

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini

Syaiful Sagala (2006:61) bahwa pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Suyadi (2010:16) bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Sujiono & Sujiono dalam Yuliani Nurani Sujiono (2011:138) bahwa kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya pengembangan kurikulum secara konkret yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak.

Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2012:88) bahwa pembelajaran yang berorientasi pada anak usia dini yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar dapat menantang peserta didik untuk dilakukan sesuai usia anak.

Pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dengan pengembangan kurikulum yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

b. Karakteristik Pembelajaran Anak Usia Dini

Komponen pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri khusus. Menurut Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2012:89), pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) anak belajar melalui bermain, 2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, 3) anak belajar secara ilmiah, 4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, manarik, dan fungsional.

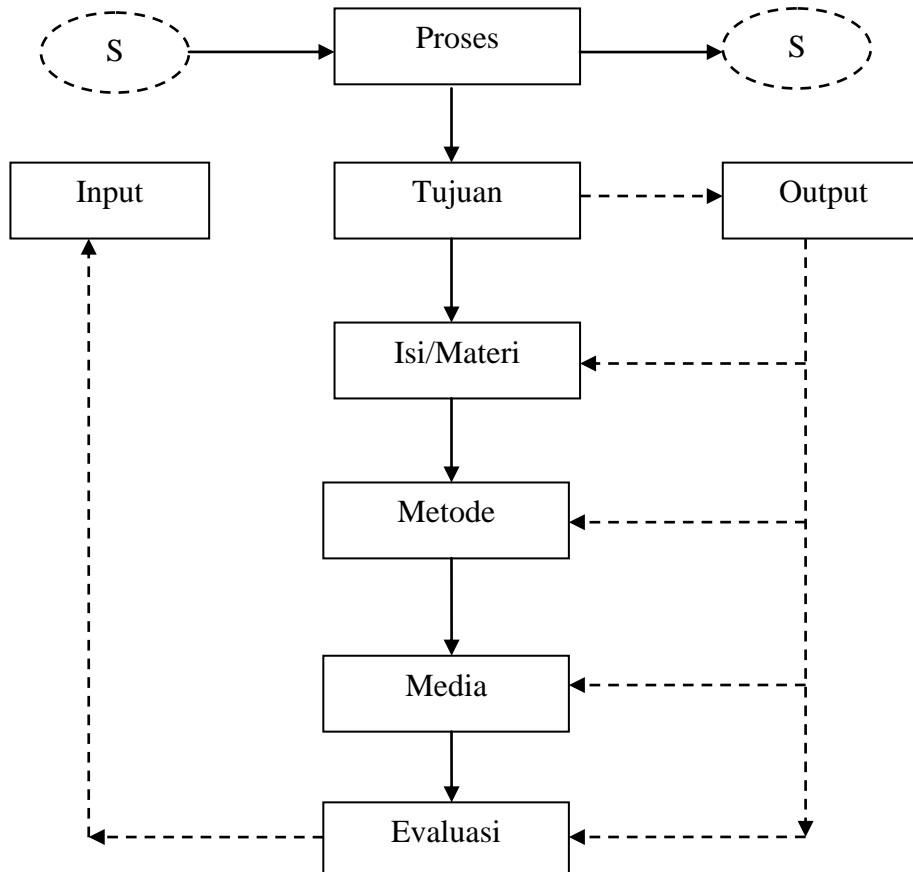
Suyadi (2010:16) mengemukakan bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar. Materi belajar anak usia dini dibagi menjadi 2 kelompok usia, yaitu materi usia lahir sampai 3 tahun dan materi usia anak 3-6 tahun.

Pembelajaran anak usia dini memiliki karakteristik anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara ilmiah, anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, manarik,

dan fungsional yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

c. Komponen-Komponen Pembelajaran PAUD

Setiap komponen pembelajaran memiliki karakteristik atau ciri-ciri khusus. Komponen pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.

Komponen Proses Pembelajaran

Wina Sanjaya (2009:59)

Komponen-komponen sistem pembelajaran meliputi tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi. Diana Mutiah, (2010:120) komponen model pembelajaran meliputi: konsep, tujuan

pembelajaran, materi/tema, langkah-langkah/prosedur, metode, alat/sumber belajar, dan teknik evaluasi.

Syaiful, B. Djamarah dan Aswan Zain, (2002:48) bahwa tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin di capai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Senada dengan pendapat di atas menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:139) bahwa tujuan program pembelajaran adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan pada tahap berikutnya.

Suyadi, (2010:10) bahwa standar kompetensi anak usia dini terdiri atas pengembangan aspek-aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni. Catron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono, (2011:62) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu kesadaran personal, kesehatan emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik.

