

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN BEYOND CENTERS AND
CIRCLE TIME (BCCT) DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
DI TK KREATIF THE NAFF CANDI SIDOARJO**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Ilmu Tarbiyah**

PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS K	No. REG : T-2007 / PAI / 169
T-2007	ASAL BUKU:
169	TANGGAL :
PAI	Oleh :

**N A D H I F A H
NIM. D31303245**



**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
AGUSTUS 2007**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhifah

Nim : D31303245

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 20 Juli 2007

Yang Membuat Pernyataan

Tanda Tangan

Nadhifah

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : **NADHIFAH**

NIM : **D31303245**

Judul : **IMPLEMENTASI PENDEKATAN BEYOND CENTERS AND
CIRCLE TIME (BCCT) DALAM PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI DI TK KREATIF THE NAFF CANDI SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 20 Juli 2002

Pembimbing,



Drs. H. Anwar Rasjid, M. Ag.

NIP. 150 170 153

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Nadhifah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 6 Agustus 2007

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Drs. Nur Hamim, M. Ag.
NIP. 150246739

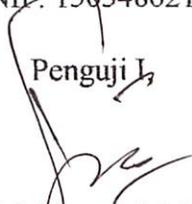
Ketua,


Drs. H. Anwar Rasjid, M. Ag.
NIP. 150170153

Sekretaris,


Evi fatimatur Rusydiyah, M. Ag.
NIP. 150348621

Penguji I,


Drs. M. Nawawi, M. Ag.
NIP. 150237629

Penguji II,


Drs. Sutiyono
NIP. 150201164

ABSTRAK

Fenomena pendidikan masa kini masih banyak pendidikan formal menggunakan pendekatan *teacher centered*. Padahal pendekatan tersebut belum memberikan solusi pada evaluasi pembelajaran. Terutama pada pendidikan yang masih mengembangkan proses pembelajaran secara tradisional. Untuk itu kebutuhan pendidikan sekarang seharusnya mampu mencetak generasi bangsa yang kompetitif. Untuk itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang lebih menghidupkan anak didik dalam proses pembelajaran sebagai *student centered*.

Untuk lebih mengetahui secara mendalam tentang suatu pendekatan masa kini terutama pada pendidikan anak usia dini sangat diperlukan. Karena mereka adalah individu yang unik memiliki banyak potensi yang perlu dikembangkan. Potensi itu adalah *multiple intelligensi* atau kecerdasan jamak. Salah satu pendekatan yang sangat sesuai dan sudah teruji di negara maju untuk melejitkan kecerdasan jamak adalah Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* yang lebih dikenal dengan BCCT atau sentra dan lingkaran (SELING). Dengan ini penelitian difokuskan pada TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.

Rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, bagaimana implementasinya dalam pendidikan anak usia dini, serta adakah keberhasilan dan kendala dari implementasi Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.

Untuk memperoleh jawaban tersebut, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan teknik analisis induktif. Untuk teknik pengumpulan data peneliti menggunakan observasi partisipasi, analisis dokumen, dan wawancara mendalam. Kemudian dilakukan kegiatan analisis datanya dengan koleksi data, reduksi data, triangulasi data, dan penyajian data.

TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo menerapkan pendekatan BCCT sejak tahun ajaran 2004/2005 dengan proses yang sangat baik, sistematis, dan penuh inovatif dan kreatifitas. Pendekatan tersebut benar-benar memusatkan anak dalam kegiatan bermain sambil belajar. Tehnik dan prosedur disusun secara rapi dan alat permainan yang lengkap yang tidak harus mahal dan baru. Pendekatan BCCT diterapkan dengan banyak sentra atau kelas Vak.

Banyak keberhasilan yang diperoleh yaitu Sistem pembelajaran yang mampu melejitkan seluruh kecerdasan anak, anak belajar sesuai dengan minat, anak tidak cepat bosan, anak lebih mandiri, kreatif, dan bertanggungjawab, dan anak lebih mudah mengingat tema pembelajaran tanpa harus banyak menghafal. Dengan diterapkannya pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* sedikit kendala yang ada, yaitu: kurangnya kreatifitas dan inovatif guru dalam merencanakan dan mengembangkan tema pembelajarannya.

PERPUSTAKAAN	
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA	
No. KLAS	No. REG : T-2007/PAI 1169
	ASAL PUKU:
DAFTAR ISI	
	TANGGAL :

Halaman

SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
F. Metode Penelilian	10
G. Sistematika Pembahasan	17

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	20
1. Pengertian Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	20

2. Macam-macam Sentra dalam Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	29
3. Alat Permainan Edukatif dalam Beyond Centers and Circle Time	33
4. Teknik dan Prosedur Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	35
B. Tinjauan Tentang Pendidikan Anak Usia Dini.....	39
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	39
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	39
3. Kurikulum Pendidikan Anak Usia.....	41
C. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	43
1. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	43
2. Optimalisasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	43
3. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini	47

BAB III PAPARAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo	49
1. Letak Geografis	49
2. Lintas Sejarah	51
3. Visi dan Misi	53
4. Keadaan guru, Karyawan, dan Siswa	53
5. Keadaan sarana dan Prasarana Pembelajaran	57
6. Kurikulum Pendidikan	58
7. Struktur Organisasi	59
B. Penyajian Data	60
1. Pendekatan Beyond Centers and Circle Time di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo	60
a) Tujuan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	61

b) Teknik Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	62
c) Prosedur Pendekatan Beyond Centers and Circle Time	63
2. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini.....	65
C. Analisis Data.....	81
1. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.....	81
2. Keberhasilan Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo	85
3. Kendala Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo	85

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	86
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN
RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. DAFTAR NAMA GURU DAN KARYAWAN.....	53
2. DAFTAR JUMLAH SISWA TAHUN AJARAN 2006/2007	56
3. DAFTAR JUMLAH SISWA TAHUN AJARAN 2006/2007	56
4. DAFTAR PRESTASI SISWA.....	56
5. DAFTAR SARANA DAN PRASARANA	57
6. DAFTAR BIDANG PENGEMBANGAN STUDI.....	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. DENAH LOKASI TK KREATIF THE NAFF CANDI SIDOARJO.....	50
2. GAMBAR SENTRA-SENTRA TK KREATIF THE NAFF CANDI SIDOARJO TAHUN AJARAN 2006/2007.....	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan sekarang ini masih dipersempit pada pengembangan kecerdasan pikir yang diukur dengan IQ saja. Pengertian ini harus digeser pada pemahaman bahwa sebenarnya setiap orang memiliki kecerdasan jamak atau majemuk. Pendidikan dan pembelajaran seharusnya memobilisasi kecerdasan jamak atau majemuk. Kurikulum tradisional ternyata tidak banyak membantu perkembangan kecerdasan peserta didik. Banyak anak tidak sukses dalam belajar, hasilnya dibawah ukuran kecerdasannya, sebab tidak ada sarana dan kesempatan untuk mengembangkan dan melatih kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki.

Dalam bukunya pada 1982, *Frames of Mind: A Theory of Multiple Intelligences*, Howard Gardner, menggambarkan tujuh bentuk kecerdasan yang berbeda. Gardner mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan melakukan sesuatu yang bermanfaat dalam masyarakat.¹ hanya dua saja yang sangat ditekankan di sekolah-sekolah yaitu kecerdasan logika matematis dan logika bahasa.

¹ Bob Samples, *Revolusi Belajar untuk Anak* (Bandung: Mizan Media Utama, 2002), 141.

Dalam kecerdasan jamak, anak yang mungkin tidak mampu di dalam kecerdasan logika matematika dan bahasa, dia dapat dikembangkan dengan lima kecerdasan lainnya. Mungkin dapat dibantu untuk mengembangkan kecerdasan musiknya, keterampilan gerak badannya dalam menari atau berolah raga, dilatih kecerdasannya dalam pergaulan, bagaimana memahami orang lain, bagaimana bekerjasama.

Dengan demikian pendidikan perlu membuat pusat-pusat (sentra-sentra) pembelajaran yang difokuskan pada bermacam kecerdasan yang ada. Misalnya ada pusat seni (baik untuk seni rupa atau lukis, drama), pusat matematika (untuk berhitung, menggambar angka, himpunan), pusat musik (seni musik dan seni suara), pusat bahasa (untuk membaca, mengarang, komunikasi), pusat proyek bersama, dan pusat untuk kerja individual. Dengan demikian setiap anak akan terlayani dengan baik, tidak hanya terfokus pada mereka yang memiliki kecerdasan logika bahasa dan matematika.

Pusat-pusat (sentra-sentra) yang difokuskan pada bermacam kecerdasan pada anak didik tersebut sebagai pendekatan pembelajaran yang menjadikan mereka aktif, kreatif, asyik, sehingga terlepas dari suasana tertekan, terbebani dan situasi yang membosankan merupakan pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT). Dalam bahasa pengajar, pendekatan ini dikenal dengan konsep aktivitas berbasis minat anak yang lebih dikenal pula dengan "sentra dan lingkaran" (Beyond Centers and Circle Time), lebih dikenal dengan pendekatan BCCT dalam pendidikan Anak Usia Dini terbitan Depdiknas 2004.

Pendekatan sentra tersebut menitik beratkan pada pandangan seorang ahli pendidikan, Helen Parkhurst yang lahir tahun 1807 di Amerika. Pandangannya adalah kegiatan pengajaran harus disesuaikan dengan sifat dan keadaan individu yang mempunyai tempat dan irama perkembangan yang berbeda satu dengan yang lainnya. Setiap anak akan maju dan berkembang sesuai dengan kapasitas kemampuannya masing-masing. Walaupun demikian kegiatan pengajaran harus memberikan kemungkinan kepada murid untuk berinteraksi, bersosialisasi dan bekerja sama dengan murid lain dalam mengerjakan tugas tertentu secara mandiri. Pandangan ini mengisyaratkan bahwa Helen Parkhurst tidak hanya mementingkan aspek individu, tapi juga aspek sosial.²

Di Taman Kanak-Kanak dan kelas I dan II Sekolah Dasar sangat diperlukan menu dan proses pembelajaran berdasarkan kecerdasan jamak atau majemuk. Pendidik merancang sedemikian rupa ruangan kelas, alat peraga, alat permainan, kelompok belajar, metode, tugas, sehingga ketujuh kecerdasan yang ada dapat dilatihkan dan dikembangkan. Juga yang tidak kalah penting adalah menyediakan sarana dan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi, baik berinteraksi dengan dirinya sendiri maupun berinteraksi secara sosial dengan orang-orang terdekat. Sebab suasana yang kondusif dalam pergaulan (relasi dan komunikasi), serta kemampuan untuk mengenal diri sendiri, mengembangkan sikap empati, simpati dan juga rasa persaudaraan yang saling mengembangkan.

² Kartini, *Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-Kanak*, www.depdiknas.go.id/publikasi/BuletinPppg_Tertulis/08_2001/Model_Pembelajaran_Atraktif_TK.hk-

Montessori, mengatakan bahwa ketika mendidik anak-anak, kita hendaknya ingat bahwa mereka adalah individu-individu yang unik dan akan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Tugas pendidik dan orang dewasa adalah memberikan sarana dorongan belajar dan memfasilitasinya ketika mereka telah siap untuk mempelajari sesuatu. Sebagai individu, Anak Usia Dini adalah organisme yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. Sebagai makhluk sosiokultural, ia perlu tumbuh dan berkembang dalam suatu setting sosial tempat ia hidup serta perlu diasuh dan dididik sesuai nilai sosiokultural dan harapan masyarakat.³

Perkembangan intelektual anak pada usia dini yakni mulai dari 0 hingga 6 tahun tidak berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dari banyaknya anak usia dini tidak mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang semestinya. PAUD dimaksudkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani AUD agar ia dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai nilai, norma dan harapan masyarakat. Sesuai dengan aspek perkembangan dan keperluan kehidupan anak selanjutnya.

PAUD memiliki fungsi: Pengembangan segenap potensi anak; Penanaman nilai dan norma kehidupan; Pembentukan dan pembiasaan perilaku yang

³ Misni Irawati, *Memahami Hakikat PAUD Tanggapan Atas Mia Endriza Yunita Sp*, banjarmasinpost.co.id/022007/22/opini/opini2.htm - 22k

diharapkan; Pengembangan pengetahuan dan keterampilan dasar; Pengembangan motivasi dan sikap belajar yang positif.⁴

Pendidikan bagi AUD bukan hanya berfungsi untuk memberikan pengalaman kepada anak. Tetapi yang lebih penting berfungsi secara luas, yang mencakup seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam lembaga pendidikan saja.

Rendahnya mutu sumber daya masyarakat bangsa kita, menunjukkan lemahnya penanganan masalah pendidikan terhadap generasi mudanya. Keberadaan PAUD sendiri menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi masalah ini. Hal ini mendorong penulis untuk mengadakan penelitian di TK Kreatif The Naff sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menjadi solusi dalam menyukseskan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Candi Sidoarjo. The Naff telah mengkonsep system pendidikan yang memerdekakan para murid. Anak belajar secara alami, anak bebas berekspresi, namun terarah, anak mengalami sebuah proses bukan sekedar mengetahui. Untuk kelas Play Group (PG) dan Taman kanak-kanak (TK) menggunakan pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) atau SELING (BCCT).

Untuk melihat sejauh mana implementasi pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif THE NAFF perlu dilakukan studi tersendiri melalui penelitian.

⁴ Ibid.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo dengan alasan sebagai berikut:

1. TK Kreatif THE NAFF mengimplementasikan pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) sejak tahun ajaran 2004/2005 hingga sekarang.
2. TK Kreatif THE NAFF berada di lingkungan yang strategis, mudah dijangkau berbagai alat transportasi.
3. TK Kreatif THE NAFF memiliki perbedaan prinsip dengan sekolah konvensional.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang di atas, maka yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini dijabarkan sebagaimana berikut:

1. Bagaimanakah pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo?
2. Bagaimanakah implementasi pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo?
3. Bagaimanakah keberhasilan implementasi pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo?

