

BAB III

LAPORAN HASIL PENELITIAN

Terdapat dua data yang terkumpul pada akhir penelitian ini, yaitu data hasil observasi dan data hasil wawancara. Kedua data tersebut disajikan dan dianalisis sebagai berikut :

A. Penerapan Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* Di RA. Aisyiah Penatarsewu Tanggulangin Sidoarjo.

Hasil observasi I pada tanggal 27 oktober 2008, dapat dilihat pada Tabel 3.1. sebagai berikut :

Tabel 3.1.

Penerapan Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times*

NO	TAHAPAN	HASIL PENGAMATAN
1.	Perencanaan a. Menggunakan tema sentra yang menjadi minat anak (tekanan pada kompetensi yang diharapkan dicapai anak) b. Menggunakan pusat-pusat minat sebagai awal anak belajar (tekanan pada penempatan sarana belajar untuk menciptakan atmosfer pembelajaran) c. Gabungan antara tematik dan pusat minat (direncanakan dengan pendekatan tematik dan dilaksanakan dengan pendekatan pusat minat)	a. Untuk tema sentra, satu tema digunakan 1-2 minggu tergantung perkembangan yang dicapai oleh anak. b. Pusat-pusat minat atau sentra permainan digunakan untuk awal anak belajar. c. Menggunakan pendekatan gabungan (tematik dan pusat minat) menggunakan TEMA pembelajaran dan dilaksanakan disetiap sentra atau pusat-pusat minat.

2	Pengelolaan 1) Pijakan lingkungan bermain : a. Menyiapkan bahan yang akan digunakan anak sesuai keperluan di setiap sentra. b. Menata tempat kegiatan bermain yang mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama. c. Memiliki berbagai bahan (bernuansa/dinuansakan agama) yang mendukung pengalaman keaksaraan. d. Memiliki berbagai bahan (bernuansa/ dinuansakan agama) yang mendukung tiga jenis bermain sensorimotor, pembangunan, dan main peran. 2) Pijakan sebelum bermain : a. Membaca do'a sebelum bermain dan belajar. b. Membaca buku (bernuansa atau dinuansakan agama) yang berkaitan dengan tema atau sub tema. c. Memanfaatkan waktu mengabsensi untuk awal kegiatan membaca dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak. d. Mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir.	a. Disetiap sentra bahan-bahan mainan sudah disiapkan sesuai dengan keperluan masing-masing sentra. b. Tempat kegiatan bermain telah disiapkan dengan baik untuk mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama bagi anak. c. Berbagai bahan dan alat bernuansa agama telah disiapkan untuk mendukung pengalaman keaksaraan anak. d. Guru telah menyiapkan bahan-bahan dan alat bernuansa agama yang mendukung tiga jenis bermain yaitu sensorimotor, pembangunan, dan main peran untuk kegiatan bermain anak. a. Guru mengajak anak berdo'a bersama sebelum bermain dan belajar. b. Guru mengajak anak membaca buku bernuansa agama yang berkaitan dengan tema atau sub tema. c. Guru memanfaatkan waktu untuk mengabsensi anak dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak untuk kegiatan awal membaca anak d. Guru tidak mengajak anak untuk menghitung jumlah
---	--	---

	e. Bertepuk tangan sebanyak anak yang hadir. f. Bercerita sesuai tema g. Membuat kesepakatan bermain 3) Pijakan saat bermain : a. Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan. b. Memperkuat dan memperluas bahasa (agama) anak. c. Mencontohkan komunikasi (Islami) yang tepat. d. Guru memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengembangkan kosa kata, serta mengkomunikasikan gagasannya, e. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama. f. Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.	anak yang hadir. e. Guru mengajak anak bertepuk tangan sebelum permainan dimulai. f. Guru menceritakan tema yang telah ditentukan sebelum memasuki permainan. g. Guru membuat kesepakatan bermain dengan anak agar anak bermain sportif. a. Guru selalu memberi dukungan pada anak yang belum menemukan gagasan. b. Pada saat bermain guru mengembangkan dan memperluas bahasa (agama) anak c. Guru memberi contoh komunikasi islami yang tepat kepada anak. d. Guru aktif memberi dorongan kepada anak untuk mengembangkan kosa kata, serta mengkomunikasikan gagasannya. e. Guru selalu mendukung anak untuk bersosialisasi melalui hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama. f. Guru tidak memberi dukungan pada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan karena keterbatasan waktu dan sarana yang dimiliki pihak sekolah.
--	---	---

	4) Pijakan setelah bermain : - Menggunakan waktu untuk membereskan mainan sebagai pembelajaran pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran, atau warna. - Merayakan hasil karya anak (meminta satu atau dua anak menceritakan apa yang telah dibuatnya) - Memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita didepan. - Membaca do'a setelah bermain dan belajar. 3. Evaluasi - Pengamatan / hasil observasi anak. - Observasi ditulis secara obyektif dan faktual. - Catatan observasi tidak boleh menggunakan interpretasi, asumsi, atau dugaan. - Laporan perkembangan anak - Laporan perkembangan dilakukan berdasarkan catatan observasi, hasil karya anak (portafolio), anekdok, dan wawancara. - Laporan perkembangan dapat dilakukan secara mingguan, bulanan, setiap akhir tema kegiatan belajar, atau per-semester, (tergantung kesiapan masing-masing sekolah)	- Guru mengajak anak-anak membereskan mainan untuk belajar mengelompokkan benda menurut bentuk, ukuran, atau warna. - Guru meminta kepada satu atau dua anak untuk menceritakan apa yang telah diperbuat ketika permainan berlangsung. - Guru tidak memberi kesempatan atau dorongan pada anak lain untuk bertanya pada anak yg telah menceritakan hasil karyanya. - Setelah bermain, guru mengkondisikan anak untuk berdo'a bersama. - Observasi pada anak ditulis guru secara obyektif / sesuai perkembangan anak - Catatan observasi ditulis guru sesuai perkembangan anak. - Laporan perkembangan anak ditulis oleh guru melalui catatan hasil observasi. - Laporan perkembangan ditulis oleh guru dan melaporkannya setiap satu minggu sekali.
--	---	--

Dari Tabel 3.1. di atas dapat diketahui bahwa pada tahap perencanaan telah terlaksana dengan baik, yaitu dengan menentukan satu TEMA sesuai kebutuhan permainan anak dan menggunakan pusat-pusat minat atau sentra-sentra permainan sebagai awal untuk belajar anak. Menggunakan pendekatan gabungan (tematik dan pusat minat), menentukan tema permainan dan melaksanakannya di pusat-pusat minat atau sentra permainan. Untuk tema sentra, satu TEMA digunakan 1 sampai 2 minggu tergantung perkembangan yang telah dicapai oleh anak.

Pada tahap pengelolaan terdiri atas 4 sub yaitu : 1 pijakan lingkungan bermain 2, pijakan sebelum bermain 3, pijakan saat bermain 4, pijakan setelah bermain. Pada tahap (pijakan lingkungan bermain) telah terlaksana dengan baik, yaitu guru telah menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan anak sesuai keperluan di setiap sentra, menata dan menyiapkan tempat kegiatan bermain yang mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama pada anak, memiliki berbagai bahan (bernuansa/ dinuansakan agama) yang mendukung pengalaman keaksaraan anak, dan memiliki bahan (bernuansa agama) yang mendukung tiga jenis bermain yaitu sensorimotor, pembangunan, dan main peran.

