

Indonesian Journal of Early Childhood Education (IJECE)

2962-6838 [Online] 2963-3346 [Print]

Tersedia online di: <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/IJECE>

Implementasi Beyond Center And Circle Time (Bcct) Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Sekolah RA At-Taqwa Manado

Fadila Pende

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Manado

fadilapende@iai-manado.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan BCCT terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini dan bagaimana hasil penerapan dalam membangun kreativitas anak usia dini disekolah RA At-Taqwa Manado. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan data mengenai penerapan pembelajaran dengan menggunakan BCCT untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, mendeskripsikan data mengenai evaluasi pembelajaran BCCT yang mengembangkan kreativitas anak usia dini, dan mendeskripsikan data hasil belajar yang dicapai pada proses *implementasi beyond center and circle time* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang telah ditentukan sebelumnya, dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Dan yang menjadi informasi dari penelitian ini adalah kepala sekolah, wali kelas, dan orang tua. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penerapan BCCT disekolah RA At-Taqwa Manado menggunakan 4 pijakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini dimana guru-guru menciptakan pembelajaran yang kondusif dan anak-anak senang

Kata Kunci: Beyond Center And Circle Time, Anak Usia Dini

Abstract

This research was conducted to find out how BCCT is implemented on the development of creativity in early childhood and what the results are application in building creativity in early childhood at RA At-school Taqwa Manado. The aim of this research is to describe the data regarding the application of learning using BCCT for develop creativity in early childhood, describe data regarding evaluation of BCCT learning that develops creativity in early childhood, and describe the learning outcome data achieved in the implementation process beyond center and circle time to develop children's creativity early. This research uses qualitative research, using predetermined data collection techniques, interviews and documentation. For data analysis techniques using data reduction, data presentation, and conclusions. And that became information from this research is the school principal, homeroom teacher, and parents. The results of BCCT at the RA At-Taqwa Manado uses 4 steps to develop creativity early childhood where teachers create conducive learning and the kids are happy

Keywords: *Beyond Center And Circle Time, creativity, early childhood*

PENDAHULUAN

Anak merupakan amanah dari Allah SWT kepada orang tuanya yang harus dijaga dan dipelihara dengan baik. Anak terlahir dengan potensi dalam dirinya yang dapat dikembangkan adapun salah satu caranya yakni dengan memberikan pendidikan sejak usia dini, baik berkaitan dengan ilmu-ilmu umum maupun yang berkaitan dengan ilmu agama, mendidiknya dengan harapan kelak mereka menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhannya, cerdas, berkepribadian baik, dan berakhlak mulia. (Wiwin Fitriah, 2018)

PIAUD merupakan singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajarannya agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara itu anak diartikan dengan individu yang belum dewasa. (Ikau Hasanah, 2022)

Beyond center and circle time adalah model kurikulum pendidikan anak usia dini yang dirancang oleh Pamela C. Phelps Ph.D., seorang pendidik yang mengembangkan BCCT di lembaga pendidikan anak usia dini dan penelitian *Creative Center for Childhood Research and Training (CCCRT)* Florida, sebuah lembaga pelatihan dan penelitian tentang perkembangan anak terkemuka di Amerika Serikat. Pendekatan ini disusun berdasarkan hasil kajian teoretik dan pengalaman empirik selama 30 tahun. Selain itu, metode yang dikembangkan sejak tahun 80-an ini bisa diterapkan pada anak normal maupun dengan anak kebutuhan khusus. (Katarina Podlogar, 2019)

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini dan dilaksanakan melalui kegiatan bermain adalah pendekatan *Beyond Center and Circle Time (BCCT)* atau yang sering disebut sentra dan lingkaran. Pendekatan BCCT menekankan pada kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran, di mana anak diberi kesempatan, untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia untuk mengembangkan kemampuan secara maksimal. (Euis Masrur Ah, 2019) Pendekatan ini juga memiliki standar operasional yang baku dimana dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik selalu memberikan pijakan sebelum dan setelah anak bermain yang dilakukan dalam posisi duduk melingkar. Suyadi mengatakan bahwa

pendekatan BCCT berusaha merangsang anak agar bermain secara aktif disentra-sentra permainan.