4. Apakah ada kendala dari implementasi pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui implementasi pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
3. Untuk mengetahui keberhasilan implementasi pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
4. Untuk mengetahui ada tidaknya kendala dari implementasi pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis adalah sebagai pengembangan pengetahuan ilmiah serta solusi baru dalam menyikapi problematika pendidikan anak, terutama anak usia dini.

2. Secara praktis adalah:

- a. Bagi pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak sesuai dengan kompetensi dan potensinya.
- b. Bagi peneliti sendiri untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dalam disiplin ilmu kependidikan.
- c. Sebagai kontribusi bagi praktisi pendidikan untuk menentukan pendekatan yang tepat dan sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

E. Definisi Operasional

Untuk lebih jelas dalam memahami judul penelitian ini maka diperlukan definisi operasional terhadap kata apa yang ada di dalam judul itu.

JUDUL SKRIPSI : “Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo”

IMPLEMENTASI : penerapan; penggunaan implemen (alat-alat yang merupakan bagian dari peralatan kerja) dalam kerja; pelaksanaan; pengerjaan hingga menjadi wujud.⁵ Peneliti dalam

⁵ M. Dahlan. Y. Al-Barry, *Kamus Induk Istilah Ilmiah* (Surabaya: Target Press, 2003), 306.

penelitian ini mendefinisikan implementasi sebagai penerapan.

PENDEKATAN BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME (BCCT) : suatu konsep pembelajaran yang mendasarkan bahwa anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran.⁶

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI : suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁷

TK Kreatif The Naff : sebuah lembaga pendidikan taman kanak-kanak di bawah naungan Yayasan The Naff Anak Cerdas yang berlokasi di perumahan

⁶ Dit. PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas, *Lebih Jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran* (Jakarta: Depdiknas, 2004).

⁷ Fermana, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor:20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS* (Bandung: 2006), 66.

Palm Putri No. 22-27 desa Balong Gabus
kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo.

Dengan demikian jelas bahwa maksud dari “Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo” adalah penerapan pembelajaran yang mendasarkan bahwa anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini tingkat Taman Kanak-Kanak pada anak berusia antara 4 sampai 6 tahun di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan teknik analisis deskriptif yang berarti:

“Suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh).”⁸

Hipotesa dalam penelitian ini tidak dirumuskan pada awal penelitian, sebab tidak ada tujuan untuk menguji kebenarannya. Sepanjang penelitian ini timbul hipotesa-hipotesa sebagai pedoman, pegangan dan petunjuk dalam

⁸ Lexy. J. Moloeng, *Metodologi penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993), 3.

menganalisa data untuk mengetahui maknanya. Hipotesa seperti ini timbul berdasarkan latar belakang pendidikan, pengetahuan, dan pemikiran pada saat tertentu.

Kedudukan peneliti dalam penelitian ini sebagai pengamat berperanserta yakni peneliti sebagai alat pengumpul data dengan jalan membaurkan diri ke dalam kehidupan sehari-hari subyek penelitian pada setiap aktivitas pembelajaran di TK Kreatif The Naff.

2. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis data

Jenis data utama yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang bersifat kualitatif. Meskipun demikian, data yang bersifat kuantitatif juga diperlukan, akan tetapi hanya sebagai sekedar pelengkap data yang bersifat kualitatif.

Diantara jenis data kualitatif dalam penelitian ini adalah:

- Sejarah berdirinya TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
- Letak geografis TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
- Misi dan visi TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
- Struktur organisasi TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
- Kurikulum Pendidikan TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
- Keadaan guru, karyawan, dan siswa TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.

- Sarana dan prasarana TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
- Pelaksanaan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).
- Keberhasilan dan kendala pelaksanaan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.

Diantara jenis data kuantitatif dalam penelitian ini adalah:

- Jumlah guru, karyawan, dan siswa TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
- Jumlah sarana dan prasarana TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.
- Dan lain-lain yang bersangkutan dengan data kuantitatif.

b. Sumber data

Merujuk dari beberapa jenis data yang diperlukan dalam penelitian skripsi ini. Maka sumber datanya adalah:

Sumber data berupa orang atau responden yaitu:

- Ketua Yayasan
- Kepala Sekolah
- Guru.
- Sebagian siswa.

Sumber data berupa tempat, dalam hal ini terdiri dari:

- Bangunan fisik

- Sarana dan prasarana pembelajaran
- Kondisi geografis.

Sumber data berupa simbol antara lain:

- Dokumentasi
- Serta berbagi literatur yang mengungkapkan tentang implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) TK Kreatif THE NAFF Candi Sidoarjo.

3. Metode Pengumpulan Data

Guna memperoleh dan mengumpulkan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara atau interviu dan dokumentasi yang dari kesemuanya itu saling berkaitan. Uraian dari metode-metode tersebut adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam satu penelitian, merupakan hasil perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya sesuatu yang diinginkan, atau suatu studi yang disengaja dan sistematis tentang keadaan atau fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan mengamati dan mencatat.⁹

Dalam hal ini, pengamat memperhatikan keaktifan dan partisipasi murid dan guru, penggunaan media dan alat pembelajaran, penerapan

⁹ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 63.

pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT), letak geografis sekolah, gedung, dan ruangan kelas. Instrumen yang digunakan untuk metode observasi adalah cek list.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dengan metode ini yang diamati adalah benda mati.¹⁰

Dalam hal ini, peneliti mencari data jumlah guru, karyawan, dan siswa, struktur organisasi, visi dan misi sekolah, hasil prestasi siswa, kurikulum pembelajaran, jadwal pelajaran, rencana pembelajaran dan literatur lainnya tentang pelaksanaan pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo. Instrumen yang digunakan dalam metode ini adalah cek list atau dapat juga pedoman dokumentasi.

c. Interview

Interview adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat dipakai untuk melengkapi data

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 206.

yang diperoleh melalui observasi.¹¹ Peneliti menggunakan interviuw bebas terpimpin, yaitu kombinasi antara interviuw bebas dan terpimpin.¹²

Dalam hal ini, peneliti mencari jawaban tentang sejarah didirikannya sekolah TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, penerapan pendekatan Beyond Centres and Circle Time (BCCT), keberhasilan dan kendalanya. Instrumen pengumpulan datanya menggunakan chek list.

5. Teknik Analisa Data

Analisa data dilakukan selama dan setelah proses pengumpulan data telah dilakukan secara maksimal dan dirasa cukup untuk dianalisis. Penelitian kualitatif menggunakan analisis data secara induktif. Peneliti terjun dimulai dari lapangan, mempelajari suatu proses atau penemuan yang terjadi secara alami, mencatat, menganalisis, menafsirkan dan melaporkan serta menarik kesimpulan-kesimpulan dari proses tersebut. Kesimpulan atau generalisasi yang lebih luas tidak dilakukan, sebab proses yang sama dalam konteks lingkungan tertentu, tidak mungkin sama dengan konteks lingkungan yang lain, baik waktu maupun tempat (ruang dan waktu).¹³

¹¹ Mardalis, *Op. Cit.*, 64.

¹² Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.*, 132.

¹³ Nana Sujana, dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), 199.

Dalam penelitian ini, kegiatan analisis data meliputi:

a. Koleksi Data

Data yang telah dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi partisipasi, analisis dokumen, dan wawancara mendalam) akan diproses kira-kira sebelum siap digunakan melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih tulis. Tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas.

b. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Sedangkan dalam kegiatan ini, penulis membuat klasifikasi data berdasarkan sub-sub bahasan dalam rumusan masalah yang perlu diambil baik data dari TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo maupun data dari artikel atau tulisan-tulisan.

c. Triangulasi Data

Merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Dengan kata lain bahwa dengan triangulasi, peneliti dapat me-recheck temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber, metode, atau teori.¹⁴

¹⁴ Lexy. J. Moloeng, *Metodologi penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), cet. Ke-23. 330.

Dengan demikian tahapan penulisan datanya bersifat interaktif (berkelanjutan), yaitu kegiatan analisisnya sudah dimulai ketika menetapkan masalah sampai data terkumpulkan.

d. Penyajian Data

Penyajian data adalah sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Setelah penulis menafsirkan dan menyederhanakan data yang ada, yakni sekilas tentang pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dan penerapannya dalam pendidikan anak usia dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, maka penulis menyusun data tersebut.

G. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini dijelaskan tentang: Latar belakang masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, Metode Penelitian (meliputi: Jenis Penelitian, Jenis dan Sumber Data, Metode Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data), dan Sismatika Pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini dijelaskan tiga bagian, yaitu:

Pertama: Tinjauan tentang Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) yang berisi tentang pengertian Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT), Macam-macam sentra dan Alat

Permainan Edukatif dalam Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT), Teknik dan Prosedur Penggunaan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT).

Kedua tinjauan tentang Pendidikan Anak Usia Dini yang meliputi: pengertian Pendidikan Anak Usia Dini, tujuan Pendidikan Anak Usia Dini, dan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.

Ketiga tinjauan tentang Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) yang meliputi: Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT), optimalisasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT), Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB III : LAPORAN HASIL PENELITIAN

Pada Bab ini dijelaskan tiga bagian, yaitu: pertama, gambaran umum TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo yang berisi tentang letak geografis TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo dalam lintas sejarah, visi dan misi, keadaan guru, karyawan, siswa, keadaan sarana dan prasarana pembelajaran, kurikulum pendidikan, dan struktur organisasi. Kedua, membahas tentang penyajian data. Pada bagian ini berisi tentang penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, dan

Implementasinya dalam Pendidikan Anak Usia Dini serta keberhasilan dan kendala Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Dan bagian ketiga adalah analisis data.

BAB IV : PENUTUP

Pada Bab ini akan dibahas tentang simpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. TINJAUAN TENTANG PENDEKATAN BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME

1. Pengertian Pendekatan Beyond Centers and Circle Time

Pengertian pendekatan “Beyond Centers and Circle Time” atau “Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran” adalah suatu konsep pembelajaran yang mendasarkan bahwa anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran.¹

Pendekatan Beyond Centers and Circle Time di Indonesia dipopulerkan dengan istilah SELING (Sentra dan Lingkaran). Dengan kata *center* tersebut dikenal juga istilah sentra belajar sering disebut juga *learning center* atau *learning areas* berarti sudut belajar.²

Selain istilah tersebut di atas, terdapat istilah lain yang mengaitkan sentra belajar dengan minat anak yang disebut dengan konsep aktivitas berbasis minat anak yang berarti kegiatan yang berfokus pada tema, keahlian, atau subjek tertentu. Kegiatan ini dapat menjadi ‘perekat’ yang dapat

¹ Dit. PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas, *Lebih Jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran* (Jakarta: Depdiknas, 2004).

² Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat, 2005), 178.

menghubungkan tema suatu kelas, dan menantang anak untuk memandangi orang dan benda dari kacamata yang berbeda.³

Piaget dan Vygotsky, peneliti dunia anak usia dini menemukan jika bermain merupakan salah satu komponen terpenting dalam kesuksesan anak di sekolah. Melalui bermain, anak belajar mengemukakan pendapat, mengelola peraturan, memperoleh pengetahuan, dan memperluas keahlian berfikir kognitif mereka.

Teori Piaget menyarankan bahwa anak prasekolah harus bergerak dari tahap perkembangan kognisi sensomotor ke dalam tahap praoperasional.⁴ Selama masa prasekolah, anak seharusnya diberikan kesempatan untuk melukis, membangun, menjelajah, dan berpura-pura baik sendiri maupun dengan anak lain. Piaget percaya bahwa anak berkembang melalui pengalaman langsung dengan bahan-bahan, anak-anak, dan orang dewasa. Dari pengalaman tersebut anak akan menemukan tiga jenis pengetahuan; sosial, logik atau matematik, dan fisik.

Kerja Lew Vygotsky dimulai tahun 1930-an dan berlanjut hingga kini memberikan keyakinan pada orang dewasa yang bekerja dengan anak usia dini bahwa anak adalah yang utama dan seharusnya dibolehkan berkembang

³ Brain Power, *Aktivitas Berbasis Minat Anak* (Jakarta: Erlangga, 2006), 7.

⁴ Dit. PADU, et. al., *Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran* (Jakarta Timur: 2004), Jilid 2, 51.

sepenuhnya melalui pengalaman main dengan anak lain dan orang dewasa yang sesuai dengan tahap perkembangannya.⁵

Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* dikembangkan di *Creative Pre-School Florida* Amerika Serikat. Dalam pendekatan ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

a) Kemampuan Motorik

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget, anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian ia belajar menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

b) Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya. Bermain memberikan

⁵ *Ibid*, 52

kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya, seperti menyentuh, mencium, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari pengindraan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Vigotsky menyatakan bahwa pada saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan nyata yang menghambat anak berpikir abstrak.

c) Kemampuan Afektif

Setiap permainan memiliki aturan. Aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tetapi tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Oleh karena itu, bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya memahami aturan. Hal itu merupakan tahap awal dari perkembangan moral (afeksi).

d) Kemampuan Bahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya (*thinking aloud*). Sering kita menjumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan kata-kata seakan-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang “membahas” apa yang ada di dalam pikirannya. Menurut Vigotsky, peristiwa seperti itu menggambarkan bahwa anak sedang dalam tahap menggabungkan pikiran dan bahasa sebagai satu kesatuan. Ketika anak bermain dengan temannya mereka juga saling

berkomunikasi dengan menggunakan bahasa anak, dan itu berarti secara tidak langsung anak belajar bahasa.

e. Kemampuan Sosial

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.⁶

Pendekatan merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Oleh karenanya strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan tertentu.⁷ Demikian juga pada pendekatan Beyond Centers and Circle Time.

Di taman kanak-kanak kegiatan dapat dalam bentuk bermain dan kegiatan lain. Jelas bermacam program kegiatan menuntut bermacam cara melaksanakannya, berbagai macam kegiatan, berbagai macam pengelompokan anak, berbagai macam pengaturan lingkungan, berbagai macam sarana dan prasarana. Perencanaan program kegiatan secara menyeluruh itu akan membentuk suatu strategi. Jadi strategi kegiatan merupakan penggabungan berbagai macam tindakan untuk mencapai tujuan

⁶ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar*, 119-121.

⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007), 125.

kegiatan. Strategi kegiatan sebaiknya lebih banyak menekankan pada aktivitas anak daripada aktivitas guru.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.⁸

Berikut merupakan metode-metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia taman kanak-kanak. Yaitu:

a. Bermain

Menurut pendidik dan ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (Gordon & Browne, 1985: 266). Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan pemahaman kehidupan. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Dworetsky, 1990: 395).

b. Karyawisata

Bagi anak TK karyawisata berarti memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu

⁸ Moeslichatoen R., *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004),

secara langsung (Hildebrand, 1986: 422). Berkaryawisata mempunyai makna penting bagi perkembangan anak karena dapat membangkitkan minat anak kepada sesuatu hal, memperluas perolehan informasi. Dengan karyawisata anak dapat belajar dari pengalaman sendiri, dan sekaligus anak dapat melakukan generalisasi berdasarkan sudut pandang mereka.

c. Bercakap-cakap

Bercakap-cakap berarti saling mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara verbal (Hildebrand, 1986: 297) atau mewujudkan kemampuan bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bercakap-cakap mempunyai makna penting bagi perkembangan anak taman kanak-kanak karena bercakap-cakap dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dengan orang lain, meningkatkan keterampilan dalam melakukan kegiatan bersama. Juga meningkatkan keterampilan menyatakan perasaan, serta menyatakan gagasan atau pendapat secara verbal.

Oleh karena itu, penggunaan metode bercakap-cakap bagi anak TK terutama akan membantu perkembangan dimensi sosial, emosi, dan kognitif, dan terutama bahasa.

d. Bercerita

Bercerita merupakan cara untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Gordon & Browne, 1985: 324). Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Seorang pendongeng yang baik akan menjadikan

cerita sebagai sesuatu yang menarik dan hidup. Keterlibatan anak terhadap dongeng yang diceritakan akan memberikan suasana yang segar, menarik dan menjadi pengalaman yang unik bagi anak.

e. Demonstrasi

Demonstrasi berarti menunjukkan, mengerjakan, dan menjelaskan. Jadi dalam demonstrasi kita menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Melalui demonstrasi diharapkan anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan.

f. Proyek

Metode proyek adalah salah satu metode yang digunakan untuk melatih kemampuan anak memecahkan masalah yang dialami anak dalam kehidupan sehari-hari. Cara ini juga dapat menggerakkan anak untuk melakukan kerja sama sepenuh hati. Kerja sama dilaksanakan secara terpadu untuk mencapai tujuan bersama.

Metode proyek merupakan salah satu dari metode yang cocok bagi pengembangan terutama dimensi kognitif, sosial, motorik, kreatif, dan emosional untuk anak TK.

g. Pemberian tugas

Pemberian tugas merupakan pekerjaan tertentu yang dengan sengaja harus dikerjakan oleh anak yang mendapat tugas. Di taman kanak-kanak tugas diberikan dalam bentuk kesempatan melaksanakan kegiatan sesuai dengan petunjuk langsung guru. Dengan pemberian tugas, anak dapat

melaksanakan kegiatan secara nyata dan menyelesaikannya sampai tuntas. Tugas dapat diberikan secara kelompok atau perorangan (Kurikulum Taman Kanak-Kanak, 1986:10).⁹

Piaget dan Vygotsky, telah mengemukakan bahwa dunia anak adalah bermain. Maka metode yang dominan dalam Pendekatan BCCT adalah bermain. Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Hartley, Frank dan Goldenson (Gordon & Browne, 1985: 268) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

- a. Menirukan apa yang telah dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.

⁹ Ibid., 24-28.

- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.¹⁰

2. Macam-macam Sentra dalam Pendekatan Beyond Centers and Circle Time

Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam penerapannya dibentuk sentra-sentra. Sentra atau sudut belajar merupakan bagian dari set kelas, tetapi dapat pula ditata pada tempat tersendiri. Ide dasarnya ialah untuk mempermudah guru mengorganisasi peralatan pembelajaran anak. Berbagai

¹⁰ Ibid., 34.

- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak.¹⁰

2. Macam-macam Sentra dalam Pendekatan Beyond Centers and Circle Time

Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam penerapannya dibentuk sentra-sentra. Sentra atau sudut belajar merupakan bagian dari set kelas, tetapi dapat pula ditata pada tempat tersendiri. Ide dasarnya ialah untuk mempermudah guru mengorganisasi peralatan pembelajaran anak. Berbagai

¹⁰ Ibid., 34.

benda yang dapat digunakan anak untuk belajar ditata sedemikian rupa agar sesuai fungsinya.

a) Sentra Bermain Peran

Main peran dikenal juga dengan sebutan main pura-pura, khayalan, fantasi, *make-believe*, atau simbolik. Erik Erikson menjelaskan dua jenis main peran dalam teorinya (1977): mikro atau ukuran kecil dan makro atau ukuran sesungguhnya. Dalam main peran mikro anak memegang dan menggerakkan orang-orangan kecil, binatang, kendaraan, dan lain-lain untuk menyusun adegan. Dalam main peran makro anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Teorinya, dibangun dari teori sigmund freud, memandang main peran sebagai suatu jalan dimana anak usia dini belajar bagaimana menghadapi serangan dari luar terhadap egonya. Orang dewasa membantu anak untuk mengembangkan pengendalian diri dan kesadaran tentang orang lain, dimana anak merasa selalu diserang egonya.¹¹

Tempat main peran makro sering kali disebut sudut kerumahtanggaan, di luar atau di belakang ruangan. Anak-anak dapat bermain peran seperti memasak, makan, menelepon, dan menyetrika. Anak-anak dapat pula bermain peran hingga dapat membongkar pengalaman emosi atau fisik yang sakit atau sulit, memainkan peran yang

¹¹ Dit. PADU, et. al., *Lebih*, Jilid 4, 95-96.

berbeda-beda seperti menjadi dokter, pasien, ibu, anak, dan kadang-kadang berubah naskah ceritanya.

b) Sentra Musik dan Olah Raga

Sentra ini berfungsi untuk mengenalkan macam alat musik, mengajarkan cara bermain alat musik, melatih motorik halus, mengembangkan fisik, motorik kasar, melatih gerakan fisik dasar, melatih keberanian, dan melatih keseimbangan.

c) Sentra Ibadah

Sentra ini menekankan pada pengenalan dan pendidikan agama sedini mungkin. Tujuan pembelajarannya adalah mengenalkan anak cara beribadah yang benar, mendekatkan anak pada Tuhan sejak dini, mengenalkan perangkat ibadah, mengajarkan cara beribadah.

d) Sentra Persiapan

Sentra persiapan ditujukan pada ranah perkembangan kognisi (berfikir) dan motorik halus. Kegiatan yang banyak diberikan pada sentra ini adalah membaca dan menulis. Anak mengembangkan konsep-konsep mencetak, tujuan dari kegiatan keaksaraan, pengetahuan huruf dan cetak dan kepekaan bunyi-bunyi dari suara huruf. Bahan yang disediakan lebih menunjang munculnya keaksaraan dari pada pembelajaran yang diberikan guru. Tugas guru di sentra ini adalah menyiapkan lingkungan, mengamati

tingkat perkembangan anak, dan menggunakan pertanyaan untuk membawa anak ke tingkat berpikir yang lebih tinggi.¹²

e) Sentra Seni dan Kreatifitas

Sentra ini berguna untuk belajar melukis, menggunting, dan menempel serta membuat karya seni lainnya. Sudut ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, pengenalan angka, warna, bentuk, dan meningkatkan daya pikir dalam mencari solusi.

f) Sentra Balok

Sentra balok berkaitan dengan main pembangunan dibahas dalam tulisan Piaget (1962) dan Smilansky (1968). Piaget menyatakan bahwa kesempatan main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya kemudian hari. Seiring dengan rasa percaya diri anak dengan berbagai macam bahan main pembangunan, koordinasi motorik halusnnya berkembang dan secara kognisi bergerak mendekati pikiran operasional kongkrit (Piaget, 1962), hasil karya mereka semakin nyata.¹³

Keuntungan main balok menurut Reifel (1984), Phelps dan Hanline (1999) adalah keterampilan hubungan dengan teman sebaya, kemampuan berkomunikasi, kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar, konsep

¹² Dit. PADU, et. al., *Lebih*, Jilid 6, 212-213.

¹³ Dit. PADU, et. al., *Lebih*, Jilid 5, 150.

matematika dan geometri, pemikiran simbolik, pengetahuan pemetaan, dan keterampilan membedakan penglihatan.¹⁴

g) Sentra Alam

Sentra ini bermanfaat untuk melatih anak melakukan pengamatan (pengindraan) dan percobaan. Kegiatan eksplorasi sains tentu tidak hanya dilakukan di sudut ini, tetapi dapat juga di luar kelas. Tujuan pembelajarannya adalah mengenal pasir dan air, mengenal benda cair dan padat, mengenal tekstur kasar, melatih motorik halus, melatih kemampuan berbahasa karena mereka dapat membuat cerita dari mainan-mainan tersebut, dan mengenal warna.¹⁵

3. Alat Permainan Edukatif dalam Pendekatan Beyond Centers and Circle Time

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat membangkitkan seluruh kemampuan anak.¹⁶

Untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini, setiap anak mempunyai potensi yang unik. Ada 8 macam potensi yang terdapat dalam diri

¹⁴ Ibid., 158.

¹⁵ Yuli Supriatin, "BCCT: Beyond Center and Circle Time", Makalah Magang (Mojokerto: Kiddoz Play Group, 2006), t.d., 3.

¹⁶ Dit. PADU, et. al., *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE* (Jakarta : 2003), 4.

anak ketika sedang belajar tentang dunianya. Fungsi alat permainan edukatif adalah menstimulasi kedelapan kemampuan tersebut adalah:

- a) Kemampuan verbal: dapat berkembang bila distimulasi melalui membaca, menulis, berdiskusi, dan bercerita. Mereka bermain dengan kata-kata.
- b) Kemampuan logika matematik: dapat distimulasi melalui menghitung, membedakan bentuk, dan analisa data. Mereka bermain dengan benda-benda.
- c) Kemampuan visual-spasial: dapat distimulasi melalui kertas warna-warni, balok-balok atau puzzle, menggambar, melukis, dan menonton film. Mereka bermain dengan imajinasi.
- d) Kemampuan musikal: dapat distimulasi melalui bunyi-bunyian, nada, memainkan instrumen musik, dan tepuk tangan. Mereka bermain musik dan bunyi.
- e) Kemampuan kinestik: dapat distimulasi melalui menari, atletik, bergerak, dan pantomim. Mereka bermain dengan gerakan tubuh.
- f) Kemampuan mencintai keindahan alam: dapat distimulasi melalui observasi lingkungan, bercocok tanam, dan memelihara binatang. Mereka bermain dengan tumbuhan, hewan, dan fenomena alam.
- g) Kemampuan berkawan: dapat distimulasi melalui teman-teman, kerjasama peran, dan stimulasi konflik. Mereka bermain dengan manusia lain.

- h) Kemampuan berpikir, dapat distimulasi melalui bekerja sendiri dan membaca dalam hati. Mereka bermain dengan pikiran dan perasaan sendiri.

Persyaratan permainan alat edukatif adalah:

- a) Mengandung nilai pendidikan
- b) Aman atau tidak berbahaya bagi anak
- c) Menarik dilihat dari warna dan bentuknya
- d) Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak
- e) Sederhana, murah, dan mudah diperoleh
- f) Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya
- g) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak.
- h) Berfungsi mengembangkan kemampuan anak.¹⁷

4. Teknik dan Prosedur Pendekatan Beyond Centers and Circle Time

Ada beberapa teknik menggunakan sentra sebagai sudut pembelajaran kegiatan bermain, yaitu:

- a) Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain

Tujuan kegiatan bermain bagi anak usia TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi atau sosial. Setelah tujuan ditentukan, maka kegiatan itu perlu dikaitkan

¹⁷ Ibid., 6.

dengan tema yang sesuai dengan apa yang tertera dalam kurikulum TK tersebut.

b) Menentukan macam kegiatan bermain

Macam kegiatan bermain ditentukan yang sesuai dengan usia anak TK dan kegemarannya maka bermain pura-pura atau imajinatif sangat cocok bagi mereka.

c) Menentukan tempat dan ruang bermain

Menentukan tempat dan ruang bermain dapat dilakukan di dalam dan di luar ruangan.

d) Menentukan peralatan dan bahan bermain

Berbagai macam bahan dan peralatan yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai perlu disiapkan terlebih dahulu secara lengkap. Selama melakukan kegiatan bersama guru tidak lagi mencari bahan atau perlengkapan yang belum tersedia, agar kegiatan bermain berlangsung tanpa hambatan yang berarti.

e) Menentukan urutan langkah bermain

Sebelum menentukan urutan langkah bermain, maka perlu pula kegiatan yang harus dilaksanakan oleh anak-anak yang terlibat dalam permainan ini.¹⁸

¹⁸ Moeslichatoen R., *Metode Pengajaran*, 60-62.

Prosedur pendekatan ini tersusun dalam pijakan (*Scaffolding*) yaitu dukungan yang berubah-ubah selama kegiatan belajar, di mana mitra yang lebih terampil menyesuaikan dukungan terhadap tingkat kinerja anak pada saat ini. Dukungan lebih banyak diberikan ketika tugas masih baru; dukungan sedikit ketika kemampuan anak sudah meningkat, dengan demikian menanamkan penguasaan diri dan kemandirian anak.

Pijakan pengalaman bermain anak mencakup empat langkah yang saling berhubungan, yaitu:

a) Pijakan lingkungan main

- (a) Mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup (tiga tempat main untuk setiap anak).
- (b) Merencanakan intensitas dan densitas pengalaman.
- (c) Memiliki berbagai bahan yang mendukung tiga jenis main: sensorimotor, pembangunan dan main peran.
- (d) Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan.
- (e) Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.

b) Pijakan sebelum main

- (a) Membaca buku yang berkaitan dengan pengalaman atau mendatangkan nara sumber.
- (b) Menggabungkan kosa kata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung perolehan keterampilan kerja (Standar kinerja).