Pada tahap (pijakan sebelum bermain) ada 6 sub yang telah terlaksana dengan baik yaitu membaca do'a sebelum bermain dan belajar, membaca buku (bernuansa/ dinuansakan agama) yang berkaitan dengan tema atau sub tema, memanfaatkan waktu mengabsensi untuk awal kegiatan membaca dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak, mengajak anak

bertepuk tangan sebanyak jumlah anak yang hadir, bercerita sesuai dengan TEMA yang telah disiapkan, dan membuat kesepakatan bermain dengan anak. Sedangkan yang belum terlaksana adalah mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir.

Pada tahap (pijakan saat bermain) ada 5 sub yang telah terlaksana dengan baik yaitu guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan, memperkuat dan memperluas bahasa agama anak, mencontohkan komunikasi (Islami) yang tepat, guru memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengembangkan kosa kata, serta mengkomunikasikan gagasannya, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya, Sedangkan yang belum terlaksana adalah "guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan"

Pada tahap (pijakan setelah bermain) ada 3 sub yang telah terlaksana dengan baik yaitu menggunakan waktu untuk membereskan mainan sebagai pembelajaran pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran, atau warna, merayakan hasil karya anak (meminta satu atau dua anak menceritakan apa yang telah dibuatnya), membaca do'a setelah bermain dan belajar, sedangkan yang belum dilaksanakan adalah "memberikan kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan". Dengan demikian, hasil kesimpulan pada tahap pengelolaan di atas masih ada beberapa hal yang tidak atau belum terlaksana antara lain : pada tahap (pijakan sebelum bermain) yaitu mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir, pada tahap (pijakan saat

bermain) guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan dan pada tahap (pijakan setelah bermain) memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan.

Pada tahap penilaian telah terlaksana dengan baik yaitu guru menulis perkembangan anak melalui catatan hasil observasi dan melaporkannya dalam bentuk buku pada setiap satu minggu sekali. Jadi, pada tahap pengelolaan di atas secara umum dapat dikatakan belum maksimal sehingga hasil pembelajaran tidak dapat diketahui dengan baik walaupun pada tahap penilaian sudah dapat dikategorikan baik.

Hasil observasi II pada tanggal 28 oktober 2008, dapat dilihat pada Tabel 3.1. sebagai berikut:

Tabel 3.2.

Penerapan Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times*

NO	TAHAPAN	HASIL PENGAMATAN
1.	Perencanaan a. Menggunakan tema sentra yang menjadi minat anak (tekanan pada kompetensi yang diharapkan dicapai anak) b. Menggunakan pusat-pusat minat sebagai awal anak belajar (tekanan pada penempatan sarana belajar untuk menciptakan atmosfer pembelajaran) c. Gabungan antara tematik dan pusat minat (direncanakan dengan pendekatan tematik dan dilaksanakan dengan	a. Untuk tema sentra, satu tema digunakan 1-2 minggu tergantung pada perkembangan yang telah dicapai anak b. Menggunakan pusat-pusat minat atau sentra permainan sebagai awal belajar anak. c. Menggunakan pendekatan gabungan (tematik dan pusat minat) menggunakan tema

2.	pendekatan pusat minat) Pengelolaan 1) Pijakan lingkungan bermain : a. Menyiapkan bahan (bernuansa agama) yang akan digunakan anak sesuai keperluan di setiap sentra. b. Menata tempat kegiatan bermain yang mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama. c. Memiliki berbagai bahan (bernuansa/dinuansakan agama) yang mendukung pengalaman keaksaraan. d. Memiliki berbagai bahan (bernuansa/ dinuansakan agama) yang mendukung tiga jenis bermain sensorimotor, pembangunan, dan main peran. 2) Pijakan sebelum bermain : a. Membaca do'a sebelum bermain dan belajar. b. Membaca buku (bernuansa atau dinuansakan agama) yang berkaitan dengan tema atau sub tema. c. Memanfaatkan waktu mengabsensi untuk awal kegiatan membaca dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak. d. Mengajak anak menghitung	pembelajaran dan dilaksanakan disetiap sentra atau pusat minat. a. Guru telah menyiapkan bahan-bahan dan alat permainan (bernuansa agama) sesuai keperluan disetiap sentra. b. Tempat kegiatan bermain telah di siapkan dengan rapi untuk mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, serta moral agama bagi anak. c. Berbagai bahan dan alat bernuansa agama telah disiapkan untuk mendukung pengalaman keaksaraan anak. d. Guru telah menyiapkan bahan-bahan dan alat bernuansa agama yang mendukung tiga jenis bermain yaitu sensorimotor, pembangunan, dan main peran untuk kegiatan bermain anak. a. Guru mengajak anak-anak berdo'a sebelum bermain dan belajar. b. Guru mengajak anak membaca buku bernuansa agama yang berkaitan dengan tema atau sub tema. c. Guru memanfaatkan waktu untuk mengabsensi anak dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak sebagai awal kegiatan membaca anak. d. Guru telah mengajak
----	---	---

	jumlah anak yang hadir.	anak-anak menghitung jumlah anak yang hadir.
	e. Bertepuk tangan sebanyak anak yang hadir.	e. Guru mengajak anak bertepuk tangan sebelum permainan dimulai.
	f. Bercerita sesuai tema	f. Guru menceritakan TEMA yang telah disiapkan sebelum memasuki permainan.
	g. Membuat kesepakatan bermain	g. Guru membuat kesepakatan bermain pada anak di setiap sentra agar anak bermain sportif.
	3) Pijakan saat bermain :	
	a. Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan.	a. Guru selalu memberi dukungan pada anak yang belum menemukan gagasan atau ide dalam bermain.
	b. Memperkuat dan memperluas bahasa (agama) anak.	b. Pada saat bermain guru mengembangkan dan memperluas bahasa (agama) anak
	c. Mencontohkan komunikasi (islami) yang tepat.	c. Guru memberi contoh komunikasi islami yang tepat kepada anak.
	d. Guru memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengembangkan kosa kata, serta mengkomunikasikan gagasannya.	d. Guru aktif memberi dorongan kepada anak untuk mengembangkan kosa kata, mengkomunikasikan gagasan, serta bersosialisasi dengan teman bermainnya.
	e. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama.	e. Guru selalu mendukung anak untuk bersosialisasi melalui hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama.
	f. Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.	f. Guru tidak memberi dukungan pada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan karena keterbatasan waktu.

	4) Pijakan setelah bermain : a. Menggunakan waktu untuk membereskan mainan sebagai pembelajaran pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran, atau warna. b. Merayakan hasil karya anak (meminta satu atau dua anak menceritakan apa yang telah dibuatnya) c. Memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita didepan. d. Membaca do'a setelah bermain dan belajar.	a. Guru mengajak anak-anak membereskan mainan untuk belajar mengelompokkan benda menurut bentuk, ukuran, atau warna. b. Guru meminta kepada satu atau dua anak untuk menceritakan apa yang dihasilkan pada saat permainan berlangsung. c. Guru tidak pernah memberi kesempatan /dorongan pada anak lain untuk bertanya kepada anak yg telah menceritakan hasil karyanya. d. Setelah bermain, guru mengkondisikan anak untuk berdo'a bersama.
3.	Evaluasi 1) Pengamatan / hasil observasi anak. a. Observasi ditulis secara obyektif dan faktual. b. Catatan observasi tidak boleh menggunakan interpretasi, asumsi, atau dugaan. 2) Laporan perkembangan anak a. Laporan perkembangan dilakukan berdasarkan catatan observasi, hasil karya anak (portafolio), anekdok, dan wawancara. b. Laporan perkembangan dapat dilakukan secara mingguan, bulanan, setiap akhir tema kegiatan belajar, atau persemester, (tergantung kesiapan masing-masing sekolah)	a. Observasi pada anak ditulis guru secara obyektif dan sesuai perkembangan anak. b. Catatan observasi ditulis guru sesuai perkembangan anak. a. Laporan perkembangan anak ditulis oleh guru melalui catatan hasil observasi anak. b. Laporan perkembangan ditulis oleh guru dan melaporkannya setiap satu minggu sekali.