Isi atau materi pelajaran merupakan komponen kedua dalam sistem pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran atau proses penyampaian materi. *Setting* pembelajaran yang berorientasi pada pencapaian tujuan atau kompetensi, tugas, dan tanggungjawab pendidik bukanlah sebagai sumber belajar. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat diambil dari berbagai sumber (Wina Sanjaya, 2009:60).

Strategi atau metode adalah komponen yang mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap pendidik perlu memahami secara baik peran dan fungsi metode dan strategi dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009:60).

Alat dan sumber memiliki fungsi sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang penting dalam peningkatan pengetahuan melalui teknologi. Menurut Ahmad D. Marimba dalam Syaiful, B. Djamarah dan Aswan Zain, (2002:54) bahwa alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pengajaran, alat mempunyai fungsi yaitu, alat sebagai perlengkapan, alat sebagai pembantu mempermudah usaha mencapai tujuan, dan alat sebagai tujuan.

Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem proses pembelajaran. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik bagi pendidik atas kinerjanya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui evaluasi dapat melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran. Dengan menentukan dan menganalisis kelima komponen pokok dalam proses pembelajaran akan dapat memprediksi keberhasilan proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2009:61).

Suyadi (2010:15) komponen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) meliputi:

1) Peserta didik

Sasaran layanan Pendidikan Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pengelompokan anak berdasarkan pada usia, yaitu 0-1 tahun, 1-2 tahun, 2-3 tahun, 3-4 tahun, 4-5 tahun, dan 5-6 tahun.

2) Pendidik

Kompetensi pendidik pada PAUD memiliki kualifikasi akademik sekurang-kurangnya Sarjana (S-1) di bidang PAUD (S-1/D-IVPG-PAUD), kependidikan lain atau psikologi dan memiliki sertifikasi profesi guru PAUD atau sekurang-kurangnya telah mendapat pelatihan PAUD. Rasio perbandingan antara pendidik dan jumlah peserta didik yang diampu, yaitu :

- a) Usia 0-1 tahun, rasio 1 pendidik : 3 peserta didik
- b) Usia 1-3 tahun, rasio 1 pendidik : 6 peserta didik
- c) Usia 3-4 tahun, rasio 1 pendidik : 8 peserta didik
- d) Usia 4-6 tahun, rasio 1 pendidik : 10-12 peserta didik

3) Pembelajaran

Pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar. Materi belajar anak usia dini dibagi menjadi 2 kelompok usia, yaitu: a) materi usia lahir sampai 3 tahun, meliputi: Pengenalan diri sendiri (perkembangan konsep diri) pengenalan perasaan (perkembangan emosi), pengenalan tentang orang lain (perkembangan sosial), pengenalan berbagai

gerak (perkembangan fisik), mengembangkan komunikasi (perkembangan bahasa), dan keterampilan berpikir (perkembangan fisik), b) materi usia anak 3-6 tahun, meliputi: keaksaraan, konsep matematika, pengetahuan alam, pengetahuan sosial, seni, teknologi, dan keterampilan proses.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran PAUD meliputi, peserta didik, pendidik, tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

2. Konsep (*Development Appropriate Practice*) DAP

Konsep (*Development Appropriate Practice*) DAP pertama kali dimunculkan oleh *The National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) yang menekankan pentingnya memahami bagaimana anak berkembang dan belajar. Munculnya konsep *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) diawali dengan adanya kecenderungan peningkatan kegiatan belajar (pembelajaran) secara formal dalam program pendidikan anak usia dini (PAUD), yaitu Taman Kanak-Kanak dan Raudatul Athfal.

Developmentally Appropriate Practice (DAP) semakin terasa penting untuk dipahami dengan berkembangnya di tengah masyarakat lembaga pendidikan anak usia dini di jalur non formal, seperti kelompok bermain, taman penitipan anak, atau satuan PAUD sejenis. Pelaksanaan pembelajaran saat ini lebih cenderung berfokus pada kegiatan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung. Kegiatan belajar lebih menekankan pada keterampilan akademik mengabaikan kegiatan bermain sebagaimana tuntutan perkembangan anak.

Getwitcki dalam Anita Yus, (2011:46) bahwa *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) bukan kurikulum, bukan merupakan suatu standar yang kaku yang menentukan bagaimana praktik atau melaksanakan PAUD, melainkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) merupakan suatu kerangka berpikir atau *framework*, suatu filosofi, atau suatu pendekatan yang menunjukkan cara bekerja sama dengan anak-anak. *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) sebagai filosofi berkaitan dengan cara pandang terhadap anak-anak. *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) sebagai pendekatan menjadi alat yang dapat digunakan, bagaimana cara memperlakukan anak-anak dalam kegiatan belajar di PAUD. *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) sebagai kerangka kerja berisi rambu-rambu berkenaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar di PAUD.