- (c) Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan.
 - (d) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main.
 - (e) Menjelaskan rangkaian waktu main.
 - (f) Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial.
 - (g) Merancang dan menerapkan urutan transisi main.
- c) Pijakan pengalaman main setiap anak
- (a) Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka.
 - (b) Mencontohkan komunikasi yang tepat.
 - (c) Memperkuat dan memperluas bahasa anak.
 - (d) Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya.
 - (e) Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak.
- d) Pijakan pengalaman setelah main
- (a) Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya.
 - (b) Menggunakan waktu untuk membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.¹⁹

¹⁹ Dit. PADU, et. al., *Lebih*, Jilid 4, 102-103.

B. TINJAUAN TENTANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²⁰

Objek pendidikan anak usia dini (PAUD) ialah anak usia 0-8 tahun serta hal-hal yang terkait dengan pendidikan anak usia tersebut. Persoalan PAUD ialah bagaimana cara mendidik anak usia 0-8 tahun agar mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Persoalan tersebut mencakup bagaimana mengembangkan fisik motorik, intelektual, sosial, moral, emosional, dan spiritual anak.

2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia utuh sesuai falsafah suatu bangsa.²¹ Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Ia juga sedang belajar

²⁰ Fermana, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor:20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS* (Bandung: 2006), 66.

²¹ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar*, 3.

berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar mampu memahami fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan untuk hidup di masyarakat.

Berdasarkan pertumbuhan dan kemampuan anak-anak pada usia dini maka sebenarnya hanya ada tiga tujuan pendidikan dasar termasuk Taman Kanak-kanak yaitu membentuk dan mengembangkan jiwa eksploratif, membentuk dan mengembangkan jiwa kreatif serta membentuk dan mengembangkan kepribadian yang integral.²²

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan prasekolah bertujuan untuk mengembangkan potensi pendidik dalam bentuk pengenalan keimanan, ketakwaan; hidup sehat; pengenalan kegiatan mandiri, nilai keindahan, peran demokrasi, peran sosial, atribut bangsa, dan lingkungan alam melalui kegiatan bermain yang menyenangkan.

Program Pendidikan anak usia dini untuk anak-anak prasekolah Islam bertujuan memberikan kristalisasi moral dan norma kehidupan Islam yang akan menjadi sikap hidup anak – kelak anak kita tidak lagi memerlukan pengawasan dari luar individunya – dan memberikan kesempatan bagi terciptanya keterlibatan anak dan orang tuanya secara aktif dalam suatu proses

²² Theo Riyanto dan Martin Handoko, *Pendidikan pada Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2004), 28.

belajar mengajar islami yang berkelanjutan, yang berdasarkan kepada Al-Qur'an dan Sunnah, dan juga keimanan yang teguh dan mendalam kepada Allah S.W.T., kepada kasih sayang dan tuntunanNya.²³

Interaksi anak dengan benda dan orang lain diperlukan agar anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme, agama, etika, moral dan sosial yang berguna untuk kehidupan anak selanjutnya.

3. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini

Kurikulum Pendidikan anak usia dini bersifat *unifed*, artinya berbagai bidang studi diramu dalam satu tema melalui pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu didasarkan atas asumsi bahwa (ilmu) pengetahuan pada dasarnya tidak terpisah-pisah. Di samping itu, belajar akan lebih efektif jika menggunakan semua potensi siswa, baik menyangkut modal belajar maupun seluruh pengetahuan yang dimilikinya. Diyakini bahwa semakin banyak keterlibatan indra siswa semakin banyak siswa memperoleh hasil belajar. Bahkan, ada teori baru yang menyatakan bahwa semakin banyak keterlibatan siswa secara emosional dalam kegiatan pembelajaran akan semakin banyak hasil yang diperoleh.²⁴

²³ Wahyudi dan Dwi Retna Damayanti, *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam* (Jakarta: Grasindo, 2005), 13.

²⁴ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar*, 31.

Keterpaduan pembelajaran dapat dilakukan melalui kesamaan tema persoalan atau kegiatan. Pembelajaran terpadu melalui kesamaan tema persoalan disebut tematik unit. Sementara, pembelajaran yang memadukan semua potensi tiap-tiap anak untuk mencapai tujuan bersama dikenal sebagai belajar kooperatif. Pembelajaran terpadu juga menyatukan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dengan adanya otonomi sekolah, guru atau IGTK dapat mengembangkan kurikulum sendiri. Pengembangan kurikulum hendaknya mengikuti arahan, seperti yang disarankan oleh NAEYC dalam DAP. Dalam bukunya *Reaching Potentials: Appropriate Curriculum and Assessment for Young Children*, Bredekamp dan Rosegran (1992) menyarankan agar pengembangan kurikulum untuk PAUD mengikuti pola sebagai berikut:

- a) Berdasarkan keilmuan pendidikan anak usia dini
 - b) Mengembangkan anak secara menyeluruh
 - c) Relevan, menarik, dan menantang
 - d) Mengembangkan kebutuhan anak
 - e) Mengembangkan kecerdasan
 - f) Menyenangkan
 - g) Flexibel
 - h) Menyatu dan padu
-

Pengembangan moral dan nilai pada anak dimulai dengan pendidikan budi pekerti dan pendidikan nilai. Pendidikan nilai dimulai dengan memperkenalkan siswa dengan berbagai sistem nilai dalam dirinya sendiri. Sistem nilai dalam suatu masyarakat terbentuk dari berbagai tata nilai yang kompleks, seperti nilai-nilai agama, budaya, norma, susila, suku, keluarga, dan nilai-nilai hukum formal. Tujuan pendidikan nilai ialah agar siswa dapat mengembangkan nilai yang baik dan terpuji dalam dirinya.

C. TINJAUAN TENTANG IMPLEMENTASI PENDEKATAN BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME

1. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time

Ada banyak pendekatan dalam pendidikan anak usia dini, diantaranya adalah pendekatan “Beyond Centers and Circle Time” atau “Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran” yang telah teruji keterandalannya di banyak negara.

Pendekatan ini merupakan pengembangan dari metode Montessori. Montessori menggambarkan kodrat anak yang memiliki daya serap informasi tinggi yang dikenal dengan teori *The Absorbent of Mind* (Montessori, 1984). Menurut teori ini, anak memiliki daya serap yang tinggi terhadap informasi dari lingkungan sekitarnya. Hal tersebut dapat dianalogikan sebagai daya serap kertas tisu terhadap air. Menurutnya, pada tahap awal anak terus-menerus menyerap informasi dari lingkungannya secara sadar atau tidak

sadar. Ia sekadar menyerap informasi tanpa adanya aktivitas berfikir terhadap informasi yang diserapnya. Ketika ia lebih dewasa, kelak informasi itu sedikit demi sedikit ditata dalam struktur pengetahuan dan digunakannya untuk berfikir.²⁵

Di sekolah Montessori, anak-anak dilatih untuk menguasai keterampilan yang akan dipakai seumur hidup (*long life skills*). Keterampilan tersebut antara lain; mengancing baju, mengikat tali sepatu, memakai kaos kaki, menuang beras, mencuci, dan membersihkan meja. Selain itu, anak-anak juga dilatih membaca, menulis, dan aritmatika. Semua itu dilakukan dengan menggunakan benda-benda kongkrit. Dengan adanya organisasi yang baik, proses belajar mengajar dapat berjalan dengan sebaik-baiknya. Salah satu keberhasilan sekolah Montessori ialah anak-anak dilatih disiplin untuk memilih, menggunakan, dan menata kembali benda-benda yang telah digunakan untuk belajar secara mandiri. Hal ini sesuai dengan pijakan-pijakan dalam pendekatan sentra pembelajaran.

Pendekatan ini dikembangkan di Creative Pre-School Florida Amerika Serikat dan di Indonesia telah diterapkan secara baik di sekolah Al-Fallah Jakarta Timur. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subjek “pembelajar”. Sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang

²⁵ Ibid., 19.

diberikan sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dengan setting duduk melingkar, sehingga dikenal dengan “saat lingkaran”. Pijakan lainnya adalah pijakan lingkungan (setting dan keragaman lingkungan) dan pijakan setiap anak dilakukan selama anak bermain. Dalam pendekatan ini anak dituntut untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.²⁶

2. Optimalisasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time

Ide dasar dibentuk sentra pembelajaran ialah untuk mempermudah guru mengorganisasi peralatan pembelajaran anak. Berbagai benda yang dapat digunakan anak untuk belajar ditata sedemikian rupa agar sesuai dengan fungsinya.

Banyak dijumpai TK yang miskin dengan peralatan pembelajaran dengan alasan harganya yang mahal. Untuk mengatasi hal itu, TK sebaiknya membuat daftar benda-benda yang dibutuhkan dan memberikannya kepada orang tua dan masyarakat sekitar sekolah. Banyak barang-barang bekas yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran anak. Sehingga untuk menerapkan pendekatan tersebut tidak harus menggunakan media atau alat permainan yang baru dan mahal.

²⁶ Dit. PADU, et. al., *Lebih*, ii.

Pendekatan sentra dapat diciptakan di ruang kelas dan di rumah, baik ruangan itu besar atau beberapa laci kecil saja. Terdapat dua rencana untuk membangun sentra, yaitu:

a) Sentra pembelajaran temporer

Sentra pembelajaran temporer hanya memerlukan beberapa laci dan lima kotak kardus berukuran sedang. Pertama, nama tiap anak ditulis pada kartu kosong dan menjadikan kelompok atau tim yang terdiri dari lima orang. (kelompok dapat juga diacak agar anak dapat bekerja dengan kelompok yang berbeda. Namun, penggiliran ini sebaiknya dilakukan tiap 1 atau 2 bulan sekali). Kartu nama pada tiap kelompok ditempelkan pada tutup masing-masing kardus. Kemudian, semua kegiatan yang cocok dengan perkembangan usia anak dikumpulkan pada masing-masing kotak juga bahan penting yang diperlukan untuk pelaksanaannya. Dengan membuat sentra ini, tidak akan ada timbul kebingungan yang mungkin saat aktivitas sentra pembelajaran berlangsung.

b) Sentra pembelajaran permanen

Sentra pembelajaran permanen berada di tempat yang sama dan tidak dapat berpindah-pindah. Sebuah area khusus di dalam ruangan diciptakan untuk sentra pembelajaran permanen yang terlalu membutuhkan banyak ruang area dalam kelas. Sebagai contoh, area pembelajarannya dikhususkan untuk kegiatan bermain peran, belajar ilmu pasti, seni, matematika, dan lain-lain. Pada sentra ini anak bebas

berkeliling dalam kelompok dari satu area ke area lainnya, atau berpindah dengan bebas selama jumlah anak yang menempati area tidak melebihi batas tertentu. Di sentra ini memungkinkan anak memilih sendiri area yang mereka anggap menarik.²⁷

3. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Salah satu prioritas utama dalam program anak usia dini yang bermutu adalah orang dewasa mengumpulkan data dasar untuk setiap anak dari setiap aspek perkembangan. Orang dewasa yang tahu perkembangan anak dengan baik dapat melakukan pengamatan pada setiap anak. Aspek pengamatan tersebut adalah:

- a) Perkembangan fisik termasuk keterampilan motorik untuk gerakan motorik kasar dan gerakan motorik halus.
- b) Perkembangan sosial emosi termasuk kasih sayang, kedekatan, pengaturan diri, kemampuan bermain dan dapat bergaul dengan orang lain.
- c) Perkembangan kognisi sulit untuk dipisahkan dari keterampilan bahasa dan motorik; walau demikian, cara berpikir anak biasanya dapat diamati melalui kapasitas belajar mereka, apa yang mereka tahu pada saat tertentu dan kemampuan dalam menyesuaikan pada lingkungan yang baru.

²⁷ Brain Power, *Aktivitas*, 7-8.

- d) Perilaku penyesuaian diri, lebih mudah digambarkan dalam hubungannya dengan aspek lain dari perkembangan.
- e) Perkembangan komunikasi merupakan hubungan yang rumit antara kemampuan hasil ucapan dan bahasa.²⁸

Dengan pengamatan di atas, pendekatan sentra pembelajaran ditujukan untuk merangsang aspek kecerdasan anak (Multiple Intelligensi) usia dini melalui bermain. Sehingga kelas untuk anak TK perlu dirancang dengan warna-warna terang dan riang sebagai lingkungan belajar.

²⁸ Dit. PADU, et. al., *Lebih*, Jilid 2, 32.

BAB III

PAPARAN HASIL PENELITIAN

A. GAMBARAN UMUM TK KREATIF THE NAFF CANDI SIDOARJO

1. Letak Geografis

Yayasan The Naff dibangun di kawasan kompleks perumahan Palm Putri paling depan yang bangunannya memiliki dua lantai cukup besar dengan miniatur pesawat terbang di atasnya serta memiliki halaman yang cukup luas dan asri. Bangunan ini meliputi bangunan kelompok bermain, taman kanak-kanak, kantor dan rumah direktor The Naff.

Taman kanak-kanak Kreatif The Naff adalah salah satu lembaga pendidikan formal pada yayasan The Naff yang letaknya kurang lebih tiga kilometer sebelah barat kota Candi, tepatnya terletak di Perumahan Palm Putri No. 24-27 desa Balong Gabus kecamatan Candi kabupaten Sidoarjo.

