

EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN *BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME* DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK BERMAIN CITA SEJAHTERA KECAMATAN TANETE RILAU KABUPATEN BARRU

Nurfadilah., Dra.Nurhanah Ibrahim,M.Pd dan Ihwan Ridwan,S.Pd.,M.Pd.
Universitas Muhammadiyah Parepare
E-mail: Nurfadilah@gmail.com

ASTRAK

Nurfadilah, 2018, “Efektifitas Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain Cita Sejahtera Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru”. Dibimbing oleh Dra. Nurhanah Ibrahim,M.Pd dan Ihwan Ridwan,S.Pd.,M.Pd.; Prodi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare.Penelitian ini mengkaji tentang “Efektifitas Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain Cita Sejahtera Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru”. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana “Efektifitas Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain Cita Sejahtera Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui “Efektifitas Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini pada Kelompok Bermain Cita Sejahtera Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Subjek penelitian adalah Tutor dua orang dan peserta didik 12 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dan observasi *checklist*. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.Hasil Penelitian yang diperoleh yaitu: Bahwa Penerapan model pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini pada kelompok bermain cita sejahtera Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru”.

Kata Kunci: Efektifitas, BCCT, Kreatifitas Anak

ABSTRACT

Nurfadilah, 2018, "The Effectiveness of Learning Beyond Centers and Circle Time in Developing Early Childhood Creativity in the Play Group of Cita Sejahtera, Tanete Rilau District, Barru Regency". Guided by Dra. Nurhanah Ibrahim, M.Pd and Ihwan Ridwan, S.Pd., M.Pd .; Out-of-School Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Parepare.This study examines "The Effectiveness of Learning Beyond Centers and Circle Time in Developing Early Childhood Creativity in the Play Group of Cita Sejahtera, Tanete Rilau District, Barru Regency". The focus of the problem in this research is How "The Effectiveness of Learning Beyond Centers and Circle Time in Developing Early Childhood Creativity in the Play Group of Cita Sejahtera, Tanete Rilau District, Barru Regency". The purpose of this study is to find out "The Effectiveness of Learning Beyond Centers and Circle Time in Developing Early Childhood Creativity in the Play Group of Cita

Sejahtera, Tanete Rilau District, Barru Regency". This study uses a qualitative research approach with descriptive design. The research subjects were two tutors and 12 students. Data collection techniques used were interviews, and checklist observations. The data analysis technique used is descriptive qualitative. The results of the research obtained are: That the application of the Beyond Center and Circle Time learning model can develop the creativity of early childhood in groups playing the ideal of prosperous Tanete Rilau District, Barru Regency.

Kata Kunci: Effectiveness, BCCT, Children's Creativity

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan pertimbangan bahwa data penelitian berupa data-data tertulis (dokumen) atau lisan (wawancara) maupun berdasarkan hasil pengamatan terhadap fokus penelitian berupa Efektifitas Pembelajaran *Beyond Center and Circles Time* dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini Pada Kelompok Bermain Cita Sejahtera Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini maka instrument penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan kualitatif induktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektifitas Pembelajaran *Beyond Center and Circles Time* merupakan Efektifitas pembelajaran yang mampu mengembangkan kreatifitas anak karena Efektifitas Pembelajaran *Beyond Center and Circles Time* mempunyai beberapa metode, mulai dari pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain dan pijakan setelah bermain. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

Pada pijakan lingkungan main tutor di KB Cita Sejahtera menata lingkungan bermain dengan cara mengumpulkan anak-anak dan didampingi oleh tutor kemudian disuruh berbaris dan disuruh masuk kelas sentra balok kemudian berdoa bersama-sama sebelum pijakan bermain. Hal ini sejalan dengan Ummul Hidayah bahwa: Tutor mengelolah awal lingkungan main (minimal 3 tempat main sentiap sentra kemudian Tutor meminta peserta didik untuk membentuk lingkaran kemudian berdoa'a bersama. Sebelum bermain anak juga diberikan arahan untuk menggunakan media sentra balok, sentra agama, sentra alam, dan sentra bercerita. Pada pijakan sebelum bermain Tutor atau tutor juga memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga anak antusias dalam menggunakan masing-masing sentra yang digunakannya.