Dari Tabel 3.2. di atas dapat diketahui bahwa pada tahap perencanaan telah terlaksana dengan baik yaitu dengan menentukan satu tema sesuai kebutuhan permainan anak dan menggunakan pusat-pusat minat atau sentra permainan sebagai awal untuk belajar anak, menggabungkan antara tematik dan pusat minat menentukan tema permainan dan melaksanakannya di pusat-pusat minat atau sentra permainan. Untuk tema sentra satu tema digunakan 1 sampai 2 minggu tergantung perkembangan yang dicapai oleh anak.

Pada tahap pengelolaan terdiri atas 4 sub yaitu : 1 pijakan lingkungan bermain 2, pijakan sebelum bermain 3, pijakan saat bermain 4, pijakan setelah bermain. Pada tahap (pijakan lingkungan bermain) telah terlaksana dengan baik, yaitu dengan cara menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan anak sesuai keperluan disetiap sentra, menata dan menyiapkan tempat kegiatan bermain yang mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama pada anak, memiliki berbagai bahan (bernuansa/dinuansakan agama) yang mendukung pengalaman keaksaraan anak, serta memiliki bahan (bernuansa agama) yang mendukung tiga jenis bermain yaitu sensorimotor, pembangunan, dan main peran.

Pada tahap (pijakan sebelum bermain) telah terlaksana dengan baik yaitu membaca do'a sebelum bermain dan belajar, membaca buku (bernuansa/dinuansakan agama) yang berkaitan dengan tema atau sub tema, memanfaatkan waktu mengabsensi untuk awal kegiatan membaca dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak, mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir, bertepuk tangan sebanyak jumlah anak

yang hadir, bercerita sesuai dengan tema yang telah disiapkan, dan membuat kesepakatan bermain dengan anak.

Pada tahap (pijakan saat bermain) ada 5 sub yang telah terlaksana dengan baik yaitu guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan, memperkuat dan memperluas bahasa agama anak, mencontohkan komunikasi (Islami) yang tepat, guru memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengembangkan kosa kata, serta mengkomunikasikan gagasannya, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya, Sedangkan yang belum terlaksana adalah "guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan"

Pada tahap (pijakan setelah bermain) ada 3 sub yang telah terlaksana dengan baik yaitu menggunakan waktu untuk membereskan mainan sebagai pembelajaran pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran, atau warna, merayakan hasil karya anak (meminta satu atau dua anak menceritakan apa yang telah dibuatnya), membaca do'a setelah bermain dan belajar, sedangkan yang belum terlaksana adalah "memberikan kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan". Dengan demikian, hasil kesimpulan pada tahap pengelolaan masih ada dua hal yang belum terlaksana yaitu : pada tahap (pijakan saat bermain) guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan dan pada tahap (pijakan setelah bermain) memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan.

Pada tahap penilaian telah terlaksana dengan baik yaitu dengan cara guru menulis perkembangan anak melalui catatan hasil observasi dan melaporkannya dalam bentuk buku pada setiap satu minggu sekali. Jadi, pada tahap pengelolaan di atas secara umum dapat dikatakan belum maksimal sehingga hasil pembelajaran tidak dapat diketahui dengan baik walaupun pada tahap penilaian sudah dapat dikategorikan baik.

Hasil observasi III pada tanggal 29 oktober 2008, dapat dilihat pada Tabel 3.3. sebagai berikut :

Table 3.3.

Penerapan Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times*

NO	TAHAPAN	HASIL PENGAMATAN
1.	Perencanaan a. Menggunakan tema sentra yang menjadi minat anak (tekanan pada kompetensi yang diharapkan dicapai anak) b. Menggunakan pusat-pusat minat sebagai awal anak belajar (tekanan pada penempatan sarana belajar untuk menciptakan atmosfer pembelajaran) c. Gabungan antara tematik dan pusat minat (direncanakan dengan pendekatan tematik dan dilaksanakan dengan pendekatan pusat minat)	a. Untuk tema sentra, satu tema digunakan 1-2 minggu tergantung perkembangan yang telah dicapai oleh anak. b. Pusat-pusat minat atau sentra permainan digunakan sebagai awal untuk belajar anak. c. Menggunakan pendekatan gabungan (tematik dan pusat minat) menggunakan tema pembelajaran dan dilaksanakan di setiap sentra.
2.	Pengelolaan 3) Pijakan lingkungan bermain : a. Menyiapkan bahan (bernuansa agama) yang akan digunakan anak sesuai keperluan di setiap sentra.	a. Bahan-bahan dan alat permainan (bernuansa agama) telah disiapkan sesuai dengan keperluan

	b. Menata tempat kegiatan bermain yang mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama. c. Memiliki berbagai bahan (bernuansa/dinuansakan agama) yang mendukung pengalaman keaksaraan. d. Memiliki berbagai bahan (bernuansa/ dinuansakan agama) yang mendukung tiga jenis bermain sensorimotor, pembangunan, dan main peran. 2) Pijakan sebelum bermain : a. Membaca do'a sebelum bermain dan belajar. b. Membaca buku (bernuansa atau dinuansakan agama) yang berkaitan dengan tema atau sub tema. c. Memanfaatkan waktu mengabsensi untuk awal kegiatan membaca dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak. d. Mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir. e. Bertepuk tangan sebanyak anak yang hadir.	di setiap sentra. b. Tempat kegiatan bermain telah disiapkan oleh guru untuk mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, serta moral agama pada anak. c. Berbagai bahan dan alat bernuansa agama telah disiapkan untuk mendukung pengalaman keaksaraan anak. d. Guru telah menyiapkan bahan-bahan dan alat bernuansa agama yang mendukung tiga jenis bermain yaitu sensorimotor, pembangunan, dan main peran untuk kegiatan bermain anak. a. Guru mengajak anak-anak berdo'a bersama sebelum bermain dan belajar. b. Guru mengajak anak membaca buku bernuansa agama yang berkaitan dengan tema atau sub tema. c. guru memanfaatkan waktu untuk mengabsensi anak dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak sebagai awal kegiatan membaca bagi anak. d. Guru mengajak anak-anak berhitung sesuai jumlah anak yang hadir. e. Guru mengajak anak bertepuk tangan sebanyak jumlah anak yang hadir sebelum permainan dimulai.
--	---	---