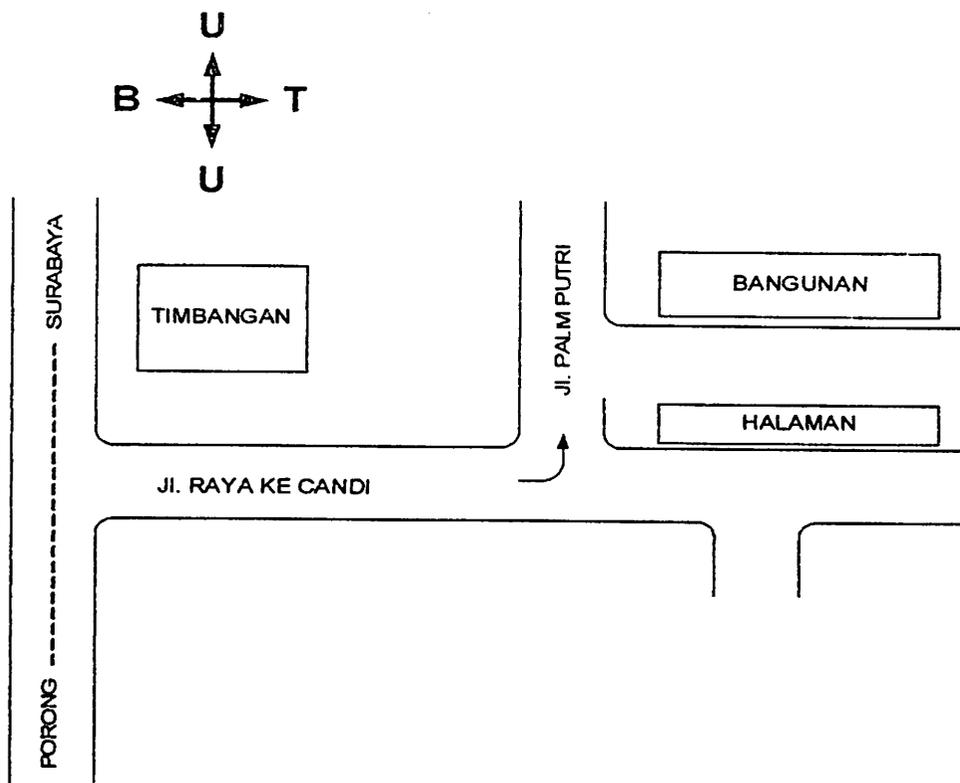
Dengan lokasinya yang berada di wilayah pedesaan tersebut, maka penelitian pada TK Kreatif The Naff memiliki kondisi geografis yang cukup strategis untuk pendidikan anak usia dini karena di pedesaan tersebut, The Naff dikelilingi sedikitnya 10 kompleks perumahan disamping itu juga banyak rumah penduduk pedesaan yang lain serta kondisi lingkungannya cukup asri dan nyaman.

Walaupun dengan letak yang berada di tengah-tengah pedesaan tersebut, namun tidaklah terlalu sulit untuk menjangkaunya karena sekitar tiga kilometer sebelah barat TK Kreatif The Naff adalah jalan raya yang menghubungkan jalan transportasi kota Sidoarjo serta kota-kota besar lainnya seperti Surabaya, Malang, dan sebagainya.¹

Berikut denah lokasi TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.

DENAH LOKASI TK KREATIF THE NAFF CANDI SIDOARJO

Gambar 1



¹ Observasi, 16 Mei 2007.

2. Lintas Sejarah

The Naff adalah lembaga pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia (SDM) yang seluruh programnya berkelanjutan dari program pendidikan anak-anak hingga dewasa. The Naff berdiri pada tanggal 1 Agustus 2001. Yayasan ini di bawah pimpinan Nafik, S.Pd.

Kata THE NAFF berasal dari nama penemu ide dari lembaga ini yakni *Nafik*, yang artinya bermanfaat. Dan diharapkan bahwa lembaga ini juga bermanfaat bagi keluarga Naff pada khususnya dan masyarakat serta bangsa pada umumnya. Dan istilah “The” yang mengikuti kata Naff diharapkan akan menuansakan bau internasional, dan kata “Naff” selain akronim dari nama pendiri dan keluarganya, juga diharapkan dapat dengan mudah diingat. Sedangkan ide dasarnya adalah bahwa pada saat itu ada sebuah kecemasan yang sangat besar bahwa anak-anak Indonesia akan mengalami masa globalisasi yang tidak dapat ditahan oleh kekuatan apapun kecuali dengan meningkatkan keterampilan (IQ) termasuk bahasa internasional, kemampuan mengendalikan diri emosi (EQ) dan budi pekerti (SQ). Tiga pilar itu dianggap sebagai kekuatan yang harus disinergikan agar menjadi pembendung dan masalah yang akan timbul pada masanya nanti. Dari situlah maka “*the idea maker*” mencoba meramu sebuah program yang bernuansa future demand.

Awal yayasan The Naff berdiri pada tahun 2001, bapak Nafik mendirikan Kursus Bahasa Inggris, Komputer & Bimbingan belajar. Dilanjutkan pada tahun 2002 membentuk Kelompok Bermain (KB) dan

Taman Kanak-kanak (TK) dengan jumlah 40 siswa antara rentang usia 2-4 tahun dan 47 siswa antara rentang usia 4-6 tahun dengan bahasa pengantar bahasa Inggris.

Dengan adanya Taman Kanak-kanak tersebut akhirnya diperoleh Akte Notaris No: 642.1/1037/404.3.14/ tgl 2 Maret 2004 dibawah naungan Yayasan Naff Anak Cerdas.

Pada tahun 2003 jumlah siswa bertambah menjadi 187 siswa yakni antara usia 2-4 sebanyak 60 siswa dan antara usia 4-6 sebanyak 127 siswa.

Pada tahun 2004 Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak berubah menjadi sekolah kreatif. Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak Kreatif The Naff merupakan sekolah nasional yang menerima segala aspek agama sehingga masyarakat mempercayakan pendidikan putra putrinya di sekolah tersebut.

Pada tahun 2005 Yayasan The Naff mendirikan SD kreatif sebagai kelanjutan dari model sekolah tersebut.

Pada tahun 2006 mendirikan FULL DAY KIDS CARE CENTER sebagai layanan penitipan dan penitipan sehari penuh.

Pada tahun 2006 mendirikan Children Business Class sebagai aplikasi dari pelajaran sekolah.

Hingga saat ini yayasan The Naff memiliki 2 cabang di Tarik dan Sukodono- Sidoarjo- Jatim dan tahun 2007 telah dibuka 11 franchise dan cabang di seluruh Indonesia.²

3. Visi dan Misi

a. Visi

Mendidik anak bangsa menjadi generasi yang berakhlak mulia, kreatif, mandiri dan memiliki inteligensi tinggi sehingga mampu menjadi bagian dari pemecah masalah bangsa.

b. Misi

Berusaha membina dan mengembangkan seluruh potensi inteligensi anak secara optimal sehingga terjadi keseimbangan antara IQ, EQ dan SQ-nya melalui pendidikan yang kreatif, inovatif dan kontekstual yang selalu menyenangkan.

4. Kedaan Guru, Karyawan, Siswa

a. Keadaan guru dan karyawan

DAFTAR NAMA GURU DAN KARYAWAN

Tabel 1

No	Nama	Jabatan
1	Dian Yuni Supriyanti, Am. Pd.	Kepala TK
2	M. M. Harisih Panglipurati	Guru
3	Luluk Maulidiyah	Guru

² Dokumen Resmi The Naff

4	Sofia Nurwanah	Administrasi
5	Nurul Ainia	Guru
6	Nurjanah Hayadah Wibawati	Guru
7	Rachel Mastiur Siregar	Guru
8	F. K. E. Kartikarini	Guru
9	Saraswatiningrum	Guru
10	Tutik Rahayu	Guru
11	Rouchil Ummu Hanik	Guru
12	Sukma Dyah Anggraini, ST	Guru
13	Moh. Ghufron	Pesuruh
14	Mochamad Rodhi	Pesuruh

Kualifikasi guru TK The Naff sebagian besar adalah lulusan Sekolah Menengah Atas dengan potensi yang tinggi dan masih bersifat aplikatif kecuali untuk posisi jabatan dispesifikasikan jenjang perguruan tinggi.

Untuk menjadi tenaga pendidik di TK Kreatif The Naff, calon guru harus memenuhi beberapa syarat sebagai berikut:

1. Calon guru harus memiliki kecintaan terhadap anak secara nyata dengan dilaksanakan psikotes.
2. Calon guru harus memiliki kamauan dan kemampuan untuk selalu beradaptasi dengan hal-hal baru dengan dilakukan tes.
3. Calon guru harus magang terlebih dahulu selama 3 bulan dengan tahapan:

- a). Bulan pertama sebagai masa orientasi dibagi beberapa tahapan tujuannya setiap guru saling melihat, mengamati dan merasakan kedua belah pihak. Dengan artian bisa merasakan dirinya sendiri berat ringannya menjadi pendidik. Langkah ini untuk menilai kesesuaian dari pribadi yang baik bagi calon pendidik. Bila memenuhi tahap pertama, calon pendidik dipersilahkan melanjutkan tahap kedua.
- b). Tahap kedua pada bulan kedua merupakan tahap penugasan calon pendidik dengan mendapatkan uang transpor dan uang makan. Tahap ini merupakan tahap penentuan calon pendidik dilihat dari sisi prilaku dan kecakapan yang diperoleh dari pernyataan semua guru.
- c). Bulan ketiga, calon guru mendapatkan tanggung jawab beserta job diskripsinya tetapi belum intensif.
- d). Awal bulan keempat, kecakapan guru dilihat secara ulang dan mulai dilihat kemampuan bahasa inggrisnya melalui proses penilaian dengan berbagai unsur. Calon guru mendapatkan surat keputusan berjenjang untuk enam bulan pertama. Pada tiga bulan pertama guru sudah mendapatkan gaji pokok dan sebagainya.
- e). Setiap calon guru mendapatkan pelatihan sampai didapatkan surat keputusan selama satu tahun sampai tahun kedua.³

³ Nafik, Direktur Sekolah Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, wawancara pribadi, 25 Mei 2007.

b. Keadaan siswa

DAFTAR JUMLAH SISWA TAHUN AJARAN 2006/2007

Tabel 2

No	Tingkat	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	TK A	18	25	43
2	TK B	18	27	45
Jumlah				88

Dari keseluruhan jumlah siswa tersebut di atas, dilihat dari klasifikasi status agama adalah sebagai berikut:

Tabel 3

No	Agama	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Islam	24	41	65
2	Kristen	9	11	20
3	Hindu	3	-	3
Jumlah				88

DAFTAR PRESTASI SISWA

Tabel 4

No	Kegiatan Lomba	Keterangan
1	Juara 3 menendang bola	HAN Kec. Candi
2	Juara 1 bercerita	HAN Kec. Candi
3	Juara 2 menyanyi tunggal	HAN Kec. Candi
4	Juara 2 lari estafet	HAN Kec. Candi
5	Juara 1 mewarnai TK B	Hari pahlawan Kec. Candi
6	Juara harapan 2	Hari pahlawan Kec. Candi
7	Juara harapan 3 mewarnai TK B	Sun CITY Sidoarjo

8	Juara 10 terbaik mewarnai TK B	Hari Kartini di Fun Center
9	Juara 10 terbaik mewarnai TK B	Hari Kartini di Fun Center
10	Juara harapan 1 mewarnai TK B	Kartini Cilik di GOR SDA
11	Juara 3 peragaan busana adat	Sekabupaten Sidoarjo

5. Sarana Prasarana Pembelajaran

DAFTAR SARANA PRASARANA

Tabel 5

No	Sarana Prasarana	Jumlah	Keadaan
1	Ruang penerimaan tamu	1	Baik
2	Ruang sentra	6	Baik
3	Ruang work shop	1	Baik
4	Ruang pameran karya	2	Baik
5	Ruang pimpinan	1	Baik
6	Ruang guru	1	Baik
7	Area pasir	1	Baik
8	Ruang komputer	1	Baik
9	Perpustakaan	1	Baik
10	Ruang do'a	1	Baik
11	Ruang tunggu	1	Baik
12	Taman bermain	2	Baik
13	Area parkir	1	Baik
14	Kantin	1	Baik
15	Toilet	1	Baik

6. Kurikulum

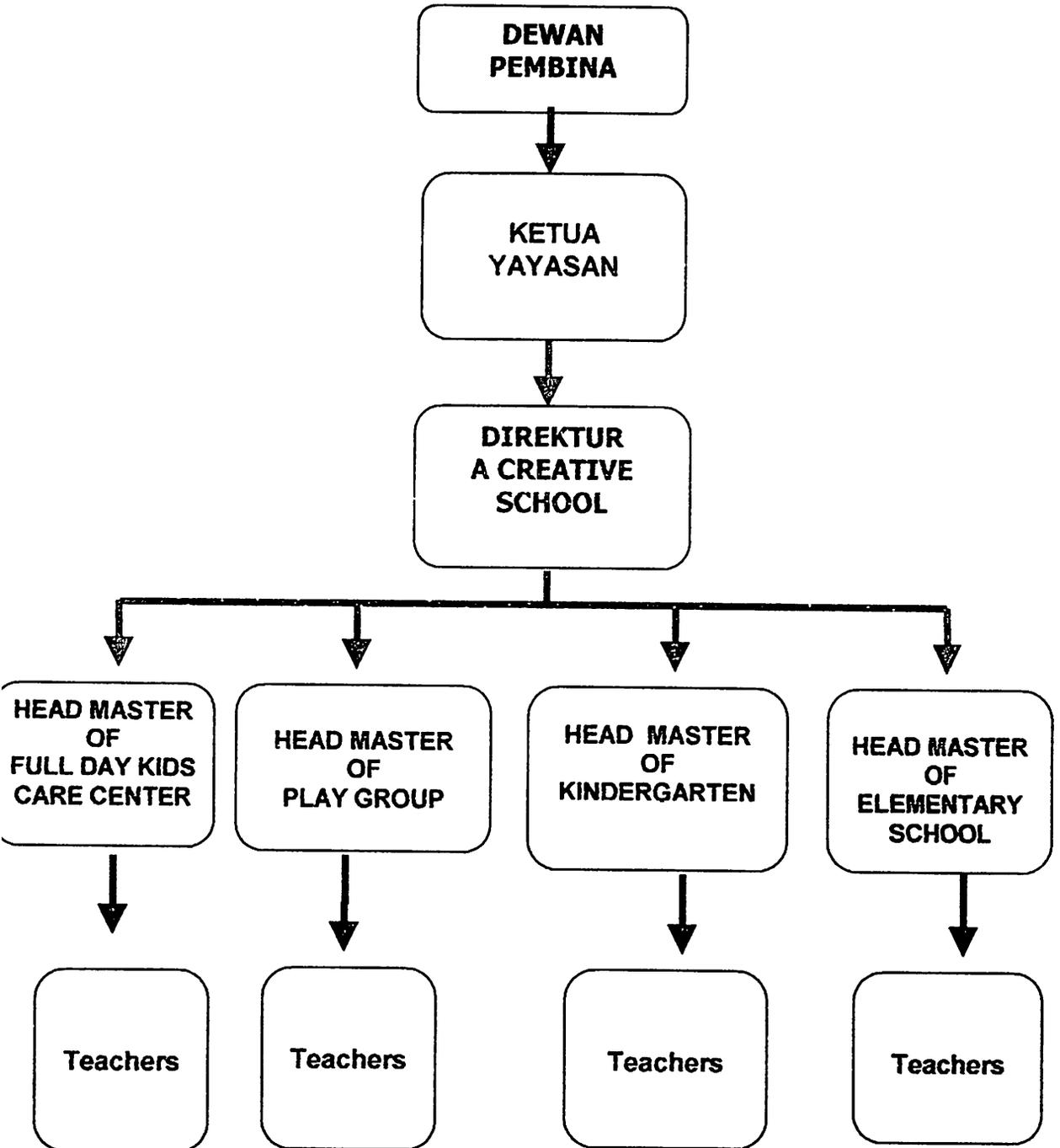
Kurikulum yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang sepenuhnya mengikuti Departemen Pendidikan Nasional. Adapun bidang pengembangannya adalah sebagai berikut:

DAFTAR BIDANG PENGEMBANGAN BIDANG STUDI

Tabel 6

No	Bidang Pengembangan	Bidang Studi
1	Moral dan Nilai-nilai Agama	Agama
2	Fisik: – Motorik halus (keterampilan dan kreatifitas) – Practical life – Motorik kasar	Daya Cipta Practical life Jaskes
3	Bahasa : – Bahasa Indonesia – Bahasa Inggris	Bahasa Inggris
4	Kognitif: – Sains – Matematika	Sains Matematika
5	Sosial, Emosional, Kepribadian.	Leadership
6	Seni	Seni Musik Seni Tari Seni Lukis
Ekstra Kurikuler		Komputer

7. Struktur Organisasi



B. PENYAJIAN DATA

1. Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama terutama bagi orang dewasa. Demikian awal TK Kreatif The Naff didirikan di Sidoarjo pada tahun 2002 ingin mewujudkan generasi bangsa yang kreatif, inovatif, mandiri dan unggul. Pada awal didirikan, The Naff sebagai tempat kursus bahasa Inggris, komputer dan bimbingan belajar hingga didirikan Kelompok Bermain, Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar dengan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar pembelajaran agar anak terbiasa dan tidak merasa asing hingga dewasanya.

Pendekatan Beyond Centers and Circle Time atau yang lebih dikenal BCCT ini diterapkan di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo sejak tahun ajaran 2004/2005 adalah guru memberikan kebebasan kepada anak atau siswa untuk memilih kegiatan yang sudah direncanakan dan disiapkan oleh guru di tiap-tiap sentra sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak.⁴

Pendekatan BCCT ini merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada anak. Dalam pembelajarannya anak mendapatkan kebebasan untuk bermain dan berekspresi secara penuh. Kebebasan anak ketika bermain berada pada koridor bebas tetapi ada peran guru sebagai dinamis maker yaitu

⁴ Dian Yuni Supriyanti, Kepala Sekolah TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, wawancara pribadi, Sidoarjo, 20 Juni 2007.

sebagai inspirator untuk mengoptimalkan aktifitas tersebut. Pendekatan BCCT diterapkan di TK Kreatif The Naff untuk memenuhi kebutuhan anak itu sendiri tentunya dalam pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa emasnya. Pada masa tersebut kecerdasan dan potensi anak sedang berkembang. Apalagi bila didasarkan pada pendapat Gagne tentang Multiple intelligence yakni kecerdasan jamak atau ganda. Yang berarti bahwa manusia itu memiliki berbagai potensi yang perlu digali, ditingkatkan dan dioptimalkan sejak dini mungkin. Maka untuk mencapai tujuan tersebut dibentuklah berbagai sentra pembelajaran yang berfungsi untuk melejitkan seluruh potensi multiple intelligence anak.⁵

a. Tujuan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo

Ada beberapa tujuan diterapkannya pendekatan BCCT di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, yaitu:

1. Bagi pelajar, yaitu mempertemukan kebutuhan masyarakat dengan program inovatif dan kreatif dengan pelayanan melebihi harapan masyarakat.
2. Bagi masyarakat, yaitu menjadi warga negara yang berperan aktif dalam mengembangkan mutu Sumber Daya Manusia Indonesia sehingga menjadi bagian dari pemecahan masalah bangsa.

⁵ Nafik, Direktur Sekolah Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, wawancara pribadi, 25 Mei 2007.

3. Bagi diri sendiri, yaitu kami yakin terhadap mutu pendidikan dan layanan serta out put kami.⁶

b. Teknik Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo

Ada beberapa cara bagaimana pendekatan BCCT digunakan di TK Kreatif The Naff, yaitu:

1. Kelas dirancang dalam bentuk sentra-sentra. Diantara sentra yang ada yaitu: sentra persiapan, sentra alam, sentra seni dan kreatifitas, sentra musik dan olah tubuh, sentra main peran mikro dan makro, sentra balok, sedangkan sentra agama diintegrasikan dalam semua sentra.
2. Keseluruhan siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri atas setiap kelompok 10 siswa.
3. Satu guru bertanggung jawab 10 siswa dengan moving class setiap hari dari satu sentra ke sentra lainnya sesuai dengan sentra gilirannya.
4. Guru menciptakan inkuiri sejauh mungkin untuk semua topik.
5. Guru mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
6. Guru menghadirkan model sebagai contoh belajar.
7. Anak belajar dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkontruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
8. Siswa belajar dalam kelompok.⁷

⁶ Dokumen resmi TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.

c. Prosedur Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo

Sentra pembelajaran sebagai pendekatan dalam proses pengajaran memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang dari para guru. Ada beberapa pijakan atau langkah-langkah yang harus dilakukan guru untuk mempersiapkannya. seorang guru hendaknya mengikuti pijakan-pijakan guna membentuk keberaturan antara bermain dan belajar. Berikut ini adalah pijakan-pijakan yang harus diikuti.

1. Pijakan lingkungan

- a). Guru menata lingkungan yang disesuaikan dengan intensitas dan densitas.

2. Pijakan sebelum bermain

- a). Guru mengajak para siswa untuk membentuk lingkaran.
- b). Guru berada di antara siswa sambil bernyanyi.
- c). Guru mengajak siswa untuk duduk melingkar.
- d). Guru mengajak para siswa berdo'a bersama.
- e). Guru menanyakan kesiapan para siswa untuk memperhatikan penjelasan guru dan memasuki sentra.
- f). Guru mulai menjelaskan tema menggunakan media yang sesuai dengan tema.

⁷ Observasi, 23 Mei 2007.

- g). Guru menginformasikan jenis mainan yang ada dan menyampaikan aturan bermain.
 - h). Guru meminta siswa masuk ke arena sentra.
3. Pijakan saat bermain
- a). Guru mempersiapkan catatan perkembangan siswa.
 - b). Guru mencatat perilaku, kemampuan, dan celetukan siswa.
 - c). Guru membantu siswa jika dibutuhkan.
 - d). Guru mengingatkan siswa bila ada yang lupa atau melanggar aturan.
4. Pijakan setelah bermain atau *racalling*
- a). Guru meminta siswa untuk membereskan mainan dan alat yang dipakai.
 - b). Guru meminta siswa menceritakan pengalamannya sambil menghitung jumlah kegiatan yang dilakukan.
 - c). Guru menutup kegiatan dengan berdoa bersama.
 - d). Guru membagikan buku komunikasi sebelum pulang.⁸

2. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo

Sebagai mana tujuan utama TK kreatif The Naff dalam meningkatkan kreatifitas siswa yang inovatif dan mandiri serta melejitkankan seluruh aspek intelligensi anak yang lebih dikenal dengan *Multiple Intelligences*, maka proses pembelajaran dilakukan dengan penerapan pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT). Penerapan pendekatan ini dilakukan sejak tahun ajaran 2004/2005. Penerapan ini sudah diaplikasikan di TK Kreatif The Naff dengan dibentuk beberapa kelas vak atau sentra-sentra.⁹

Kurikulum pembelajaran TK Kreatif The Naff mengikuti Kurikulum Diknas dengan menintegrasikan tema pembelajaran pada setiap sentra. Adapun tema pembelajaran pada tahun ajaran 2006/2007 adalah sebagai berikut:

1. Tema pembelajaran pada semester satu
 - a. Kebutuhanku
 - b. Lingkunganku
 - c. Tanaman
 - d. Binatang
 - e. Diri sendiri

⁸ Dokumen resmi TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo.

⁹ Nafik, Direktur Sekolah Kreatif The Naff Candi Sidoarjo, wawancara pribadi, 25 Mei 2007

2. Tema pembelajaran semester dua

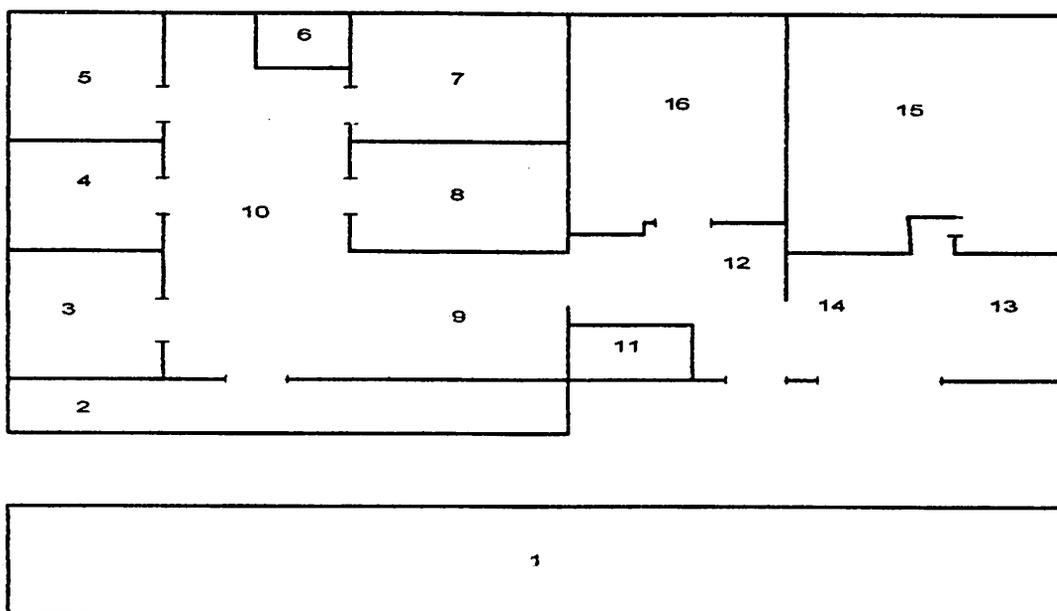
- a. Pekerjaan
- b. Alat-alat komunikasi
- c. Alam semesta
- d. Rekreasi
- e. Api, air, dan udara
- f. Negaraku Indonesia

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, setiap guru sentra merencanakan dan mengembangkan tema pembelajaran setiap minggu di lembar Satuan Kegiatan Harian (SKH). Di dalam SKH tersebut setiap guru sentra menentukan kelompok belajar, hari dan tanggal kelompok, indikator, kegiatan pembelajaran, metode, media, dan penilaian. Untuk lebih jelasnya, format SKH ada di lampiran.

Setiap guru sentra menggunakan metode sesuai dengan gaya melaksanakan kegiatan tema sesuai sentranya. Dalam proses pembelajarannya, pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* mengutamakan metode bermain sebagai surga bagi anak. Akan tetapi selain bermain, proses pembelajaran juga menggunakan metode yang lain. Seperti tanya jawab, demonstrasi, pemberian tugas, praktek langsung, dan bercerita.

GAMBAR SENTRA-SENTRA TK KREATIF THE NAFF CANDI
SIDOARJO TAHUN AJARAN 2006/2007

Gambar 2



KETERANGAN:

1. Halaman TK
2. Teras Tk
3. Sentra Persiapan
4. Sentra Alam
5. Sentra Seni dan Kreatifitas
6. Sentra Musik dan Olah Raga
7. Sentra Main Peran Mikro dan Makro
8. Sentra Balok
9. Ruang Istirahat
10. Bak Pasir
11. Tempat Administrasi
12. Ruang Direktur The Naff
13. Ruang Tamu
14. Rumah Direktur The Naff
15. Tempat Penitipan Anak

Beberapa sentra yang sudah diterapkan di antaranya adalah:

a. Sentra Agama

Sentra agama adalah kelas vak khusus untuk pembelajaran Pendidikan Agama. Dalam hal ini, sentra agama tidak dibuatkan kelas vak tersendiri dikarenakan Pendidikan Agama diajarkan setiap hari pada awal pembelajaran di setiap sentra dengan tujuan agar siswa lebih mendalami, memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan. Selain itu, The Naff merupakan sekolah Nasional dalam arti tidak membedakan status agama siswa. Beberapa agama siswa yang belajar di TK Kreatif The Naff adalah:

1. Agama Islam
2. Agama Kristen
3. Agama Hindu.

Untuk lebih jelas tentang klasifikasi agama siswa tersebut dapat dilihat kembali pada tabel 3.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama, baik agama Islam, kristen dan Hindu dilaksanakan setiap awal pembelajaran dan di buat kelas ekstra kurikuler yaitu kelas pendalaman pembelajaran agama secara khusus tanpa ada pembelajaran mata pelajaran lain yang dilaksanakan setiap hari jum'at.

Setiap kelompok siswa mendapatkan Pendidikan Agama dari setiap guru di setiap sentra. Pendidikan Agama dipegang oleh guru yang

mempunyai keyakinan keagamaan yang sama. Ketika awal pembelajaran, siswa yang bukan beragama Islam yang mulanya berada pada kelompok sentra harus memisahkan diri terlebih dahulu ke kelompok agama yang dianutnya untuk mengikuti Pendidikan Agama pada guru agamanya. Setelah pembelajaran agama selesai mereka kembali ke kelompok sentra masing-masing untuk mengikuti bidang studi berikutnya, yaitu membaca, menulis, dan menghitung (CALISTUNG).