Sue Bredekemp dalam Anita Yus, (2011:47), konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) memiliki dua dimensi, yaitu *age appropriateness* dan *individual appropriateness*. *Age appropriateness* merupakan perkembangan manusia yang berdasarkan hasil penelitian bersifat universal yang memiliki urutan pertumbuhan dan perkembangan yang dapat diperkirakan yang terjadi pada anak selama delapan tahun awal kehidupan manusia. *Age appropriateness* menunjukkan adanya perubahan yang terjadi pada anak yang dapat diperkirakan dan berlangsung pada aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik, seni, emosional, sosial, dan spiritual. *Individual appropriateness* adalah setiap anak merupakan pribadi yang unik dengan pola dan waktu

pertumbuhan individual seperti kepribadian individual, gaya belajar, dan latar belakang keluarga (Anita Yus, 2011:47).

Developmentally Appropriate Practice (DAP) merupakan pendidikan anak usia dini yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang memperhatikan minat dan kebutuhan setiap anak dengan memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak, sehingga dalam proses belajar dapat sesuai dengan perkembangan anak dengan memperhatikan beberapa komponen dasar.

3. Pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT)

a. Pengertian Pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT)

Beyond Center and Circle Time (BCCT) dicetuskan oleh Maria Montessori yang kemudian diinovasi dan dikembangkan Creative Pre-School Florida, USA. Di Indonesia pendekatan ini diterjemahkan menjadi “Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran”. Peserta didik dijadikan sebagai “subjek otonom” yang secara liberal mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Tugas pendidik hanya sebatas memfasilitasi, memotivasi, mendampingi, dan memberi pijakan. Ciri khas pijakan dalam pendekatan BCCT adalah duduk melingkar. Hal ini dimaksudkan agar merangsang perkembangan anak pada tahapan yang lebih tinggi, pendekatan ini menggunakan 4 pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain, pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain (Suyadi, 2010:244).

Yuliani Nurani Sujiono (2011:216) bahwa *Beyond Center and Circle Time* adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dan merupakan perpaduan antara teori dan dalam praktik. Tujuan dari BCCT adalah untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain terarah, menciptakan *setting* pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri, dan berpusat pada sentra-sentra kegiatan dan saat anak berada dalam lingkaran bersama pendidik.

Pendekatan sentra dan lingkaran atau *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) adalah pendekatan penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak. Pijakan yaitu dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

Pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) adalah suatu metode pembelajaran dengan strategi belajar sambil bermain yang berfokus pada anak dalam proses pembelajaran berpusat di sentra main dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan.

b. Prinsip Pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT)

Prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:90), yaitu: 1) anak sebagai pembelajar aktif, 2) anak

belajar melalui sensori dan panca indera, 3) anak membangun pengetahuan sendiri, 4) anak berpikir melalui benda konkret, dan 5) anak belajar dari lingkungan. Pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) memiliki prinsip-prinsip khusus.

Suyadi (2010:245), prinsip-prinsip sentra dalam *Beyond Center and Circle Time* (BCCT), meliputi: 1) keseluruhan proses pembelajaran berdasarkan pada teori dan empiris, 2) setiap jenis permainan harus ditujukan untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak atau *multiple intelligences*, 3) lingkungan bermain, termasuk sentra dan pijakan harus mampu menstimulasi gerak aktif anak dan pemikiran kreatif peserta didik, 4) menggunakan standar operasional yang baku dalam proses bermain atau pembelajaran, 5) pendidik hendaknya sesering mungkin mengikuti berbagai pelatihan dan seminar yang berkaitan dengan pembuatan alat permainan edukatif dan inovasi di bidang permainan, terutama ketika mempraktikkan pendekatan *Beyond Center and Circle Time* (BCCT).

Prinsip-prinsip pembelajaran, meliputi: 1) memperhatikan tingkat perkembangan, kebutuhan, minat dan karakteristik anak, 2) mengintegrasikan kesehatan, gizi, pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan, 3) pembelajaran dilaksanakan melalui bermain, 4) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara bertahap, berkesinambungan, dan bersifat pembiasaan, 5) proses pembelajaran bersifat aktif, kreatif, interaktif, efektif, dan menyenangkan, f) proses pembelajaran berpusat pada anak (Dinas pendidikan pemprov DKI

Jakarta. 2009. diakses dari <http://disdikdki.net/news.php?tgl=2009-11-24&cat=6&id=208> pada tanggal 27 Juni 2012, jam 20.03 WIB).