	f. Bercerita sesuai tema g. Membuat kesepakatan bermain	f. Guru menceritakan tema yang telah ditentukan sebelum memasuki permainan. g. Guru membuat kesepakatan bermain dengan anak di setiap sentra agar tercipta permainan yang sportif.
	3) Pijakan saat bermain : a. Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan. b. Memperkuat dan memperluas bahasa (agama) anak. c. Mencontohkan komunikasi (Islami) yang tepat. d. Guru memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengembangkan kosa kata, mengkomunikasikan gagasannya, dan bersosialisasi. e. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama. f. Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.	a. Guru selalu memberi dukungan pada anak yang belum menemukan gagasan pada saat bermain. b. Pada saat bermain guru mengembangkan dan memperluas bahasa (agama) anak c. Guru memberi contoh komunikasi islami yang tepat kepada anak. d. Guru aktif memberi dorongan kepada anak untuk mengembangkan kosa kata, mengkomunikasikan gagasan, serta bersosialisasi dengan teman bermainnya. e. Guru selalu mendukung anak untuk bersosialisasi melalui hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama. f. Guru tidak memberi dukungan pada anak untuk memilih kegiatan lain karena keterbatasan waktu.
	4) Pijakan setelah bermain : a. Menggunakan waktu untuk membereskan mainan sebagai pembelajaran pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran,	a. Guru mengajak anak-anak membereskan mainan untuk belajar mengelompokkan benda menurut bentuk, ukuran,

	atau warna. b. Merayakan hasil karya anak (meminta satu atau dua anak menceritakan apa yang telah dibuatnya) c. Memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita didepan. d. Membaca do'a setelah bermain dan belajar.	atau warna. b. Guru meminta kepada satu atau dua anak untuk menceritakan apa yang telah dihasilkan pada saat permainan. c. Guru tidak pernah memberi kesempatan atau dorongan kepada anak lain untuk bertanya pada anak yg telah menceritakan hasil karyanya. d. Guru mengkondisikan anak-anak untuk berdo'a setelah bermain dan belajar.
3.	Evaluasi 1) Pengamatan/hasil observasi anak. a. Observasi ditulis secara obyektif dan faktual. b. Catatan observasi tidak boleh menggunakan interpretasi, asumsi, atau dugaan. 2) Laporan perkembangan anak a. Laporan perkembangan dilakukan berdasarkan catatan observasi, hasil karya anak (portafolio), anekdot, dan wawancara. b. Laporan perkembangan dapat dilakukan secara mingguan, bulanan, setiap akhir tema kegiatan belajar, atau persemester, (tergantung kesiapan masing-masing sekolah)	a. Observasi pada anak ditulis guru secara obyektif dan sesuai perkembangan anak. b. Catatan observasi ditulis guru sesuai perkembangan anak. a. Laporan perkembangan anak ditulis oleh guru melalui catatan hasil observasi. b. Laporan perkembangan ditulis oleh guru dan melaporkannya setiap satu minggu sekali.

Dari Tabel 3.3. di atas dapat diketahui bahwa pada tahap perencanaan telah terlaksana dengan baik yaitu dengan menentukan satu TEMA sesuai

kebutuhan permainan anak dan menggunakan pusat-pusat minat atau sentra permainan sebagai awal untuk belajar anak, menggabungkan antara tematik dan pusat minat. menentukan tema permainan dan melaksanakannya di pusat-pusat minat atau sentra permainan. Untuk tema sentra satu TEMA digunakan 1 sampai 2 minggu tergantung perkembangan yang telah dicapai oleh anak.

Pada tahap pengelolaan terdiri atas 4 sub yaitu : 1 pijakan lingkungan bermain 2, pijakan sebelum bermain 3, pijakan saat bermain 4, pijakan setelah bermain. Pada tahap (pijakan lingkungan bermain) telah terlaksana dengan baik, yaitu dengan cara menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan anak sesuai keperluan disetiap sentra, menata dan menyiapkan tempat kegiatan bermain yang mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama pada anak, memiliki berbagai bahan (bernuansa/dinuansakan agama) yang mendukung pengalaman keaksaraan anak, dan memiliki bahan (bernuansa agama) yang mendukung tiga jenis bermain yaitu sensorimotor, pembangunan, dan main peran.

Pada tahap (pijakan sebelum bermain) telah terlaksana dengan baik yaitu membaca do'a sebelum bermain dan belajar, membaca buku (bernuansa/dinuansakan agama) yang berkaitan dengan tema atau sub tema, memanfaatkan waktu mengabsensi untuk awal kegiatan membaca dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak, mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir, bertepuk tangan sebanyak jumlah anak yang hadir, bercerita sesuai dengan tema yang telah disiapkan, dan membuat kesepakatan bermain dengan anak.

Pada tahap (pijakan saat bermain) ada 5 sub yang telah terlaksana dengan baik yaitu guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan, memperkuat dan memperluas bahasa agama anak, mencontohkan komunikasi (islami) yang tepat, guru memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengembangkan kosa kata, serta mengkomunikasikan gagasannya, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya, Sedangkan yang belum terlaksana adalah ”guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan”

Pada tahap (pijakan setelah bermain) ada 3 sub yang telah terlaksana dengan baik yaitu menggunakan waktu untuk membereskan mainan sebagai pembelajaran pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran, atau warna, merayakan hasil karya anak (meminta satu atau dua anak menceritakan apa yang telah dibuatnya), membaca do’a setelah bermain dan belajar, sedangkan yang belum terlaksana adalah ”memberikan kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan”. Dengan demikian, hasil kesimpulan pada tahap pengelolaan masih ada dua hal yang belum terlaksana yaitu : pada tahap (pijakan saat bermain) guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan dan pada tahap (pijakan setelah bermain) memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan.

Pada tahap penilaian telah terlaksana dengan baik yaitu guru menulis perkembangan anak melalui catatan hasil observasi dan melaporkannya dalam

bentuk buku pada setiap satu minggu sekali. Jadi, pada tahap pengelolaan di atas secara umum dapat dikatakan belum maksimal sehingga hasil pembelajaran tidak dapat diketahui dengan baik walaupun pada tahap penilaian sudah dapat dikategorikan baik.

Berdasarkan ketiga observasi diatas, maka diperoleh hasil rata-rata yang dapat dilihat pada Tabel 3.4. sebagai berikut :

Tabel 3.4.

Hasil Rata-Rata Penerapan Pembelajaran Beyond Centre And Circle Times

NO	TAHAPAN	HASIL PENGAMATAN
1.	Perencanaan a. Menggunakan tema sentra yang menjadi minat anak (tekanan pada kompetensi yang diharapkan dicapai anak) b. Menggunakan pusat-pusat minat sebagai awal anak belajar (tekanan pada penempatan sarana belajar untuk menciptakan atmosfer pembelajaran) c. Gabungan antara tematik dan pusat minat (direncanakan dengan pendekatan tematik dan dilaksanakan dengan pendekatan pusat minat)	a. Untuk tema sentra, satu tema digunakan 1-2 minggu bahkan lebih tergantung perkembangan yang dicapai anak. b. Pusat-pusat minat atau sentra permainan digunakan sebagai awal untuk belajar anak. c. Menggunakan pendekatan gabungan (tematik dan pusat minat) menggunakan tema yang sudah ditentukan dan dilaksanakan di setiap sentra atau pusat minat.
2.	Pengelolaan 1) Pijakan lingkungan bermain : a. Menyiapkan bahan (bernuansa agama) yang akan digunakan anak sesuai keperluan di setiap sentra	a. Disetiap sentra bahan-bahan mainan (bernuansa agama) sudah dipersiapkan sesuai dengan keperluan masing-