Perkembangan kemampuan kreatif sejalan dengan perkembangan kepribadian pada masa usia dini. Ketika kreativitas anak berkembang secara optimal, mereka juga mengalami pengembangan pribadi yang berkelanjutan. Pada usia dini, anak sangat ingin membangun kepribadian yang mandiri, percaya diri, dan produktif. Namun, jika kreativitas anak tidak berkembang seperti yang diharapkan, mereka mungkin mengalami perkembangan kepribadian yang bergantung, kurang percaya diri, mudah putus asa, dan tidak produktif. Mengingat pentingnya kreativitas bagi manusia dan anak, sangat penting untuk fokus pada pengembangan kreativitas anak. Salah satu cara untuk menumbuhkan kreativitas pada anak sejak dini adalah dengan menciptakan lingkungan yang mendukung. (Farida Mayar Et Al, 2022)

Selanjutnya berdasarkan observasi awal penelitian di TK At-Taqwa terdapat 7 anak kelompok A yang terdiri 5 laki-laki dan 2 perempuan. Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan beberapa indikator kreativitas dalam perkembangannya belum mencakup tahapan perkembangan seharusnya. Hal ini juga dibuktikan dengan beberapa tingkah laku saat anak observasi berlangsung. Anak belum memperlihatkan keingintahuan (cenderung mengadakan percobaan mandiri). Contohnya anak cenderung takut untuk mencoba hal-hal baru dan sulit tanpa bantuan dari gurunya. Anak belum bisa menunjukkan yang asik dan larut dalam beberapa kegiatan. Contohnya tidak bisa diam di saat pemberian tugas berlangsung. Anak belum menunjukkan imajinasi yang tinggi dalam suatu kegiatan. Ketika diberi tugas menggambar bebas anak tersebut masih menirukan temannya bahkan warnanya juga sama persis. Daya fantasi atau imajinasi anak belum muncul. Mereka hanya menirukan apa yang guru berikan contoh misalnya ketika ibu guru menggambar anak kurang memiliki imajinasi atau kreativitas sendiri untuk membuat gambaran yang unik. Akan tetapi anak lebih memilih untuk menirukan sama persis dengan yang digambar ibu guru. Selain itu misalnya ketika ibu guru menyuruh anak-anak untuk membuat karya dari kertas ataupun yang lain maka secara spontan anak akan menjawab tidak bisa.

Proses perkembangan kreativitas anak belum terlihat optimal karena sebagian anak belum mampu melahirkan sesuatu yang baru atau menciptakan sebuah karya yang sederhana yang sekiranya muncul dari imajinasi anak tanpa anak menirukan atau mencontoh orang lain. Biasanya anak usia dini lebih cenderung suka mencoba suatu hal yang baru dan unik. Anak yang memiliki perkembangan

kreativitas bagus maka dia akan sering bertanya kepada ibu guru.

Dari permasalahan tersebut diperlukan pemecahan untuk memperbaiki kemampuan dalam mengembangkam kreativitas pada anak dengan kegiatan yang lebih menarik dan media pembelajaran serta penjelasan secara menyeluru mengenai metode BCCT. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan judul: “IMPLEMENTASI BEYOND CENTER AND CIRCLE TIME (BCCT) UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI SEKOLAH RA AT-TAQWA MANADO”.

KAJIAN TEORI

Pengertian Implementasi

Implementasi adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris "to implement" yang berarti melaksanakan atau menerapkan. Implementasi merujuk pada penyediaan sarana untuk menjalankan suatu tindakan yang dapat menimbulkan dampak atau akibat terhadap suatu hal. Tindakan tersebut bertujuan untuk menghasilkan dampak atau konsekuensi, yang bisa berupa penerapan undang-undang, Peraturan Pemerintah, Keputusan Pengadilan, serta kebijakan yang ditetapkan oleh berbagai Lembaga Pemerintah dalam konteks kehidupan bernegara. (Oktaviani, J, 2020) Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya di lakukan setelah perencanaan sudah di anggap sempurna. Menurut Nurdi Usman, implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. (Nurdin Usman, 2002)