Kompetensi yang harus dicapai siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di TK Kreatif The Naff mengikuti kurikulum berbasis kompetensi (KBK). Untuk mengoptimalkan kompetensi tersebut telah dibuat silabus Pendidikan Agama Islam tersendiri setiap semester.

Strandar kompetensi TK dalam pembentukan perilaku melalui pembiasaan pada moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian adalah sebagai berikut:

1. Anak mampu mengucapkan bacaan doa atau lagu-lagu keagamaan.
2. Anak mampu meniru gerakan beribadah serta mengikuti aturan.
3. Anak mampu melakukan ibadah.
4. Anak terbiasa mengikuti aturan dan dapat hidup bersih serta mulai belajar membedakan benar dan salah.
5. Anak terbiasa berperilaku terpuji.¹⁰

¹⁰ Depdiknas, *Kurikulum 2004, Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal* (Jakarta: 2004),11-19.

Media pembelajaran yang dipakai dalam Pendidikan Agama Islam adalah:

1. Buku iqro jilid 1 sampai 6.
2. Al-Qur'an (juz Amma) dan terjemahnya.
3. Buku tuntunan ibadah beserta media gambarnya.
4. Buku panduan anak
5. Kaset nyanyian atau lagu-lagu keagamaan.¹¹

Kegiatan pembelajaran di sentra agama (Islam), guru mengajak anak berdoa bersama dilanjutkan menyanyi atau membaca sholawat Islami pada materi Pendidikan Agama Islam. Materi surat-surat pendek (surat al-Ikhlâs, al-Falaq, dan An-Nass), guru membaca dahulu kemudian diikuti siswa, surat tersebut dibaca secara berulang-ulang dan menunjuk siswa untuk membacakannya satu persatu. Guru memperbaiki kesalahan bacaan siswa secara langsung. Demikian seterusnya, dilakukan setiap hari secara review. Metode yang digunakan adalah Demonstrasi dan pembiasaan. Dengan pembiasaan tersebut, anak diharapkan hafal dan juga mampu melafalkan dengan baik. Untuk mengatasi masalah pada anak yang kurang mampu membaca, guru membuat catatan di *Communication Book*, yaitu buku komunikasi antara guru, siswa dan orang tua, agar orang tua mengetahui kemampuan dan keberhasilan putranya serta diharapkan

¹¹ Observasi kelas, 30 Mei 2007.

untuk berpartisipasi dalam membimbing putranya apabila terdapat pesan yang diberikan oleh guru sentra.

b. Sentra Persiapan

Sentra persiapan merupakan kelas vak persiapan kepada anak untuk menstimulasi motorik halus yaitu menulis, membaca dan menghitung. Kegiatan pembelajaran di sentra ini, anak mendapatkan kebebasan untuk merancang, menyusun pola, mengurutkan, mengklasifikasi berbagai media yang mendukung pengetahuan dan pemahaman anak terhadap huruf, angka dan gambar.

Alat pembelajaran yang digunakan di sentra persiapan di antaranya adalah: bangku kecil, papan tulis, buku cerita, papan kreatifitas siswa, papan hasil pekerjaan rumah siswa, jepitan kecil, mainan bongkar pasang, buku-buku kecil, kartu, kotak angka, balok warna, angka dan huruf, piring dan bentuk, puzzle warna, tutup botol, kertas-kertas kecil, sedotan, botol, papan kata, krayon, spidol, pensil, penghapus, kertas tugas, dakon dan puzzle.¹²

Kegiatan pembelajaran di sentra persiapan, anak dibimbing untuk membaca, menulis, dan menghitung (CALISTUNG). Pada materi menghitung, anak dikenalkan angka yang tertulis pada papan. Apabila materi bilangan tersebut sampai pada angka 6 (enam) maka anak akan

¹² Observasi, 6 juni 2007.

membaca bersama angka satu sampai enam dengan *bilingual* (bahasa Indonesia kemudian Inggris). Kemudian guru mengatakan kalau materi pembelajaran hari ini adalah menjumlahkan bilangan. Setiap siswa harus maju ke depan untuk menjumlahkan bilangan dengan hasil 6 (enam). Untuk mempermudah penjumlahan, siswa digambarkan gambar bintang pada buku tugas masing-masing. Dengan bantuan gambar, anak tahu berapa bintang yang ada. Misalnya:

$$\dots + \dots = 6 \quad / \quad \star \star \star \star + \star \star = \dots$$

$$\dots + \dots = 6 \quad / \quad \star \star \star + \star \star \star = \dots$$

Dengan demikian anak dapat menjumlahkan dengan caranya sendiri dengan hasil 6 (enam).

c. Sentra Alam

Sentra alam merupakan kelas vak pembelajaran sains dan teknologi untuk mendukung kebutuhan anak-anak mengenal alam dan sifat-sifatnya. Proses pembelajarannya melalui uji coba dan eksplorasi.

Alat pembelajaran yang digunakan di sentra alam di antaranya adalah: beras hitam, beras, jagung, mentega, jintan, pasir hijau, pasir coklat, pasir merah, pasir putih, pasir, cuka, kayu manis, saos, kecap, batu karang, timbangan, botol, gelas, toples, kacang merah, pohon kaktus, berbagai bunga, papan, bangku, kursi, bak air, sendok, air, gunting, buku cerita, piring, mangkuk, cibuk, gula merah, ketumbar, gula, garam, buah

dan sayuran, batu, kerang, kelereng, kacang hijau, kacang kedelai, kopi, tepung terigu, the, sabun, sumpit, garbu, lidi, pengocok kue, kapas, papan kreatifitassiswa, papan hasil pekerjaan rumah siswa.¹³

Kegiatan pembelajaran di sentra alam, anak dikenalkan dengan berbagai bahan atau hasil alam. Pada pembelajaran tema alam semesta, anak dihadapkan berbagai titik pembelajaran. Yaitu menyebutkan ciptaan tuhan yang ada di langit, membuang sampah pada tempatnya, menceritakan pengalaman bermain air, pasir, sabun, menyatakan dan membedakan waktu: kemarin, sekarang, besok, lusa, menggunting dan mewarnai kata "payung". Pada titik bermain air, pasir, sabun, anak-anak diharapkan mengenal zat cair, zat padat, dan zat yang dapat memuai habis. Ketika anak mulai memasukkan tangannya kedalam air mereka tampak senang bermain air, kemudian dicampurkan pada pasir, menjadi tanah liat, bahkan ada yang mencampur air dengan sabun hingga berbusa. Mereka senang, meremas-remas tanah liat dan bermain busa. Mereka telah menemukan sesuatu yang baru ketika zat cair, padat dicampur menjadi satu.

d. Sentra Seni dan Kreatifitas

Sentra seni dan kreatifitas merupakan kelas vak yang menekankan pada penggunaan bahan seni untuk dibuat menjadi hasil karya dan

¹³ Observasi, 6 Juni 2007.

keaktifitas siswa berdasarkan kemampuan sendiri. Di sentra ini anak menampilkan berbagai aktivitas sesuai bakat-bakatnya. Seperti dengan cara menabur dan mencocok tujuannya untuk diterapkan dalam aktivitas sehari-hari.

Alat pembelajaran yang digunakan di sentra seni dan kreatifitas di antaranya adalah: rautan pensil, lem, cetakan kue, tepung, kapas, pewarna, gunting, tinta timbul, kuas, korek api, sedotan kecil, tutup botol, benang, karet, batu, kelereng, kancing baju, kacang kedelai, manik-manik kotak, peralatan menganyam, stempel, menjahit atau sewingan, piring, koloran, batang es krim, jarum mencocok, jepitan, bantal mencocok, serbuk kayu, papan kreatifitas siswa, krayon, pensil, penghapus, kertas tugas.¹⁴

Kegiatan pembelajaran di sentra seni dan kreatifitas pada tema alam semesta, kegiatan pembelajarannya adalah menggunting bebas gambar bulan purnama, menciptakan bentuk dengan lidi: matahari, melukis dengan jari bentuk bulan sabit, menggambar bebas pemandangan malam hari, dan mewarnai bentuk bulan purnama. Permainan yang menjadi rebutan pada tema tersebut adalah melukis dengan jari bentuk bulan sabit. Anak mulai mencampur cat air dalam wadah dan menempelkan permukaan tangannya pada cat air tersebut. Mereka membentuk bulan sabit dengan jari-jari mereka dengan berbagai warna. Mereka tidak

perduli kalau tang mereka penuh cat air, mereka senang mengekspresikan bentuk bulan sabit dengan berbagai warna. Itulah karya mereka.

e. Sentra Musik dan Olah Tubuh

Sentra seni dan olah tubuh merupakan kelas vak bermain berbagai jenis alat musik dan berolah tubuh dngan berbagai peralatan olah raga. Sentra seni dibentuk untuk pegenalan dan pemahaman siswa terhadap berbagai alat musik tradisional dan modern.

Alat pembelajaran yang digunakan di sentra musik dan olah tubuh di antaranya adalah: piano, gamelan, rebana, kentongan, angkiung, musik botol, gitar, kelereng, jepitan, raket, tamborin, kaleng, seruling, bowling, klompen berjajar, peluit, bola kecil, bangku, kentongan, enggran, tambang, kaleng, guling, selancar, dan simpai.¹⁵

Kegiatan pembelajaran kelompok KG B1 di sentra musik dan olah tubuh pada tema alam semesta adalah menceritakan tentang pengalaman waktu melihat matahari tenggelam, menangkap bola kecil sambil bergerak, melempar bola sedang dengan mengayun lengan, menggunting gambar bintang, dan menggambar pemandangan di sore hari. Permainan menangkap bola kecil sambil bergerak banyak yang menunggu giliran, bahkan mereka tidak peduli ingin memainkannya bersama-sama. Mereka saling melempar dan menangkap bola sambil berteriak dan tertawa.

¹⁴ Observasi, 6 Juni 2007.

¹⁵ Observasi, 6 Juni 2007.

Hingga hampir lelah mereka memasukkan bola-bola kecil dalam bak besar dijadikan bak bola untuk bermain mandi bola, mereka mendorong bak secara bergantian pada teman yang sedang menaiki bak bola tersebut. Mereka tidak tampak lelah, bahkan tercipta suasana kedamaian.

f. Sentra Main Peran Mikro dan Makro

Sentra ini merupakan kelas vak untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan segala aspek kemampuan untuk memainkan peran orang dewasa atau semua peran yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Main peran makro adalah anak bermain peran sebagai tokoh dengan dirinya sendiri bersama siswa lain sesuai tema yang ditentukan. Main peran mikro adalah anak memainkan mainan sebagai tokoh dirinya atau orang lain bersama siswa lain sesuai tema yang ditentukan. Bermain peran dapat mengembangkan potensi kecerdasan emosi dan psikososial serta bahasa siswa.

Alat pembelajaran yang digunakan di sentra main peran makro dan mikro di antaranya adalah: miniatur, boneka, mobil-mobilan, botol minuman ringan, susu, peralatan kosmetik atau kecantikan, obat-obatan, peralatan tubuh, tas dan keranjang, taplak, sepatu, buku-buku cerita, komputer, elektronik, radio, komputer, televisi, kotak surat, papan

kegiatan sehari-hari, kursi, papan, pagar pembatas, baju-baju profesi, kasur, bantal, peralatan dokter, peralatan masak.¹⁶

Pada tema pekerjaan tepat hari rabu giliran kelompok KG A2, kegiatan yang diharapkan adalah anak mampu menggambar alat suntik dokter, menceritakan tugas seorang dokter, menggantung gambar puskesmas, berperan menjadi suster yang membantu pekerjaan dokter, dan berperan sebagai dokter. Pada pijakan sebelum bermain, anak-anak membuat lingkaran dan menyanyi beserta guru sentra kemudian secara demonstrasi dijelaskan berbagai alat kedokteran baik gambar maupun alat mainannya. Setiap anak ditunjuk untuk masuk sentra bermain peran dan memilih kesukaan yang akan dimainkannya, sampai semua siswa masuk. Mereka mulai memainkan media permainan sesuai penjelasan guru. Ada yang menjadi dokter, suster, pasien, dan lainnya. Semua dilakukan secara bergantian. Mereka berperan bagaikan seorang yang bekerja di rumah sakit. Bermain alat suntik, alat penimbang badan, stetoskop, dan sebagainya. Mereka saling berinteraksi dan bercakap-cakap bagai orang dewasa. Mereka tetap menjaga kerapian media bermain dan mempersilahkan temannya untuk berganti peran. Ketika bel persiapan pulang, mereka merapikan sentra bersama-sama hingga guru meminta

¹⁶ Observasi, 6 juni 2007.

mereka duduk melingkar untuk menceritakan pengalaman mereka selama bermain. Mereka saling bercerita.

g. Sentra Balok

Sentra balok merupakan kelas vak untuk mengembangkan daya imajinasi siswa terhadap bentuk, pola, mode dan seni pembangunan. Bermain balok dapat membantu perkembangan potensi kecerdasan logika matematika dan sains, serta menstabilkan perkembangan emosi siswa.

Alat pembelajaran yang digunakan di sentra balok di antaranya adalah: balok segitiga sama kaki, balok segitiga sama sisi, balok segitiga siku-siku, balok busur besar, balok busur kecil, balok kubus panjang, balok kubus pendek, dan berbagai jenis ukuran dan bentuk balok lainnya.¹⁷

Kegiatan di sentra balok pada tema pekerjaan pada hari kamis kelompok KG A2 adalah bercerita tentang “cara meminjam dan mengembalikan barang orang lain”, menunjukkan benda-benda yang ada di ruang dokter, membentuk “Rumah Sakit” dari balok, melipat “surat keterangan dari dokter”, dan bertepuk tangan dengan dua pola “Dokter”. Pada pijakan bermain, anak-anak memilih titik bermain yang disukai dan masih kosong. Pada titik membentuk “rumah sakit” dari balok, Deva dan Yudha sedang asik menyusun balok-balok. Mereka bercakap-cakap kalau

¹⁷ Observasi, 6 juni 2007.

rumah sakit yang sedang dibangun adalah rumah sakit tempat ayahnya pernah dioperasi, “Ini namanya Rumah Sakit Karangmenjangan, tinggi yaa!!!” kata Deva. Mereka membuat kamar-kamar, kursi roda, kasur roda, apotik, kamar mandi, dan sebagainya. Mereka terus bercakap-cakap seperti ada proyek besar saja.