Anita Yus (2011:67) bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip, sebagai berikut: 1) berorientasi pada kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain, 3) kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu, 4) menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual, 5) lingkungan kondusif, 6) menggunakan berbagai model pembelajaran, 7) mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama, 8) menggunakan media dan sumber belajar, 9) pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak.

Prinsip pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) merupakan kegiatan pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, kegiatan belajar dilakukan melalui bermain, proses pembelajaran ditujukan untuk merangsang kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), dan menggunakan media dan sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar.

c. Proses Pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT)

1) Perencanaan Pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT)

Standar proses kegiatan pembelajaran, meliputi: a) perencanaan, yaitu: perencanaan semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) serta rencana kegiatan untuk anak usia 0 – 2 tahun bersifat individual. Jadwal kegiatan disesuaikan dengan jadwal harian masing-masing anak, b) pengorganisasian meliputi: pemilihan metode yang

tepat dan bervariasi, pemilihan alat bermain dan sumber belajar yang ada di lingkungan, pemilihan teknik dan alat penilaian sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan (Dinas pendidikan pemprov DKI Jakarta. 2009. diakses dari <http://disdikdki.net/news.php?tgl=2009-11-24&cat=6&id=208> pada tanggal 27 Juni 2012, jam 20.03 WIB).

Yuliani Nurani Sujiono (2011:217) dalam melaksanakan pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) diperlukan penataan lingkungan main, yaitu a) penempatan alat main yang tepat memungkinkan anak untuk mandiri, disiplin, bertanggungjawab, memulai dan mengakhiri main, klasifikasi, b) penataan alat dan bahan selama main seharusnya mendukung anak untuk membuat keputusan sendiri, mengembangkan ide, menuangkan ide menjadi karya nyata, mengembangkan kemampuan sosial, c) penataan alat dan bahan main memungkinkan anak main sendiri, main berdampingan, main bersama, dan main bekerja sama.

Depdiknas (2009:9) perencanaan pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT), yaitu:

a) Penataan lingkungan main, meliputi: (1) pendidik menyiapkan bahan dan alat main yang akan digunakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan jadwal kegiatan sentra untuk kelompok anak yang dibinanya, (2) pendidik menata alat dan bahan main yang akan digunakan sesuai dengan kelompok usia yang dibimbingnya, (3) penataan alat main mencerminkan rencana pembelajaran yang sudah dibuat.

b) Penyambutan peserta didik, sebelum peserta didik datang pendidik menyiapkan tempat dan alat main dan terdapat seorang pendidik yang bertugas menyambut kedatangan peserta didik. Peserta didik dapat diarahkan untuk bermain bebas dengan teman-teman lainnya sambil menunggu kegiatan dimulai.

c) Main pembukaan (pengalaman gerak kasar) dilakukan pendidik menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran, kemudian menyebutkan kegiatan pembuka yang akan dilakukan. Kegiatan pembuka berupa permainan tradisional, gerak dan musik, atau sebagainya. Satu pendidik yang memimpin dan pendidik lainnya bersama peserta didik (mencontohkan) yang berlangsung sekitar 15 menit.

d) Transisi 10 menit meliputi: (1) setelah selesai main pembukaan, peserta didik diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan. Hal ini bertujuan agar peserta didik kembali tenang. Setelah peserta didik tenang, peserta didik secara bergiliran dipersilakan untuk minum atau ke kamar kecil. Kesempatan ini dapat digunakan untuk mendidik (pembiasaan) kebersihan diri peserta didik. Kegiatannya bisa berupa cuci tangan, cuci muka, cuci kaki maupun ke kamar kecil, (2) sambil menunggu peserta didik minum atau ke kamar kecil, masing-masing pendidik siap di tempat bermain yang sudah disiapkan untuk kelompoknya masing-masing.

Perencanaan pembelajaran BCCT, meliputi: pendidik membuat RKM dan RKH, pendidik menata APE yang akan digunakan dalam sentra sesuai

tahap perkembangan peserta didik, penyambutan peserta didik, main pembuka, transisi 10 menit dengan bernyanyi dalam lingkaran, atau membuat permainan tebak-tebakan, kebersihan diri anak.

d. Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran BCCT

Menurut Yuliani Nuarni Sujiono, (2011:112), meliputi: 1) membuka sentra secara bertahap, sesuai dengan kesiapan pendidik dan sarana prasarana, 2) mengilir setiap kelompok peserta didik untuk bermain di sentra sesuai jadwal, setiap kelompok dalam satu hari bermain satu sentra, 3) memberikan variasi dan kesempatan main yang cukup pada setiap peserta didik, agar peserta didik tidak merasa bosan dan berebutan, 4) menambah sentra baru apabila pendidik dan sarana pendukung belum siap, 5) melengkapi setiap sentra dengan alat permainan edukatif.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran, meliputi: 1) penataan lingkungan bermain, yaitu menciptakan suasana bermain yang aman, nyaman, bersih, sehat, dan menarik. Menggunakan alat permainan edukatif yang memenuhi standar keamanan, kesehatan, dan sesuai dengan fungsi stimulasi yang telah direncanakan dan memanfaatkan lingkungan, 2) pengorganisasian kegiatan, yaitu: a) kegiatan dilaksanakan di dalam ruang/kelas dan di luar ruang/kelas, b) kegiatan dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, c) kegiatan untuk anak usia 0 - <2 tahun, bersifat individual, d) pengelolaan kegiatan pembelajaran pada usia 2 - <4 tahun dalam kelompok besar, kelompok kecil dan individu meliputi inti dan penutup, e) pengelolaan kegiatan pembelajaran pada usia 4 - ≤6 tahun dilakukan dalam individu, kelompok kecil, dan

kelompok besar meliputi tiga kegiatan pokok, yaitu pembukaan, inti dan penutup (Dinas pendidikan pemprov DKI Jakarta. 2009. diakses dari <http://disdikdki.net/news.php?tgl=2009-11-24&cat=6&id=208> pada tanggal 27 Juni 2012, jam 20.03 WIB).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran BCCT merupakan pijakan pengalaman main yang dilakukan berdasarkan perkembangan anak, yaitu:

1) Pijakan lingkungan main

Yuliani Nurani Sujiono, (2011:218) pijakan lingkungan main, meliputi: mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup (tiga tempat main untuk setiap anak), merencanakan intensitas dan densitas pengalaman, memiliki berbagai bahan yang mendukung tiga jenis main, sensorimotor, pembangunan dan main peran, memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan, menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.

Suyadi (2010:244) pijakan lingkungan bermain (persiapan) yaitu, pendidik lebih aktif daripada peserta didik, karena pendidik harus mempersiapkan lingkungan bermain, sehingga sebelum peserta didik masuk, sentra sudah tertata rapi dan siap digunakan bermain.

Pijakan lingkungan bermain adalah kegiatan mengelola lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup, merencanakan intensitas dan densitas pengalaman, memiliki berbagai bahan yang mendukung tiga jenis main, sensorimotor, pembangunan dan main peran, memiliki berbagai bahan yang

mendukung pengalaman keaksaraan, menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.

2) Pijakan pengalaman sebelum main

Depdiknas (2009:12) pijakan pengalaman sebelum main (15 menit), meliputi: a) pendidik dan peserta didik duduk melingkar, b) pendidik mengabsen peserta didik, c) berdoa bersama, d) pendidik menyampaikan tema hari ini yang dikaitkan dengan kehidupan peserta didik, e) pendidik membacakan buku yang terkait dengan tema, f) pendidik mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan peserta didik, g) pendidik mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan, h) pendidik dapat mengaitkan kemampuan peserta didik dengan rencana belajar yang sudah disusun, i) pendidik menyampaikan aturan main, memilih teman main, memilih mainan, cara menggunakan alat-alat, kapan memulai dan mengakhiri main, serta merapikan kembali alat yang sudah dimainkan, k) pendidik mempersilakan peserta didik untuk mulai bermain.

Yuliani Nurani Sujiono (2011:218) pijakan pengalaman sebelum main, meliputi: membaca buku yang berkaitan dengan pengalaman atau mengundang narasumber, menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung standar kinerja, memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan, mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main, menjelaskan rangkaian waktu main, mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial, dan merancang dan menerapkan urutan transisi main.

Pijakan pengalaman sebelum main adalah pendidik dan peserta didik duduk melingkar, pendidik menyampaikan tema, pendidik membacakan buku yang terkait dengan tema, pendidik mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main, pendidik mengenalkan semua tempat dan alat main, mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main, menjelaskan rangkaian waktu main, mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial, dan merancang dan menerapkan urutan transisi main.

3) Pijakan pengalaman selama main (60 menit)

Depdiknas (2009:13) pijakan pengalaman selama main, yaitu: a) pendidik berkeliling di antara peserta didik yang sedang bermain, b) memberi contoh cara main pada peserta didik yang belum bisa menggunakan bahan/alat, c) memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan peserta didik, d) memancing dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main peserta didik, e) memberikan bantuan pada peserta didik yang membutuhkan, f) mendorong peserta didik untuk mencoba dengan cara lain, sehingga peserta didik memiliki pengalaman main yang kaya, g) mencatat yang dilakukan peserta didik (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial), h) mengumpulkan hasil kerja peserta didik dengan mencatat nama dan tanggal di lembar kerja peserta didik, i) pendidik memberitahukan pada peserta didik untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.