	b. Menata tempat kegiatan bermain yang mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama. c. Memiliki berbagai bahan (bernuansa/dinuansakan agama) yang mendukung pengalaman keaksaraan. d. Memiliki berbagai bahan (bernuansa/ dinuansakan agama) yang mendukung tiga jenis bermain sensorimotor, pembangunan, dan main peran. 2) Pijakan sebelum bermain : a. Membaca do'a sebelum bermain dan belajar. b. Membaca buku (bernuansa atau dinuansakan agama) yang berkaitan dengan tema atau sub tema. c. Memanfaatkan waktu mengabsensi untuk awal kegiatan membaca dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak. d. Mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir. e. Bertepuk tangan sebanyak anak yang hadir.	masing sentra. b. Tempat kegiatan bermain telah di siapkan dan di tata dengan baik oleh guru untuk mendukung perkembangan bahasa, emosional, keaksaraan, kognitif, dan moral agama anak. c. Berbagai bahan dan alat bernuansa agama telah disiapkan untuk mendukung pengalaman keaksaraan anak. d. Guru telah menyiapkan bahan-bahan dan alat bernuansa agama yang mendukung tiga jenis bermain yaitu sensorimotor, pembangunan, dan main peran untuk kegiatan bermain anak. a. Guru mengajak anak-anak berdo'a sebelum bernaib dan belajar. b. Guru mengajak anak membaca buku bernuansa agama yang berkaitan dengan tema atau sub tema. c. Pada awal kegiatan, guru memanfaatkan waktu untuk mengabsensi anak serta memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak sebagai awal kegiatan membaca. d. Guru mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir sebagai awal pembelajaran berhitung. e. Guru mengajak anak bertepuk tangan sebanyak anak yang hadir untuk
--	---	--

		melatih awal seni anak dan pembelajaran berhitung.
	f. Bercerita sesuai tema	f. Guru menceritakan tema yang telah ditentukan sebelum memasuki permainan.
	g. Membuat kesepakatan bermain	g. Guru membuat kesepakatan bermain dengan anak di setiap sentra.
	3) Pijakan saat bermain :	
	a. Guru memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan.	a. Guru selalu memberi dukungan pada anak yang belum menemukan gagasan atau ide dalam bermain.
	b. Memperkuat dan memperluas bahasa (agama) anak.	b. Pada saat bermain guru mengembangkan dan memperluas bahasa (agama) anak
	c. Mencontohkan komunikasi (islami) yang tepat.	c. Guru memberi contoh komunikasi islami yang tepat kepada anak.
	d. Guru memberi dukungan kepada setiap anak untuk mengembangkan kosa kata, serta mengkomunikasikan gagasannya,	d. Guru aktif memberi dorongan kepada anak untuk mengembangkan kosa kata mengkomunikasikan gagasan serta bersosialisasi dengan teman mainnya pada saat permainan.
	e. Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama.	e. Guru selalu mendukung anak untuk bersosialisasi melalui hubungan teman sebaya dalam kehidupan beragama.
	f. Guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan.	f. Guru tidak pernah memberi dukungan pada anak untuk memilih kegiatan lain karena keterbatasan waktu dan sarana.
	4) Pijakan setelah bermain :	
	a. Menggunakan waktu untuk membereskan mainan	a. Setelah permainan selesai guru mengajak anak-anak

	sebagai pembelajaran pengelompokan benda menurut bentuk, ukuran, jenis atau warna. b. Merayakan hasil karya anak (meminta satu atau dua anak menceritakan apa yang telah dibuatnya) c. Memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita didepan. d. Membaca do'a setelah bermain dan belajar.	membereskan mainan dengan baik sebagai pembelajaran bagi anak untuk mengelompokkan benda menurut bentuk, ukuran, jenis atau warna. b. Guru meminta kepada satu atau dua anak untuk menceritakan apa yang dikerjakan pada saat permainan. c. Guru tidak pernah memberi kesempatan /dorongan pada anak lain untuk bertanya pada anak yg telah menceritakan hasil karyanya. d. Guru mengkondisikan anak-anak untuk berdo'a setelah bermain dan belajar.
3.	Evaluasi 1) Pengamatan/hasil observasi anak. a. Observasi ditulis secara obyektif dan faktual. b. Catatan observasi tidak boleh menggunakan interpretasi, asumsi, atau dugaan. 2) Laporan perkembangan anak a. Laporan perkembangan dilakukan berdasarkan catatan observasi, hasil karya anak (portafolio), anekdok, dan wawancara. b. Laporan perkembangan dapat dilakukan secara mingguan, bulanan, setiap akhir tema kegiatan belajar, atau persemester, (tergantung kesiapan masing-masing sekolah)	a. Observasi pada anak ditulis guru secara obyektif dan baik. b. Catatan observasi ditulis oleh guru sesuai perkembangan anak. a. Laporan perkembangan anak ditulis oleh guru melalui catatan observasi b. Laporan perkembangan ditulis dan dialporkan satu minggu sekali.

Dari Tabel 3.4. di atas dapat diketahui bahwa dalam penerapan pembelajaran *Beyond Center and Circle Times* pada tahap perencanaan telah terlaksana dengan baik, yaitu dengan cara menentukan satu TEMA pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan permainan anak dan menggunakan pusat-pusat minat atau sentra sebagai awal anak belajar, menggabungkan antara tematik dan pusat minat serta menentukan tema permainan dan melaksanakannya di pusat-pusat minat atau sentra permainan. Untuk tema sentra, satu tema digunakan 1 sampai 2 minggu tergantung perkembangan yang telah dicapai oleh anak. Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa pada tahap "perencanaan" dapat terlaksana dengan baik.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan penulis dan hasilnya sebagai berikut :

Pada tahap persiapan, menurut Ibu Sulis (guru R.A. Aisyiah) dalam suatu wawancara pada tanggal 29 oktober 2008, adalah :

"Penggunaan TEMA pada setiap sentra adalah merupakan hal yang terpenting dan harus dilaksanakan, karena penggunaan tema adalah salah satu ciri dari metode BCCT. sebelum anak-anak masuk pada setiap sentra tema harus disiapkan disana, satu tema digunakan dalam tempo 1 sampai 2 minggu tergantung pada perkembangan yang telah dicapai oleh anak. Kemudian guru menyiapkan pusat-pusat minat atau sentra sebagai tempat awal belajar anak."

Pada tahap pengelolaan dalam penerapan pembelajaran BCCT di R.A. Aisyiah Tanggulangin Sidoarjo terdiri atas 4 sub yaitu : 1 pijakan lingkungan bermain 2, pijakan sebelum bermain 3, pijakan saat bermain 4, pijakan setelah bermain. Pada tahap (pijakan lingkungan bermain) telah terlaksana dengan baik. Hal ini telah penulis buktikan ketika mengadakan observasi. Guru telah

menyiapkan bahan-bahan (bernuansa agama) yang akan digunakan untuk permainan sesuai keperluan disetiap masing-masing sentra, setelah bahan-bahan sudah siap maka guru menata tempat kegiatan bermain yang bisa mendukung perkembangan bahasa, emosional, kognitif, dan moral agama bagi anak. Selain itu guru menyiapkan bahan-bahan dan alat permainan (bernuansakan agama) yang bisa mendukung tiga jenis bermain anak yaitu : sensorimotor (gerakan yang dihasilkan dari pengamatan panca indra), pembangunan, dan main peran, selain mendukung perkembangan tiga jenis bermain, bahan-bahan tersebut juga mendukung perkembangan keaksaraan bagi anak.