Untuk mencapai tujuan pendidikan anak usia dini di TK Kreatif The Naff bahwa setiap anak mempunyai potensi yang unik. Ada 8 macam potensi yang terdapat dalam diri anak ketika sedang belajar tentang dunianya. Fungsi alat permainan edukatif adalah menstimulasi kedelapan kemampuan tersebut adalah:

- a) Kemampuan verbal: dapat berkembang distimulasi melalui membaca, menulis, berdiskusi, dan bercerita. Mereka bermain dengan kata-kata. dalam hal ini diperoleh anak ketika anak belajar di sentra persiapan dan pada materi CALISTUNG. Bentuk kegiatannya, ketika anak belajar menyusun kata, mereka menggabungkan huruf-huruf dengan puzzle. Anak saling bertukar pikiran atau beradu dengan temannya ketika mencari huruf yang sesuai pada gambar yang ada. Jika gambar itu adalah “matahari” maka anak mencari huruf-huruf tersebut.
- b) Kemampuan logika matematik: distimulasi melalui menghitung, membedakan bentuk, dan analisa data. Mereka bermain dengan benda-benda. Dalam hal ini diperoleh anak ketika bermain balok di sentra balok dan pada materi CALISTUNG.

- c) Kemampuan visual-spasial: dapat distimulasi melalui kertas warna-warni, balok-balok atau puzzle, menggambar, melukis, dan menonton film. Mereka bermain dengan imajinasi. Dalam hal ini diperoleh anak di sentra seni dan kreatifitas dan sentra balok.
- d) Kemampuan musikal: dapat distimulasi melalui bunyi-bunyian, nada, memainkan instrumen musik, dan tepuk tangan. Mereka bermain musik dan bunyi. Dalam hal ini diperoleh anak ketika berkumpul dalam lingkaran besar dan kecil, anak-anak diajak bernyanyi bersama dan menggerakkan tubuhnya.
- e) Kemampuan kinestik: dapat distimulasi melalui menari, atletik, bergerak, dan pantomim. Mereka bermain dengan gerakan tubuh. Dalam hal ini diperoleh anak di sentra musik dan olah raga. Anak distimulasi dengan berbagai kegiatan seperti melompat, melempar, lari. Dan sebagainya.
- f) Kemampuan mencintai keindahan alam: dapat distimulasi melalui observasi lingkungan, bercocok tanam, dan memelihara binatang. Mereka bermain dengan tumbuhan, hewan, dan fenomena alam. Dalam hal ini diperoleh anak di sentra alam. Anak dikenalkan bahan alam dan bagaimana mengolahnya.
- g) Kemampuan berkawan: dapat distimulasi melalui teman-teman, kerjasama peran, dan stimulasi konflik. Mereka bermain dengan manusia lain. Dalam hal ini diperoleh anak di sentra main peran mikro dan makro. Anak bebas

berperan dengan dirinya sendiri atau benda kecil. Seperti memainkan jadi polisi, dokter, perawat, pasien, dan lainnya.

h) Kemampuan berpikir, dapat distimulasi melalui bekerja sendiri dan membaca dalam hati. Mereka bermain dengan pikiran dan perasaan sendiri. Dalam hal ini diperoleh anak ketika mengkonstruksikan media pembelajarannya. Seperti ketika anak memegang plastisin, anak bebas membentuk benda yang sedang diimajinasikan. Ketika anak memegang cat air, anak juga bebas mencampur dan membentuk karya yang sedang mereka lihat atau masih dalam imajinasi. Dan sebagainya.

C. ANALISIS DATA

1. Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo

Taman kanak-kanak Kreatif The Naff menerapkan pendekatan Beyond Centers and Circle Time sejak tahun ajaran 2004/2005. Pendekatan BCCT diterapkan sesuai dengan maksud istilah BCCT itu sendiri yaitu konsep pembelajaran digunakan sarana sentra atau kelas vak studi pelajaran dan setiap saat pembelajaran dibuat formasi duduk melingkar.

Pendekatan BCCT diterapkan sesuai perkembangan anak yang pada dasarnya setiap anak memiliki banyak potensi. Beberapa potensi yang dimilikinya itu harus dikembangkan secara utuh dan sesuai dengan tingkat kemampuan mereka. Pendekatan BCCT ditujukan untuk merangsang seluruh

aspek kecerdasan anak yang dipandang sebagai wahana yang paling tepat diantara pendekatan-pendekatan yang ada. Karena disamping menyenangkan, bermain dalam setting pendidikan dapat menjadikan siswa berfikir aktif, kreatif, dan bertanggung jawab.

Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, sentra diaplikasikan menjadi enam sentra, yaitu sentra persiapan, sentra alam, sentra seni dan kreatifitas, sentra musik dan olah tubuh, sentra main peran makro dan mikro, dan sentra balok. Sentra dan lingkaran diterapkan pada proses pembelajaran yang memusatkan pada anak. Dunia anak adalah dunia bermain maka selayaknya konsep pendidikan untuk anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Intinya bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain.

Bentuk kelas pembelajaran merupakan sentra yaitu kelas vak untuk tiap bidang studi pembelajaran sehingga anak tidak bingung ketika masuk sentra sesuai giliran kelompoknya. Untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran, anak dibentuk dalam kelompok yang berjumlah 10 sampai 11 murid saja dengan cara moving class setiap hari. Setiap guru bertanggung jawab pada satu kelompok. Adapun penggunaan sentra tersebut bukanlah kelas yang mutlak digunakan tetapi dapat dilakukan di luar ruangan sentra (*out door*) sesuai tema pembelajarannya.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mencoba sendiri. Hasilnya mereka dapat menemukan

pengetahuan tersebut melalui konstruksi nalarnya. Mereka bebas bermain dari titik satu ke titik lainnya secara individu, berkelompok, berkomunikasi, saling membantu dengan suasana ceria dan tetap terarah pada pembelajaran.

Sistematika belajar terformat dengan rapi dan tidak ada yang tertinggal ketika proses bermain berlangsung. Hal ini guru sudah merencanakan perencanaan pembelajaran sejauh mungkin. Guru sudah menyiapkan berbagai alat permainan yang dibutuhkan sesuai tema dan mampu menyetting dengan cepat dan tepat pada waktu yang singkat.

TK kreatif The Naff mengalami kemampuan pesat dalam rekrutmen siswa. Hingga pada tahun ajaran 2006/2007 diperoleh 88 siswa. Padahal kapasitas setiap sentra jumlah maksimal adalah 10 siswa juga memiliki enam sentra yang digunakan bergiliran setiap harinya. Untuk mengoptimalkannya, proses pembelajaran digunakan dua gelombang, yaitu gelombang pertama pada pukul 07.00 sampai pukul 09.30, dan gelombang kedua pada pukul 09.30 sampai pukul 12.00.

Adapun proses kegiatan pembelajaran sentra ini adalah dibuat pijakan-pijakan. Pijakan adalah langkah-langkah yang harus dilakukan guru untuk mengatur proses jalannya pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Format kegiatan pembelajarannya sebagai berikut:

Waktu	Kegiatan Pembelajaran
07.00-07.15/ 09.30-09.45	Circle time: membuat lingkaran besar, berdoa, bernyanyi. Bermain dan masuk sentra masing-masing.
07.15-08.00/ 09.45-10.30	Pembelajaran Pendidikan agama dan membaca, menulis, menghitung (CALISTUNG).
08.00-08.15/ 10.30-10.45	Waktu istirahat: berdoa bersama kemudian cuci tangan, makan, minum, dan membersihkan sisa makanan.
08.15-08.30/ 10.45-1100	Dimulai aktivitas sentra: 1. Pijakan lingkungan (dilakukan pada waktu istirahat) guru menyetting kelas sesuai tema. 2. Dilakukan pijakan sebelum main: membuat lingkaran kecil, berdoa, bernyanyi, dan guru menjelaskan tema yang ada di masing-masing sentra.
08.30-09.00/ 11.00-11.40	2. Inti pijakan saat main: anak bermain pada pilihan pertamanya kemudian bermain aneka mainan penenang.
09.00-09.20/ 11.40-12.00	4. Pijakan sesudah bermain: membereskan peralatan bermain, menceritakan kegiatan bermainnya, pesan dan kesan, berdoa mau pulang.

Dengan demikian, dilihat dari beberapa unsur tehnik, prosedur, hingga proses pembelajarannya, pendekatan BCCT di TK Kreatif The Naff sudah diterapkan dengan baik secara konsisten dan sistematis sebagaimana teorinya.

3. Keberhasilan Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo

Dengan diterapkannya pendekatan Beyond Centers and Circle Time dapat diperoleh:

- a) Sistem pembelajaran yang mampu melejitkan seluruh kecerdasan anak.
- b) Anak belajar sesuai dengan minat.
- c) Anak tidak cepat bosan.
- d) Anak lebih mandiri, kreatif, dan bertanggungjawab.
- e) Anak lebih mudah mengingat tema pembelajaran tanpa harus banyak menghafal.

4. Kendala Implementasi Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo

Dengan diterapkannya pendekatan Beyond Centers and Circle Time sedikit kendala yang ada, yaitu: kurangnya kreatifitas dan inovatif guru dalam merencanakan dan mengembangkan tema pembelajarannya.

BAB IV

PENUTUP

A. SIMPULAN

1. Pendekatan Beyond Centers and Circle Time atau yang lebih dikenal BCCT ini diterapkan di TK Kreatif The Naff Candi Sidoarjo sejak tahun ajaran 2004/2005 sesuai dengan maksud istilah BCCT itu sendiri yaitu konsep pembelajaran digunakan sarana sentra atau kelas vak studi pelajaran dan setiap saat pembelajaran dibuat formasi duduk melingkar. Guru memberikan kebebasan kepada anak atau siswa untuk memilih kegiatan yang sudah direncanakan dan disiapkan oleh guru di tiap-tiap sentra sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak. Akan tetapi kebebasan itu terkendalikan dengan pijakan-pijakan yang berfungsi mengatur jalannya bermain sambil belajar.
2. Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, sentra diaplikasikan menjadi enam sentra, yaitu sentra persiapan, sentra alam, sentra seni dan kreatifitas, sentra musik dan olah tubuh, sentra main peran makro dan mikro, dan sentra balok. Sentra dan lingkaran diterapkan pada proses pembelajaran yang memusatkan pada anak. Dunia anak adalah dunia bermain maka selayaknya konsep pendidikan untuk anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Intinya bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain.

3. Dengan diterapkannya pendekatan Beyond Centers and Circle Time dapat diperoleh:
 - a. Sistem pembelajaran yang mampu melejitkan seluruh kecerdasan anak.
 - b. Anak belajar sesuai dengan minat.
 - c. Anak tidak cepat bosan.
 - d. Anak lebih mandiri, kreatif, dan bertanggungjawab.
 - e. Anak lebih mudah mengingat tema pembelajaran tanpa harus banyak menghafal.
4. Dengan diterapkannya pendekatan Beyond Centers and Circle Time sedikit kendala yang ada, yaitu: kurangnya kreatifitas dan inovatif guru dalam merencanakan dan mengembangkan tema pembelajarannya.

B. SARAN

Untuk lebih meningkatkan pendidikan anak usia dini di TK Kreatif The Naff yaitu:

1. Guru lebih memahami karakter anak dan kemampuan tiap-tiap anak.
2. Guru diharapkan meningkatkan kreatifitas dan ide tema bermain.
3. Pada sentra agama atau pada kegiatan pendidikan agama, hendaknya guru lebih memperhatikan kepada setiap anak ketika membaca do'a atau surat-surat pendek.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian. 2006. *"Ada Apa Dengan Pendidikan Anak Usia Dini"*. Kendari Pos (Kendari).
- Amstrong, Thomas. 2002. *Setiap Anak Cerdas* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama).
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian* (Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Charner, Kathy. 2006. *Brain Power: Aktivitas Berbasis Minat Anak* (Jakarta: Erlangga).
- Dahlan, M. 2003. *Kamus Induk Istilah Ilmiah* (Surabaya: Target Press).
- Dit. PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas. 2004 *Lebih Jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran*. (Jakarta: Depdiknas).
- _____. 2004. *Lebih Jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran* (Jakarta Timur).
- _____. 2003. *Modul Pembuatan dan Penggunaan APF* (Jakarta: Depdiknas).
- Fermana, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS* (Bandung: 2006), 66.
- Irawati, Misni. *Memahami Hakikat PAUD Tanggapan Atas Mia Endriza Yunita Sp*, banjarmasinpost.co.id/022007/22/opini/opini2.htm - 22k
- J. Moloeng, Lexy. 1993. *Metodologi penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya).
- _____. 1996. *Metodologi penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya).
- _____. 2007. *Metodologi penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya).
- Kartini. *Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-Kanak*. [www.depdiknas.go.id/publikasi/Buletin/Pppg Tertulis/08_2001/Model Pembelajaran Atraktif TK.htm](http://www.depdiknas.go.id/publikasi/Buletin/Pppg_Tertulis/08_2001/Model_Pembelajaran_Atraktif_TK.htm) - 40k -

- Mardalis. *Metode*. 2004. *Penelitian Suatu Pendekatan Proposal* (Jakarta: Bumi Aksara).
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Rineka Cipta).
- Power, Brain. 2006. *Aktivitas Berbasis Minat Anak* (Jakarta: Erlangga).
- Riyanto, Theo dan Martin Handoko. 2004. *Pendidikan Pada Usia Dini* (Jakarta: Grasindo).
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana).
- Sujana, Nana dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algensindo).
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat).
- Supriatin, Yuli. 2006. "BCCT: Beyond Centers and Circle Time," Makalah Magang (Mojokerto: Kiddoz Play Group)
- Wahyudi dan Dwi Retna Damayanti. 2005. *Program Pendidikan, untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam* (Jakarta: Grasindo).