat beberapa sentra-sentra yang disediakan untuk digunakan oleh anak dalam pembelajaran. Tiap-tiap sentra mempunyai tujuannya masing-masing sesuai dengan pengembangannya. Menurut Isjoni (Pratiwi 2009: 16) Proses pembelajaran *Beyond Centers and Circles Time* dapat dikembangkan jika memiliki Materi pembelajaran atau sentra sebagai upaya untuk mengukur keberhasilan dari materi pembelajaran atau sentra. Selain Isjoni, Mutia (2010: 135) juga berpendapat bahwa:

“Sentra bermain adalah zona atau area bermain anak yang dilengkapi dengan dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi anak didik dalam berbagai aspek pekembangan secara seimbang. Sentra dibuka setiap harinya disesuaikan dengan jumlah kelompok disetiap TK”.

Menurut Mutiah (2010: 135) bentuk-bentuk sentra yang dapat dapat mengembangkan semua aspek kecerdasan anak yaitu: 1) sentra bahan alam dan sains, 2) Sentra balok, 3) sentra seni, 4) sentra bermain peran, 5) sentra persiapan, 6) sentra agama, dan 7) sentra musik.

Dari beberapa sentra-sentra yang disebutkan diatas maka dapat dijelaskan bahwa:

1. Sentra Bahan Alam Dan Sains

Bahan-bahan yang diperlukan disentra ini adalah daun, ranting, kayu, pasir, air, batu, biji-bijian, dan lain-lain. Alat yang digunakan diantaranya sekop, saringan, corong, ember,dan lain-lain.

Sentra ini memfasilitasi anak untuk mengembangkan dan memperluas pengalaman bermain sensoromotor dengan memberikan banyak kesempatan pada anak untuk mengesplorasi bahan-bahan alami dalam mengembangkan kematangan motorik halus yang diperlukan dalam proses kesiapan menulis, keterampilan berolah tangan, dan menstimulasi sistem kerja otak anak.

1. Sentra Balok

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

1. Sentra Seni

Bahan-bahan yang diperlukan disentra ini adalah kertas, cat air, krayon, spidol, gunting, kapur, tanah liat, pasir, lilin, kain, daun, potongan-potongan bahan/ gambar. Sentra seni memfasilitasi anak untuk memperluas pengalaman dalam mewujudkan ide, gagasan dan pengalaman yang dimiliki anak kedalam karya nyata (hasil karya) melalui metode proyek.

1. Sentra Bermain peran

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

1. Sentra Persiapan

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

1. Sentra Agama

Bahan-bahan yang disiapkan adalah berbagai market tempat ibadah, gambar-gambar, buku-buku cerita keagamaan, dan sebagainya. Kegiatan yang dilaksanakan adalah menanamkan nilai-nilai kehidupan beragama, keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Agama merupakan suatu konsep yang abstrak yang perlu diterjemahkan menjadi aktivitas yang konkret bagi anak.

1. Sentra Musik

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

Dalam mengoptimalkan perkembangan anak di sentra yang perlu diperhatikan adalah densitas dan intensitas. Densitas berkaitang dengan keragaman kegiatan yang disediakan, sedangkan intensitas berkaitan dengan waktu yang diperlukan.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa sentra merupakan tempat anak untuk bermain dan penyalurkan kemampuan yang ada dalam diri anak dan memberi kebebasan kepada anak dalam berkreasi sesuai dengan yang diinginkan anak sehingga semua potensi dasar yang terdapat dalam diri anak dapat berkembang sesuai dengan yang diinginkan. Oleh karena itu setiap sentra harus disediakan atau dipersiapkan terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran dimulai sehingga anak dapat langsung menggunakan sentra tersebut, disini pendidik berperan penting dalam persiapan sentra-sentra yang akan digunakan dalam pembelajaran sehingga semua perlengkapan yang dibutuhkan pada sentra itu dapat disediakan terlebih dahulu.

* 1. Prinsip Pendekatan Sentra dan Lingkaran

Pendekatan sentra dan lingkaran merupakan ciri khas dari model pembelajaran BCCT yang perlu diperhatikan sehingga aspek-aspek perkembangan yang ada dalam diri setiap anak. Dalam model pembelajaran BCCT terdapat prinsip-prinsip pendekatan sentra dan lingkaran, dimana menurut Depdiknas (2006: 5) prinsip-prinsip tersebut terdiri atas:

1. Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik.
2. Setiap proses pembelajaran harus ditunjukkan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik (guru/kader/pamong) dalam bentuk 4 jenis pijakan.
3. Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri.
4. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran.
5. Mempersyaratkan pendidik (guru/kader/pamong) dan pengelolaan program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini.
6. Melibatkan orang tua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendudkung kegiatan anak dirumah.