Untuk memenuhi kebutuhan anak dalam bereksplorasi dan bereksperimen dengan bahan di lingkungan sekitar, anak harus memiliki main sensorimotor yang cukup, yaitu gerakan yang dihasilkan dari pengamatan panca indra, main sensorimotor merupakan respon paling sederhana hingga gerakan yang lebih terarah dan bermakna, misalnya bayi melihat sendok makan, sehingga anak melakukan gerakan memegang, memukul, menggigit, dan melempar. Untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasan anak menjadi sebuah karya nyata, anak harus memiliki main pembangunan, main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan koordinasi motorik halus, berkembangnya kognisi ke arah berpikir operasional, serta membangun keberhasilan sekolah dikemudian hari.

Selain kedua jenis bermain itu anak juga harus memiliki main peran yang cukup, main peran menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih

tinggi, karena anak sudah dapat menahan pengalaman yang telah ia dapat melalui panca indra dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku berpura-pura. Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan cipta, tahapan ingatan, kerjasama kelompok, penterapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan sudut pandang spasial, keterampilan sudut pandang afeksi, keterampilan sudut pandang kognisi.

Menurut Ibu Sulis guru kelas R.A. dalam suatu wawancara tanggal 29 oktober 2008 menjelaskan bahwa :

”Lingkungan bermain yang bermutu untuk anak usia dini harus mendukung tiga jenis bermain yaitu: sensorimotor, pembangunan, dan main peran. Disetiap sentra-sentra permainan guru telah menyiapkan bahan-bahan dan alat permainan (bernuansakan agama) yang bisa mendukung tiga jenis bermain tersebut serta mendukung perkembangan bahasa, emosional, dan keaksaraan bagi anak.”

Pada tahap (pijakan sebelum bermain) telah terlaksana dengan baik. Sebelum memulai aktifitas permainan guru mengajak anak-anak untuk berdo’a bersama terlebih dahulu. Berdo’a merupakan aktifitas spiritual dasar yang harus ditanamkan pada anak usia dini, dengan berdo’a sebelum dan sesudah bermain perkembangan spiritual dasar anak dapat dibangun. Setelah berdo’a guru memanfaatkan waktu untuk mengabsensi anak dengan memperlihatkan kartu-kartu bertuliskan nama anak sebagai kegiatan awal untuk membaca bagi anak. Setelah itu, guru mengajak anak menghitung jumlah anak yang hadir. Mengajak anak berhitung sesuai jumlah anak yang hadir ini adalah pelajaran yang sangat penting, karena dengan berhitung anak sudah belajar angka dasar matematika.

Menurut Ibu Sulis berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 30 oktober 2008 menjelaskan :

”Pada saat memberikan pijakan sebelum bermain hendaknya guru tidak melupakan mengajak anak berhitung sesuai jumlah anak yang hadir, karena dengan berhitung ini anak dapat mengenal angka dasar matematika”

Untuk membuat anak-anak tertarik dan senang dalam kegiatan bermain guru harus mengajak anak bertepuk tangan. Guru R.A yang profesional akan selalu menciptakan suasana belajar bagi anak yang menyenangkan dan menghibur. Setelah tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan guru mengajak anak untuk membaca buku bernuansa agama yang berkaitan dengan tema atau sub tema serta menceritakannya agar anak lebih tertarik dan mengerti pada TEMA permainan yang akan dilakukan. Setelah membaca dan menceritakan buku yang berkaitan dengan tema guru membuat kesepakatan bermain pada anak agar pada saat permainan berlangsung anak bisa bertanggung jawab dan bermain sportif.

Pada tahap (pijakan saat bermain) ada 5 sub yang telah terlaksana dengan baik, yaitu memberi dukungan kepada anak yang belum menemukan gagasan, meskipun kebanyakan dari anak-anak tersebut aktif dalam permainan namun masih ada satu atau dua diantara mereka yang bengong dan belum menemukan gagasan. Disamping memberi dukungan kepada anak untuk menemukan gagasan guru selalu memperluas bahasa agama anak serta mencontohkan komunikasi (islami) yang tepat kepada anak pada saat permainan.

Menurut Ibu Lina salah satu guru R.A. Aisyiah dalam suatu wawancara dengan penulis pada tanggal 7 Nopember 2008 mengatakan :

”Pada saat permainan berlangsung para guru tidak jarang untuk berkomunikasi kepada anak dengan menggunakan bahasa agama serta mencontohkan berkomunikasi secara islami dengan teman atau orang lain, misalnya, saya mengatakan pada mereka ”subhanallah” gunung itu sangat indah, ”masyaallah” macan itu taringnya sangat panjang”

Selain memperluas bahasa agama pada anak, guru memberi dukungan kepada mereka untuk mengembangkan kosa kata, mendorong mereka untuk mengkomunikasikan ide-idenya serta meningkatkan kesempatan berhubungan dan bersosialisasi yang baik melalui dukungan teman sebaya dalam kehidupan beragama. sedangkan yang belum terlaksana adalah ”guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan” ini tidak terlaksana karena keterbatasan waktu dan sarana yang dimiliki oleh R.A. Aisyiah dan anak hanya bisa melakukan satu kegiatan saja.

Menurut Ibu Lina dalam suatu wawancara tanggal 3 nopember 2008 menyatakan :

”guru tidak pernah memberi dukungan pada anak untuk memilih kegiatan yang lain jika selesai satu kegiatan karena keterbatasan sarana yang dimiliki oleh pihak sekolah serta waktu yang tidak memungkinkan anak untuk melakukan kegiatan yang lain pada saat permainan”

Pada tahap (pijakan setelah bermain) ada 3 sub yang telah terlaksana dengan baik yaitu menggunakan waktu untuk membereskan mainan. Setelah kegiatan bermain selesai guru menyuruh dan mengajak anak-anak untuk membereskan bahan dan alat permainan untuk belajar mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, ukuran, jenis, atau warnanya. Setelah selesai membereskan mainan guru mengajak anak-anak untuk membuat lingkaran

kecil kemudian menyuruh satu atau dua anak untuk bercerita di depan atas apa yang telah dikerjakan selama permainan, setelah semuanya selesai guru mengkondisikan anak untuk berdo'a bersama. Sedangkan yang belum terlaksana adalah "Memberikan kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan. Hal ini tidak dilakukan karena mengingat anak-anak masih sangat kecil untuk menanggapi dan bertanya kepada anak yang telah bercerita di depan.

Menurut Ibu Sulis dalam suatu wawancara tanggal 4 nopember 2008 menyatakan

"Para guru R.A. Aisyiah tidak pernah memberi kesempatan atau dorongan pada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan. hal ini dikarenakan ketika salah satu anak bercerita di depan anak-anak yang lain tidak memperhatikan dan cenderung bermain sendiri, disamping itu anak-anak masih belum mempunyai keberanian untuk bertanya kepada anak yang bercerita"

Dengan demikian, hasil kesimpulan pada tahap pengelolaan masih ada dua hal yang belum terlaksana yaitu : pada tahap (pijakan saat bermain) guru memberi dukungan kepada anak untuk memilih kegiatan lain jika selesai satu kegiatan dan pada tahap (pijakan setelah bermain) memberi kesempatan kepada anak lain untuk bertanya kepada anak yang bercerita di depan.

Tahap yang terakhir dalam suatu pembelajaran adalah penilaian. Penilaian dalam proses pembelajaran sangat penting. Penilaian mencakup segenap upaya sistematis (terencana dan teratur) untuk menentukan sejauh mana perkembangan yang telah dicapai oleh anak serta sejauh mana guru telah berhasil dalam melaksanakan pembelajaran.