Yuliani Nurani Sujiono (2011:218) pijakan pengalaman main, meliputi: memberikan waktu peserta didik untuk mengelola dan meneliti pengalaman main, mencontohkan komunikasi yang tepat, memperkuat dan memperluas

bahasa peserta didik, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya, mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main peserta didik.

Pijakan pengalaman selama main adalah pendidik berkeliling di antara peserta didik yang sedang bermain, mencontohkan komunikasi yang tepat, meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya, memberikan bantuan pada peserta didik yang membutuhkan, mencatat yang dilakukan peserta didik, pendidik memberitahukan pada peserta didik untuk bersiap-siap menyelesaikan kegiatan.

4) Pijakan pengalaman setelah main (30 menit)

Depdiknas (2009:14) pijakan pengalaman setelah main, yaitu: a) pendidik memberitahukan saatnya membereskan, b) apabila peserta didik belum terbiasa untuk membereskan, pendidik dapat membuat permainan yang menarik agar peserta didik ikut membereskan, c) saat membereskan, pendidik menyiapkan tempat yang berbeda untuk setiap jenis alat, sehingga peserta didik dapat mengelompokkan alat main sesuai dengan tempatnya, d) apabila bahan main sudah dirapikan kembali, satu orang pendidik membantu peserta didik membereskan baju peserta didik (menggantinya bila basah), sedangkan pendidik lainnya membereskan semua mainan hingga semuanya rapi di tempatnya, e) apabila peserta didik sudah rapi, peserta didik diminta duduk melingkar bersama pendidik, f) setelah semua peserta didik duduk dalam lingkaran, pendidik menanyakan pada setiap peserta didik kegiatan main yang tadi dilakukannya, kegiatan menanyakan kembali (*recalling*) melatih daya

ingat peserta didik dan melatih peserta didik mengemukakan gagasan dan pengalaman mainnya (memperluas perbendaharaan kata peserta didik).

Yuliani Nurani Sujiono (2011:218) bahwa pijakan pengalaman setelah main, meliputi: a) mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya, b) menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.

Pengalaman setelah main merupakan kegiatan untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman main dan menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main.

e. Penilaian/ Evaluasi Pembelajaran BCCT

Standar Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak yang mencakup:

- 1) Teknik penilaian, meliputi: pengamatan, penugasan, unjuk kerja, pencatatan anekdot, percakapan/dialog, laporan orang tua, dan dokumentasi hasil karya anak (portofolio), serta deskripsi profil anak.
- 2) Lingkup, meliputi: a) seluruh tingkat pencapaian perkembangan peserta didik, b) data tentang status kesehatan, pengasuhan, dan pendidikan.
- 3) Proses, meliputi: a) penilaian yang dilakukan secara berkala, intensif, bermakna, menyeluruh, dan berkelanjutan, b) pengamatan dilakukan pada saat anak melakukan aktivitas sepanjang hari, c) secara berkala pendidik mengkaji-ulang catatan perkembangan peserta didik yang dikumpulkan dari

hasil catatan pengamatan, anekdot, *check list*, dan portofolio, d) melakukan komunikasi dengan orang tua tentang perkembangan peserta didik, e) dilakukan secara sistematis, terpercaya, dan konsisten, f) memonitor semua aspek tingkat pencapaian perkembangan peserta didik, g) mengutamakan proses dampak hasil, h) pembelajaran melalui bermain dengan benda konkret.

4) Pengelolaan hasil, meliputi: a) pendidik membuat kesimpulan dan laporan kemajuan peserta didik berdasarkan informasi yang tersedia, b) pendidik menyusun dan menyampaikan laporan perkembangan peserta didik secara tertulis kepada orang tua secara berkala, minimal sekali dalam satu semester, c) laporan perkembangan peserta didik disampaikan kepada orang tua dalam bentuk laporan lisan dan tertulis secara bijak, disertai saran-saran yang dapat dilakukan orang tua di rumah.

5) Tindak lanjut, meliputi: a) pendidik menggunakan hasil penilaian untuk meningkatkan kompetensi diri, b) pendidik menggunakan hasil penilaian untuk memperbaiki program, metode, jenis aktivitas/kegiatan, penggunaan dan penataan alat permainan edukatif, alat kebersihan dan kesehatan, serta untuk memperbaiki sarana dan prasarana, c) mengadakan pertemuan dengan orang tua/keluarga untuk mendiskusikan dan melakukan tindak lanjut untuk kemajuan perkembangan peserta didik, d) pendidik merujuk keterlambatan perkembangan peserta didik kepada ahlinya melalui orang tua, f) merencanakan program pelayanan untuk anak yang memiliki kebutuhan khusus (Dinas pendidikan pemprov DKI Jakarta. 2009. diakses dari

<http://disdikdki.net/news.php?tgl=2009-11-24&cat=6&id=208> pada tanggal 27 Juni 2012, jam 20.03 WIB).