Pada pijakan saat bermain Tutor berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan kreatifitas anak, misalnya menganalisa dan mencatat peserta didik saat bermain, kreatifitas anak biasanya anak muncul dengan spontan ketika anak mendapatkan kesulitan saat bermain sehingga anak berusaha untuk mencari jalan keluarnya. Sedangkan pada pijakan setelah bermain anak disuruh membereskan mainan yang sudah dipakainya dan Tutor menyuruh anak untuk menceritakan pengalamannya

saat bermain, hal ini dilakukan agar anak terbiasa untuk bercerita dan melatih audio-visualnya. Kreatifitas merupakan suatu pemikiran yang muncul secara spontan untuk membuat sesuatu yang baru dan bisa dimanfaatkan oleh manusia. Oleh sebab itu anak di KB Citra Sejahtera telah dilatih sehingga anak mampu menciptakan pemikiran yang bersifat inovatif. Hal ini sejalan dengan Suratno (2005: 24) menyatakan “kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti”. Untuk mengembangkan kreatifitas anak di KB Citra Sejahtera sangat berguna jika menggunakan Efektifitas Pembelajaran *Beyond Center and Circles Time* karena secara teoritis Efektifitas Pembelajaran *Beyond Center and Circles Time* mempunyai berbagai macam sentra sehingga secara praktik anak merasa senang jika anak belajar sambil bermain. Misalnya anak yang menggunakan sentra balok merasa penasaran untuk membuat rumah dari balok. Maka secara tidak langsung anak akan berkreasi dan menghasilkan ide baru untuk membuat rumah dari balok.

Anak di KB Citra Sejahtera selalu diberikan motivasi sebelum dimulai pembelajaran, sehingga anak tidak malu pada pijakan saat bermain. Motivasi ini diberikan kepada anak dengan harapan agar anak memiliki kreatifitas yang baru dan mempunyai prestasi yang memuaskan. Namun motivasi ini juga harus relevan dengan sentra yang akan digunakan oleh anak. Anak yang ingin mengembangkan kreatifitasnya melalui sentra yang digunakan tentunya tutor tidak terlalu jauh meninterferensi karena jati diri anak terdapat pada diri mereka sendiri dan merekalah yang harus mencarinya. Namun jika anak mendapatkan kesulitan dalam menggunakan sentra maka tutor setia mendampingi. Hal ini sejalan dengan Suharnan (2011: 134) yang menyatakan bahwa Kebutuhan otonomi (*need for autonomy*) merupakan salah satu motivasi penting bagi lahirnya pemikiran-pemikiran kreatif. Kebutuhan otonomi adalah kebutuhan seseorang untuk secara bebas menentukan sendiri tindakan-tindakan yang akan dilakukan. Keputusan-keputusan yang akan dibuat, pilihan-pilihan yang direncanakan, dan cara-cara tertentu yang digunakan. Selanjutnya anak lebih suka dengan sesuatu yang baru, karena anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi akan menyebabkan cepat bosan, oleh karena itu anak di KB Citra Sejahtera telah difasilitasi sentra yang lengkap sehingga kemampuan kreatifitasnya terus berkembang. Tutor juga tidak pernah memberikan tugas dan pekerjaan yang tidak bervariasi namun ada satu anak yang sesuai dengan hasil pengamatan dengan tidak bosannya melakukan aktifitas atau permainan yang tidak bervariasi. Pijakan saat bermain merupakan hal penting untuk mengetahui kreatifitas anak karena pada pijakan saat bermain anak dengan bebas mengekspresikan kemampuannya dalam berkreasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Hasil Penelitian dan pembahasan penelitian serta mempertimbangkan keterbatasan penelitian, maka kesimpulan dan beberapa saran penelitian dikemukakan sebagai berikut:

Kesimpulan

Pembelajaran di KB Citra Sejahtera berjalan efektif dengan menerapkan 4 pijakan pada BCCT yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain dan pijakan setelah bermain. Anak telah mengembangkan kreatifitasnya pada pijakan saat

bermain ini diketahui karena pada pijakan setelah bermain anak disuruh bercerita mengenai pengalaman yang di dapatkan pada pijakan saat bermain.