Pada tahap penilaian ini telah terlaksana dengan baik, yaitu dengan cara guru menulis perkembangan anak melalui hasil catatan observasi dan melaporkannya dalam bentuk buku setiap satu minggu sekali.

Dari penjelasan ketiga tahap tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran *Beyond Center and Circle Times* di R.A. Aisyiah penatarsewu Tanggulangin Sidoarjo masih belum optimal karena masih ada dua hal yang belum terlaksanakan.

B. Aktifitas anak dalam pembelajaran Beyond Centre and Circle Times

Hasil observasi I pada tanggal 5 nopember 2008, dapat dilihat pada Tabel 3.5. sebagai berikut :

Tabel 3.5

Aktifitas anak dalam Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times*

NO	KRITERIA ESQ	HASIL PENGAMATAN
1.	Emosional	
	a. Kompetensi	a. Anak-anak mampu membangun pengertian sendiri dalam setiap permainan.
	b. Kecakapan	b. Anak-anak dapat melakukan permainan secara spontan dan aktif.
	c. Kemampuan	c. Dalam aktifitas bermain anak-anak dapat melakukan permainan dengan baik.
2.	Spiritual	
	a. Mempunyai kemandirian dan tanggung jawab	a. Dengan bahan alat permainan bernuansakan agama yang telah disiapkan oleh guru anak-anak dapat bermain secara mandiri dan bertanggung jawab
	b. Mampu bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif)	b. Dalam aktifitas permainan anak bermain secara adaptif, melalui bahan dan alat-alat permainan bernuansakan agama yang telah disiapkan oleh guru.
	c. Memiliki tingkat kesadaran yang tinggi	c. Dengan pembelajaran dan alat permainan bernuansakan agama yang telah disiapkan oleh guru anak-anak belum memiliki kesadaran dalam

	d. Enggan untuk menyebabkan kerugian e. Mampu memaknai setiap sisi kehidupan	aktifitas keagamaan. d. Dalam aktifitas permainan dan interaksi dengan orang lain anak-anak masih banyak menyebabkan kerusakan. e. Anak-anak masih belum mampu memaknai setiap sisi kehidupannya.
--	---	---

Dari Tabel 3.5. di atas dapat diketahui bahwa dari segi emosional semuanya dapat dikategorikan BSB yang berarti berkembang sangat baik yaitu kompetensi, kecakapan, dan kemampuan.

Adapun dari segi spiritual ada dua sub yang dapat dikategorikan BSH, yang berarti berkembang sesuai harapan yaitu mempunyai kemandirian dan tanggung jawab dan mampu bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif), sedangkan yang dikategorikan BM yang berarti belum muncul ada tiga sub yaitu memiliki tingkat kesadaran diri yang tinggi, enggan untuk menyebabkan kerugian, dan mampu memaknai setiap sisi kehidupan.

Hasil observasi II pada tanggal 6 Nopember 2008, dapat dilihat pada Table 3.6. sebagai berikut :

Tabel 3.6.

Aktifitas anak dalam Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times*

N O	KRITERIA ESQ	HASIL PENGAMATAN
1	Emosional a. Kompetensi b. Kecakapan c. Kemampuan	a. Anak-anak mempunyai kompetensi yang cukup dalam menggali pengertian pada setiap permainan. b. Anak-anak dapat melakukan permainan secara spontan dan aktif c. Dalam aktifitas permainan anak-anak dapat

2	Spiritual a. Mempunyai kemandirian dan tanggung jawab b. Mampu bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif) c. Memiliki tingkat kesadaran yang tinggi d. Enggan untuk menyebabkan kerugian e. Mampu memaknai setiap sisi kehidupan	melakukan permainan dengan baik. a. Dengan menyediakan alat-alat permainan bernuansakan agama anak dapat bermain mandiri serta bertanggung jawab. b. Dalam aktifitas permainan, anak dapat bermain secara adaptif melalui bahan-bahan dan alat bernuansakan agama yang telah disediakan oleh guru. c. Dengan pembelajaran dan alat bernuansakan agama yang telah diajarkan oleh guru anak-anak sudah memiliki kesadaran yang cukup dalam aktifitas keagamaan d. Dalam interaksi dengan temannya dan orang lain pada saat bermain anak-anak masih sering melakukan kerusakan. e. Anak-anak masih belum mampu memaknai setiap sisi kehidupannya.
---	--	---

Dari Tabel 3.6. di atas dapat diketahui bahwa dari segi emosional semua sub mendapat kategori BSB yang berarti berkembang sangat baik yaitu kemampuan, kompetensi, dan kecakapan.

Adapun dari segi spiritual ada dua sub yang mendapat kategori BSH yang berarti berkembang sesuai harapan yaitu mempunyai kemandirian dan tanggung jawab dan mampu bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif) yang mendapat kategori MM yang berarti mulai muncul yaitu mempunyai tingkat kesadaran diri yang tinggi adapun yang mendapat kategori BM yang berarti belum muncul ada dua sub yaitu enggan untuk menyebabkan kerusakan dan kerugian serta mampu memaknai setiap sisi kehidupan.

Hasil observasi III pada tanggal 8 nopember 2008, dapat dilihat pada Table 3.7. sebagai berikut :

Table 3.7.

Aktifitas anak dalam Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times*

NO	KRITERIA ESQ	HASIL PENGAMATAN
1.	Emosional	
	a. Kompetensi	a. Anak-anak mempunyai kompetensi yang cukup dalam menggali pengertian pada setiap permainan.
	b. Kecakapan	b. Anak-anak dapat melakukan permainan secara spontan dan aktif
	c. Kemampuan	c. Di dalam aktifitas permainan anak-anak dapat melakukan permainan dengan baik.
2	Spiritual	
	a. Mempunyai kemandirian dan tanggung jawab	a. Dengan menyiapkan bahan dan alat permainan bernuansa agama anak dapat bermain secara mandiri serta bertanggung jawab.
	b. Mampu bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif)	b. Dalam aktifitas permainan anak dapat bermain secara adaptif dan spontan melalui bahan dan alat permainan bernuansa agama yang telah disediakan oleh guru.
	c. Memiliki tingkat kesadaran yang tinggi	c. Dengan pembelajaran dan alat bernuansakan agama yang telah diajarkan oleh guru anak-anak memiliki kesadaran yang cukup dalam aktifitas keagamaan
	d. Enggan untuk menyebabkan kerugian	d. Dalam interaksi dengan temannya dan orang lain pada saat bermain anak-anak sudah memiliki kesadaran dan tidak membuat kerusakan baik pada sekolah maupun dengan temannya.
	e. Mampu memaknai setiap sisi kehidupan	e. Anak-anak masih belum mampu memaknai setiap sisi kehidupannya.

Dari Tabel 3.7. di atas dapat diketahui bahwa dari segi emosional semuanya mendapat kategori BSB yang berarti berkembang sangat baik yaitu kompetensi, kecakapan dan kemampuan.

Adapun dari segi spiritual ada empat sub yang mendapat kategori BSH yang berarti berkembang sesuai harapan yaitu mempunyai kemandirian dan tanggung jawab, mampu bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif), memiliki tingkat kesadaran diri yang tinggi, dan enggan untuk menyebabkan kerusakan dan kerugian, adapun yang mendapat kategori BM yang berarti belum muncul yaitu mampu memaknai setiap sisi kehidupan

Berdasarkan ketiga hasil observasi di atas, maka diperoleh hasil rata-rata yang dapat dilihat pada Tabel 3.8. sebagai berikut :

Table 3.8.