Depdiknas PAUD (2009:19) evaluasi pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT), yaitu:

1) Evaluasi program bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan program PAUD. Evaluasi program digunakan untuk mengukur sejauhmana indikator keberhasilan penyelenggaraan PAUD yang bersangkutan. Evaluasi program mencakup penilaian: kinerja pendidik dan pengelola, program pembelajaran, dan administrasi kelompok. Evaluasi program dapat dilakukan setidaknya setiap akhir tahun kegiatan belajar peserta didik.

2) Evaluasi kemajuan perkembangan peserta didik, pencatatan kegiatan belajar peserta didik dilakukan setiap pertemuan dengan cara mencatat perkembangan kemampuan peserta didik dalam hal motorik kasar, motorik halus, berbahasa, sosial dan aspek-aspek lainnya. Pencatatan kegiatan main peserta didik dilakukan oleh pendidik. Selain mencatat kemajuan belajar peserta didik, pendidik juga dapat menggunakan lembaran ceklis perkembangan anak. Dilihat dari perkembangan hasil karya peserta didik karena itu semua hasil karya peserta didik dijadikan sebagai bahan evaluasi dan laporan perkembangan belajar kepada orang tua masing-masing.

Siti Aisyah, dkk (2011:3.22) evaluasi perkembangan dan belajar peserta didik dilakukan secara individu sangat penting dalam perencanaan dan implementasi *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengevaluasi perkembangan

peserta didik menurut Bredekamp & Coople dalam Siti Aisyah (2011:3.22), yaitu: a) kebijakan yang berdampak besar pada anak, b) asesmen perkembangan dan hasil observasi peserta didik dapat digunakan untuk mengidentifikasi peserta didik yang memiliki kebutuhan dan/atau peserta didik dengan resiko tertentu, c) prediksi perkembangan peserta didik yang didasarkan pada pengukuran dan norma, kemudian hasilnya dibandingkan dengan peserta didik lain berdasarkan kesamaan usia, jenis kelamin, budaya dan sosial ekonomi, d) setiap peserta didik yang sudah memenuhi kelayakan usia pada program PAUD (KB) diatur penempatan peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Evaluasi pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak melalui pengamatan, penugasan, unjuk kerja, pencatatan anekdot, percakapan/dialog, laporan orang tua, dan dokumentasi hasil karya anak (portofolio), serta deskripsi profil anak yang disampaikan kepada orang tua dalam bentuk laporan lisan dan tertulis.

4. Kelompok Bermain (KB)

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003:4-5) mengamatkan dengan tegas perlunya penanganan pendidikan anak usia dini, hal tersebut bisa dilihat pada pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. PAUD pada jalur pendidikan nonformal dapat berupa Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat Depdiknas PAUD (2010: 1).

Novan Ardy Wiyani & Barnawi (2012:74) kelompok bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun. Penyelenggaraan kelompok bermain di perkotaan menekankan pada kegiatan bermain untuk anak 2- 6 tahun.

Yuliani Nurani Sujiono (2011:23) kelompok bermain adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun. Tujuan penyelenggaraan KB adalah untuk menyediakan pelayanan pendidikan, gizi, dan kesehatan anak secara holistik dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi anak yang dilaksanakan sambil bermain.

Depdiknas (2010:2) bahwa kelompok bermain adalah suatu bentuk layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak dini usia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan

selanjutnya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar. Kelompok Bermain (KB) memiliki dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

Kelompok bermain adalah layanan pendidikan bagi anak usia 3-6 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan bagi anak usia dini dan program kesejahteraan bagi anak usia 2 sampai dengan 4 tahun. Tujuan penyelenggaraan Kelompok Bermain (KB) yaitu mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, termasuk siap memasuki pendidikan dasar. Selain itu KB merupakan pelayanan pendidikan, gizi, dan kesehatan anak secara holistik dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak sesuai dengan potensi anak yang dilaksanakan sambil bermain

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang dinilai relevan dengan penelitian yang mengangkat masalah *Beyond Center and Circle Time* (BCCT), diantaranya adalah:

1. Penelitian Nurul Kusuma Dewi Penerapan *Student Centered Approach* Pada Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B (Studi Kasus di Sekolah Laboratorium Rumah Citta) ; 2012. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan *student centered approach* pada pembelajaran TK kelompok B di sekolah laboratorium Rumah Citta. Hasil penelitian penerapan *student centered approach* pada pembelajaran TK kelompok B di sekolah laboratorium Rumah Citta dilakukan dengan beberapa tahap, antara lain

perencanaan pembelajaran yang meliputi administrasi, pemilihan tema dan perencanaan program, pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat dan kegiatan akhir, evaluasi pembelajaran yaitu evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan penilaian tahap perkembangan anak.