Menurut Mitra 2010 keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empiric, setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk 4 jenis pijakan, menempatkan penatanaan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran, mempersyaratkan pendidikan dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini, malibatkan orang tua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah.

* 1. Indikator penelitian

Model pembelajaran BCCT merupakan model pembelajaran yang pembelajarannya diterapkan dengan cara melingkar dimana dalam model pembelajaran ini anak dituntut untuk bermain lebih aktif dan pendidik lebih pasif dibandingkan anak didiknya.

Dalam model pembelajaran BCCT terdapat pijakan-pijakan yang yang terdiri atasa pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Dimana dalam pijakan anak dituntut untuk mandiri dalam mengambil dan menyimpan alat yang digunakan pada saat kegiatan, selain itu anak juga harus mengikuti semua peraturan kegiatan yang telah ditentukan, akan tetapi sebelum memulai semua itu anak-anak terlebih dahulu diberi kesempatan untuk tampil didepan umum untuk memimpin teman-temannya membaca doa sebelum memulai kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu.

Maka penulis membuat indikator yang dijadikan sebagai bahan untuk meneliti bagaimana penerapan model pembelajaran *BCCT* di TK Aisyiyah Mamajang dengan berlandaskan pada beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli.

1. Berdo’a sebelum dan sesudah melakukan kegiatannya
2. Berani bertanya dan menjawab secara sederhana
3. Menaati aturan main yang telah ditentukan
4. Antusias ketika melakukan kegiatan yang dinginkan
5. Mengambil sendiri alat bermain yang digunakan
6. Mengembalikan sendiri alat bermain yang telah digunakan
7. **Kerangka Pikir**

Model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar berperan penting terhadadap setiap aspek-espek perkembangan yang ada alam diri anak. Model yang menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap dapat membantu tumbuh kembang anak. Model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* menyediakan empat pijakan yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam berbagai aspek yaitu: 1) Pijakan lingkungan main, 2) Pijakan sebelum main, 3) Pijakan main setiap anak. 4) Pijakan setelah main. Dalam model pembelajaran BCCT terdapat beberapa sentra bermain yakni; 1) sentra bahan alam dan sains, 2) sentra balok, 3) sentra seni, 4) sentra bermain peran, 5) sentra persiapan, 6) sentra agama, dan 7) sentra musik. Melalui pijakan dan sentra tersebut maka ada beberapa indikator yang dapat dilihat perkembangannya yaitu;

1. Berdo’a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan dengan kegiatannya
2. Berani bertanya dan menjawab secara sederhana
3. Menaati aturan main yang telah ditentukan
4. Antusias ketika melakukan kegiatan yang dinginkan
5. Mengambil sendiri alat bermain yang digunakan
6. Mengembalikan sendiri alat bermain yang telah digunakan

Gambar 2.1. Skema Kerangka Pikir

Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*

Taman Kanak-kanak Asyiyah Mamajang

Guru

Sentra Main

1. Sentra bahan alam dan sains
2. Sentra balok
3. Sentra seni
4. Sentra bermain peran
5. Sentra persiapan

Empat pijakan yang mendukung kegiatan main anak:

1. Pijakan lingkungan main.
2. Pijakan sebelum main.
3. Pijakan selama main.
4. Pijakan setelah main
5. Sentra persiapan
6. Sentra agama
7. Sentra seni musik dan kreativitas

Anak didik

1. Berdo’a sebelum dan sesudah melakukan kegiatannya
2. Berani bertanya dan menjawab secara sederhana
3. Menaati aturan main yang telah ditentukan
4. Antusias ketika melakukan kegiatan yang dinginkan
5. Mengambil sendiri alat bermain yang digunakan
6. Mengembalikan sendiri alat bermain yang telah digunakan

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pertimbangan bahwa data penelitian berupa data-data tertulis (dokumen) atau lisan (wawancara) maupun berdasarkan hasil pengamatan terhadap fokus penelitian berupa Penerapan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circles* terhadap Kerativitas AUD Aisyiyah Mamajang. Menurut Sugiono (2013: 13) mengemukakan bahwa:

“Metode penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.“

1. **Jenis penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang memberikan gambaran secara normatif mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circles Time* terhadap Kreativitas pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Mamajang.