Aktifitas anak dalam Pembelajaran *Beyond Center and Circle Times*

NO	KRITERIA ESQ	HASIL PENGAMATAN
1.	Emosional a. Kompetensi b. Kecakapan c. Kemampuan	a. Anak-anak mempunyai kompetensi yang cukup dalam menggali pengertian pada setiap permainan. b. Anak-anak dapat melakukan permainan secara spontan dan aktif c. Di dalam aktifitas permainan anak-anak dapat melakukan permainan dengan baik.
2.	Spiritual a. Mempunyai kemandirian dan tanggung jawab b. Mampu bersikap fleksibel (adaptif secara spontan dan aktif) c. Memiliki tingkat kesadaran yang tinggi	a. Dengan bahan dan alat permainan bernuansakan agama yang telah disiapkan oleh guru anak-anak dapat bermain secara mandiri dan bertanggung jawab b. Dalam aktifitas permainan, anak dapat bermain secara spontan dan adaptif melalui bahan dan alat permainan bernuansakan agama yang disediakan oleh guru. c. Dengan pembelajaran dan alat bernuansakan agama yang telah diajarkan oleh guru anak-anak memiliki kesadaran yang cukup dalam aktifitas keagamaan

	d. Enggan untuk menyebabkan kerugian	d. Dalam interaksi dengan temannya dan orang lain pada saat bermain anak-anak sudah mempunyai kesadaran dan tidak membuat kerusakan.
	e. Mampu memaknai setiap sisi kehidupan	e. Anak-anak masih belum mampu memaknai setiap sisi kehidupannya.

Dari Tabel 3.8. di atas dapat diketahui bahwa aktifitas anak dalam pembelajaran *Beyond Center and Circle Times* dapat dikategorikan baik meskipun ada satu hal dari segi spiritual yang belum bisa dicapai oleh anak-anak yaitu "mampu memaknai setiap sisi kehidupan" dari segi emosional anak-anak sudah mempunyai perkembangan kompetensi yang cukup dalam aktifitas permainan, mereka dapat melakukan percobaan dan penelitian sendiri serta membangun pengertian dengan sendirinya dalam bermain. Guru hanya menyiapkan bahan-bahan, alat, dan tempat bermain bagi anak serta menjadi fasilitator dan motifator saja. Dari segi kecakapan anak-anak juga melakukan kegiatan permainan secara aktif dan spontan. Mereka berinteraksi dengan orang lain atau benda-benda sekitarnya dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri dengan menggunakan daya khayal, dan panca indra mereka. Dari segi kemampuan anak-anak dapat melakukan segala aktifitas permainan dengan baik serta menemukan gagasannya sendiri.

Menurut Ibu Sulis dalam suatu wawancara yang telah dilakukan oleh penulis pada tanggal 9 nopember 2008 menyatakan :

"Anak-anak dapat melakukan permainan dan percobaan dengan sendirinya sedangkan guru hanya sekedar menjadi fasilitator dan motifator bagi anak-anak. Mereka memperoleh ide dan gagasannya sendiri dalam aktifitas permainan. Mereka bermain secara spontan dan aktif dengan beberapa bahan-bahan yang telah dipersiapkan disetiap sentra serta mempunyai kemampuan yang cukup dalam melakukan setiap permainan"

Dari segi spiritual guru telah menyiapkan bahan-bahan dan alat permainan yang bernuansakan agama agar perkembangan spiritual anak dapat di bangun pada usia dini. Dengan menumbuhkan spiritual melalui alat permainan yang bernuansakan agama anak telah mempunyai kemandirian yang cukup serta dapat bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya.

Hal ini diperkuat oleh pemaparan Ibu Lina guru R.A. Aisyiah dalam suatu wawancara yang telah dihimpun oleh penulis pada tanggal 9 nopember 2008

”Bahan-bahan dan alat permainan bernuansakan agama telah membuat anak-anak mandiri dalam menjalankan aktifitas keagamaan, misalnya mewarnai kardus bertuliskan do’a sebelum makan dengan mewarnai kardus bertuliskan do’a tersebut setiap kali makan anak dapat membaca do’a tersebut”

Dari segi bermain anak-anak lebih adaptif dengan bahan dan alat bernuansakan agama yang telah disediakan oleh guru, mereka bermain secara langsung dan spontan dengan orang lain atau benda disekitarnya dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya. Bahan-bahan yang digunakan tersebut misalnya : puzzle gerakan sholat dari majalah, puzzle ka’bah dan masjid dari kardus kecil, kartu huruf hijaiyah dari dus-dus bekas dsb. Dari alat permainan bernuansa agama tersebut anak-anak dapat memiliki tingkat kesadaran diri yang cukup dalam melaksanakan aktifitas keagamaan misalnya anak dapat mengucapkan salam kepada orang tua dan guru ketika pulang dan berangkat sekolah, membaca do’a sebelum makan, membaca do’a sebelum tidur, menirukan gerakan orang sholat, dsb.

Disamping memiliki kesadaran yang tinggi dalam melakukan aktifitas keagamaan anak-anak juga memiliki kesadaran untuk tidak membuat kerusakan dan kerugian baik dengan teman dan alat-alat yang ada disekolah. Hal ini bisa terjadi dengan guru menyiapkan bahan dan alat-alat yang bernuansakan agama kemudian menunjukkan kepada anak bahwa orang yang berbuat kerusakan dan kerugian akan mendapatkan dosa dan Allah murka kepadanya serta mengajak anak-anak mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ibu Lina dalam suatu wawancara dengan penulis pada tanggal 10 Nopember 2008 menjelaskan :

”Dalam aktifitas keseharian di sekolah sering kali anak-anak mencorat-coret tembok dengan pensil, melempar alat permainan ke arah guru, memukul teman bermainnya, dsb. Semua itu terjadi karena kurangnya pendidikan agama serta perkembangan spiritual pada diri setiap anak, tetapi setelah memberikan alat permainan bernuansa agama dan menunjukkan orang yang berbuat kerusakan serta mengajak mempraktekkan kedalam kehidupan sehari-hari berangsur-angsur anak mulai sadar dan bisa menerima”

Sedangkan dari segi kemampuan dalam memahami setiap sisi kehidupan anak-anak masih belum bisa mempraktekkan, karena secara psikologi anak-anak masih belum bisa berpikir mendalam dan lebih luas. Dunia anak adalah bermain, di rumah maupun di sekolah anak selalu bermain, disekolah melalui permainan yang terarah dan bahan-bahan yang bernuansa agama perkembangan spiritual anak dapat dibangun. Anak-anak bermain dan berinteraksi dengan orang lain maupun benda sekitarnya dilakukan dengan senang menggunakan daya khayal, panca indra, dan seluruh anggota badannya untuk membangun pengetahuan mereka sendiri, akan tetapi untuk memaknai

setiap sisi kehidupan mereka belum mempunyai kemampuan dan daya pikir yang cukup.

Menurut Ibu Sulis dalam suatu wawancara dengan penulis pada tanggal 10 Nopember 2008 mengatakan :

”Dalam aktifitas keseharian di sekolah anak-anak bermain dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen dengan dunia disekitarnya untuk memperoleh pengetahuan mereka sendiri, guru hanya sekedar menyediakan bahan dan alat permainan yang relevan yang bisa mengembangkan perkembangan spiritual anak. Dari bahan-bahan yang bernuansa agama tersebut anak mempunyai kesadaran dalam beragama serta enggan untuk berbuat kerugian, tetapi untuk memaknai setiap sisi kehidupan mereka masih belum mampu”