2. Judul mengenai *Penerapan Metode Beyond Centers and Circle Time (BCCT) di PAUD Unggulan Nasional Anak Saleh Malang* ; 2008 oleh Siti Chofivah. Penelitian ini bertujuan: a. untuk mengetahui penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* di PAUD Unggulan Nasional Anak Saleh Malang, b. untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* di PAUD Unggulan Nasional Anak Saleh Malang, c. untuk mengetahui upaya-upaya dalam mengatasi problematika penerapan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* di PAUD Unggulan Nasional Anak Saleh Malang. Hasil penelitian tentang penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* di PAUD unggulan nasional Anak Saleh Malang ini adalah penerapan pendekatan *BCCT* mendasarkan kegiatan pada pijakan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak sehingga peserta didik dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan bakat atau potensi dan minatnya.

C. Kerangka Pikir

Komponen-komponen sistem pembelajaran meliputi tujuan, materi pelajaran, metode/strategi pembelajaran, media, dan evaluasi. Tujuan pembelajaran *Beyond Center and Circle Time (BCCT)* adalah memberikan kesempatan kepada anak dalam memperoleh pengalaman disentra main dalam

lingkaran dengan menggunakan empat jenis pijakan dalam meningkatkan kecerdasan majemuk. Materi pelajaran merupakan inti dalam proses pembelajaran dengan mengacu pada prinsip dasar pendekatan sentra dan lingkaran. Akan tetapi dalam pelaksanaannya seluruh program tidak terlepas dari kelemahan dalam pelaksanaan program pembelajaran.

Orang tua mengharapkan anaknya mampu membaca, menulis, dan berhitung setelah menyelesaikan pendidikan di Kelompok Bermain (KB), namun tidak jarang kemampuan membaca, menulis dan berhitung yang dimiliki anak KB dijadikan ukuran kualitas yang akan mempengaruhi popularitas KB, masyarakat kurang berminat untuk menjadi pendidik PAUD karena profesi pendidik PAUD masih identik dengan pendapatan yang minim. Dengan demikian diperlukan suatu kerjasama yang mendukung antara pemerintah dengan organisasi PAUD untuk bersama-sama meningkatkan kuantitas dan kualitas pendidik PAUD secara merata di Indonesia, dan pembiayaan penyelenggaraan PAUD yang minim, karena setiap unit kerja selalu berhubungan dengan masalah keuangan, sehingga pemerintah memegang peran yang penting dalam meningkatkan anggaran pembangunan yang cukup dan merata dalam pemberian layanan optimal bagi peserta didik dengan mempermudah informasi dan alur birokrasi penyaluran bantuan.

Positif negatif hasil implementasi model pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) untuk mengetahui implementasi pembelajaran BCCT dan faktor pendorong atau penghambat program Kelompok Bermain (KB) selanjutnya. Semakin positif pembelajaran *Beyond Center and Circle*

Time (BCCT) akan semakin meningkatkan kualitas lembaga sebagai pusat percontohan di Kabupaten Karanganyar, sebaliknya bila pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal kepercayaan masyarakat terhadap lembaga akan berkurang. Perbedaan latarbelakang pendidikan juga berpengaruh pada pelaksanaan pembelajaran. Implementasi dari model pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) yaitu dapat mengetahui proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT), baik dari pengelola/kepala PAUD Surya Ceria Aisyiyah (SCA), pendidik, dan peserta didik. Pada dasarnya kualitas pembelajaran juga berdampak terhadap kualitas PAUD dalam masyarakat.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) sebagai sarana pembelajaran di Kelompok Bermain (KB) Surya Ceria Aisyiyah (SCA) Jln. Raden Patah No. 162, Badranasri, Cangakan, Karanganyar, Surakarta?
 - a. Bagaimana persiapan pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT)?
 - b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT)?
 - c. Bagaimana penilaian pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT)?

2. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) di Kelompok Bermain (KB) Surya Ceria Aisyiyah (SCA) Karanganyar?
 - a. Apa saja faktor pendorong implementasi pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) dari segi internal dan eksternal kegiatan pembelajaran?
 - b. Apa saja faktor penghambat implementasi pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) dari segi internal dan eksternal kegiatan pembelajaran?