27

1. **Fokus Penelitian**

Dalam penulisan inimenggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, pada jebis penelitian tersebut teerdapat focus penelitian dimana fokus penelitian menurut Spradley (Sugiyono 2013: 288) merupakan: “A focused refer to a single curtural domain or a few related domains.” maksudnya adalah bahwa, fokus itu merupakan domain tunggal atau beberapa domain yang terkait dari situasi social.

 Maka fokus penilitian dalam penelitian ini yaitu:

Model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* adalah model pembelajaran yang dilakukan dengan cara melingkar, pada model pembelajaran ini anak diberikan kebebasan dalam memilih pembelajaran yang diinginkan sedangkan pendidik berperan untuk mengawasi setiap kegiatan anak.

1. **Deskripsi Lokasi Penelitian**

Untuk memperoleh gambaran mengenai tempat penelitian dilaksanakan, maka penulis mengkaji lokasi penelitian pada taman kanak-kanak Aisyiyah Mamajang yang memiliki siswa sebanyak 132 anak yang terbagi atas lima kelas terdiri atas kelompok bermain, dua kelompok A dan lima kelas kelompok B, dengan jumlah guru sebanyak dua belas orang, adapaun kelas yang akan diteliti yaitu kelas B3 yang terdiri atas 27 orang anak akan tetapi anak yang akan dijadikan sampel penelitian sebanya 15 orang anak, yang beralamat di Mamajang jl. Tupai Kota Makassar.

1. **Unit Analisis**

Adapun unit analisis yang diperoleh pada taman kanak-kanak Aisyiyah Mamajang ini, penulis mendapatkanya dari guru Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Mamajang selaku pelaksana kegiatan tersebut.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara, Teknik observasi dan tehnik dokumentasi:

1. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik utama dalam mengumpulkan data penelitian yang ditujukan kepada informan penelitian ini yaitu pendidik TK Aisyiyah Mamajang Kota Makassar. Hal ini dilakukan guna memproleh informasi tentang Penerapan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circles Time*.

Menurut Damyati (2013:88). Teknik pengumpulan data melalui wawancara adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan terjadinya pertemuan antara pewawancara dan yang diwawancarai.

Peneliti mengambil tekhnik wawancara sebagai tekhnik pengumpulan data karena menurut peneliti dengan tehnik ini maka peneliti dapat bertanya lansung kepada pihak sekolah mengenai model pembelajaran BCCT yang diterapkan di TK tersebut.

1. Teknik Observasi

Kegiatan observasi dimaksudkan untuk mengamati secara langsung Penerapan Model Pembelajaran *Beyond Centers and Circles Time* di TK Aisyiyah Mamajang Kota Makassar. Nasution (Sugiyono 2013: 309) menyatakan bahwa:

“Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (proton dan elektron) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas.”

Peneliti memilih tekhnik penelitian ini karena dianggap lebih akurat karena peneliti terjun langsung untuk melihat kejadian yang yang memang terjadi dilapangan sehingga peneliti dapat memperoleh data yang lebih akurat.

1. Dokumentasi

Teknik yang ketiga ini untuk menggambarkan bagaimana gambaran-gambaran pada saat penerapan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* terkhusus pada perkembangan kreativitas anak TK Asyiyah Mamajang.

Menurut Sugiyono (2013: 326) “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.”

Ketiga teknik penelitian ini akan digunakan penulis sehingga, penulis dapat mendapakan informasi yang tepat dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan melalui gambar atau karya yang dibuat oleh anak.

1. **Analisis dan validasi data**
2. Analisis data

Teknik anaklisi data merupakan deskripsi yang menjelaskan bahwa data hasil penelitian diolah dan dianalisis dengan cara apa sehingga kesimpulan penelitian dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Teknik analisis data terduiri dari tahapan-tahapan, yakni: reduksi data, penyajian data, kesimpulan, dan verivikasi.

Menurut Nasution (Sugiyono 2013: 333) “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.”

Data yang telah diperoleh dilapangan, dikumpul dengan baik kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yakni menghubungkan data yang ada dengan berbagai teori.

1. Validasi Data

Validasi data akan memuat prosedur yang ditempuh serta teknik analisis data yang digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Untuk menjamin sesuainya data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat lebih bermutu, akurat terpercaya. Menurut Sugiyono (2013) “Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya dilaporkan oleh peneliti.”