Saran

1. Bagi yang menerapkan Efektifitas Pembelajaran *Beyond Center and Circles Time* sebaiknya lebih kreatif dalam menentukan sentra yang akan digunakan sehingga anak mampu mengembangkan kreatifitasnya
2. Bagi KB Citra Sejahtera kiranya mempertahankan Efektifitas Pembelajaran *Beyond Center and Circles Time* sehingga kreatifitas anak bisa lebih berkembang
3. Bagi Pemerintah, sebaiknya memfasilitasi PAUD dan lembaga sejenis dalam mengimplementasikan metode BCCT sehingga anak akan lebih senang belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Latif Amri. 2012. *Pedoman Penulisan skripsi Program S-1*. Makassar: FIP UNM.
- Arends, 1997. <http://alburni-education.blogspot.com/2009/04/beyond-center-and-circle-time—bcct.html>.
- Asmani, Jamal Ma'mur, 2005. *Manajemen Strategis Kelompok Bermain*. Yogyakarta, Diva: Press.
- Athfal, Darul. 2004. *Kurikulum Kelompok Bermain berbasis kompetensi*. Surabaya: Alumni.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers and Circles Time (BCCT)" (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) dalam Kelompok Bermain*. Jakarta: Dirjend Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Kelompok Bermain.
- , 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fakhrudin. 2011. *Evaluasi Pendidikan Non Formal Semarang*: Semarang: Unnes Pers.
- Gutma, Alex. 2005. *Beyonce Center and Circle Time in learning childer*. <http://pembelajarananak>
- Hasibuan, Malayu S. P. 2008. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Jean Piaget, 1972. Variasi Sentra bermain. http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget. (Online) Diakses pada tanggal 15 Januari 2013.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi pembelajaran untuk anak usia dini*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Miles, M.B & Huberman. 1992. *Analisis data kualitatif*. Terjemahan oleh Tjejep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia Pers.
- Musbikin, Imam. 2007. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

- Mufrihatin, 2008. *Beyond Center and Circles Time dalam pendidikan agama islam*. Skripsi S1. Universitas Negeri Yogyakarta. [http:// uny-pascasarjana](http://uny-pascasarjana).
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Moleong, Lexy, J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nadia..2007. (<http://edukasi.kompas.com/read/2010/04/08/2030186/Membimbing>. Anak.Menggambar.Ada.Tekniknya.Lho, diakses pada tanggal 11 Januari 2013).
- Patton. 1987. *Perspektif penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Pamle c Phelps, 2000. <http://www.gryphonhouse.com/authors/index.asp?ID=PHEP>
 ————2005. *Buku Pintar Playgroup*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Rahmawati. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rizki Mulianto. 2011. *Pendekatan Pembelajaran BCCT (KBM Sistem Sentra)* (online) <http://www.tkislambaitussalam.wordpress.com/>. Diakses 16 Desember 2012
- Suharnan. 2011. *Kreatifitas teori dan pengembangan*. Surabaya: Laros.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Kelompok Bermain*. Jakarta: PT Indeks.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soekanto, Pengantar Sosiologi. Jakarta: Persida.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Ummul Hidayah, 2010. Efektifitaspembelajaran *Beyond Center and Circles Time* <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=subyek&subyek=%28TAMAN%20KANAK>. (Online) diakses pada tanggal 20 Februari 2013.