Beyond Center And Circle Time

Metode BCCT (Beyond Centre and Circle Time), yang juga dikenal sebagai Senling (Model Sentra dan Lingkaran), adalah model pembelajaran yang dirancang untuk melatih perkembangan anak melalui metode bermain (Wibowo, 2012). Pendekatan ini berpusat pada anak, denga pembelajaran yang dilakukan disentra main dan saat anak berada dalam lingkaran. Sebelum memulai kegiatan, anak-anak diajak duduk melingkar bersama guru. Ketika berada dalam lingkaran, guru memberikan dukungan (scaffolding) sebelum, selama, dan setelah kegiatan berlangsung. Model pembelajaran konsiderasi sejalan dengan teori belajar humanistik. (Raudatul Hasanah And Muhammad Abdul Latif, 2019) Carl Rogers

berpendapat bahwa penerapan teori humanistik dalam pembelajaran siswa lebih mengacu pada esensi atau semangat yang mendasari proses pembelajaran dan mempengaruhi metode yang digunakan. Teori belajar humanistik menekankan pentingnya sikap saling menghargai dan bebas dari prasangka (antara klien dan terapis) dalam mendukung individu mengatasi masalah kehidupannya.

Menurut Gutma proses pembelajaran Beyond Center and Circle Time dapat dikembangkan jika memiliki materi pembelajaran atau sentra, antara lain:

1. Sentra Bahan Alam

Pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pada anak untuk bereksplorasi dengan berbagai materi dan mengenal konsep kering basah. Bahan-bahan yang digunakan berhubungan dengan alam. Dengan bermain disentra ini anak diharapkan dapat terstimulasi aspek motorik halus secara optimal, dan mengenal sains sejak dini.

2. Sentra Bermain Peran

Pembelajaran pada sentra bermain peran lebih berfokus pada perkembangan bahasa dan interaksi sosial. Dengan bermain disentra ini anak terbiasa untuk berfikir secara sistematis dan diharapkan anak dapat bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekitar serta mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal.

3. Sentra Balok

Pembelajaran pada sentra ini membantu anak untuk mempresentasikan ide ke dalam bentuk yang nyata (bagunan). Penekanan sentra ini pada *Start* dan *finish*, dimana anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan mengembalikan dengan mengklasifikasi berdasarkan bentuk balok. Dengan bermain disentra ini anak diharapkan dapat berfikir tipologi, mengenal ruang dan bentuk sehingga dapat mengembangkan kecerdasan visual spesial secara optimal dan anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometris yang sangat berguna untuk perkembangan dasar matematika.

4. Sentra Persiapan

Pembelajaran pada sentra ini memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengalaman keaksaran. Disentra ini anak difasilitasi dengan permainan yang dapat mendukung pengalaman baca, tulis, hitung dengan cara yang menyenangkan dan anak dapat memilih permainan yang diminati. Dengan bermain disentra ini anak diharapkan dapat berfikir teratur, senang membaca, menulis dan menghitung.

5. Sentra Seni

Pembelajaran di sentra ini memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan kreativitas. Anak di ajak untuk menciptakan kreasi tertentu yang menghasilkan sebuah karya.

6. Sentra Agama

Pembelajaran pada sentra ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kecerdasan jamak di mana kegiatan main lebih menitikberatkan pada kegiatan keagamaan. Disentra ini anak difasilitasi dengan kegiatan bermain yang memfokuskan pada pembiasaan.

Kreativitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau daya cipta. Kreativitas adalah sebuah homonim karena memiliki arti yang berbeda meskipun ejaan dan pelafalannya sama. Selain itu, kreativitas juga termasuk dalam kelas kata nomina atau kata benda, sehingga dapat merujuk pada nama seseorang, tempat, atau segala sesuatu yang dianggap sebagai benda. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melampaui ide-ide tradisional, aturan, pola, atau hubungan, serta menghasilkan berbagai ide baru yang bermakna, baik dalam bentuk, metode, interpretasi, dan sebagainya. (Sevilla Nouval, 2022)

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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. Pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Kerangka berpikir

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

Gutma untuk menerapkan *Beyond Center and Circle Time* adalah: Tutor harus mengikuti pijakan-pijakan guna membentuk keterampilan bermain dan belajar. Pijakan-pijakan adalah sebagai berikut: 1) pijakan lingkungan main, 2) pijakan pengalaman sebelum main, 3) pijakan pengalaman main setiap anak, 4) pijakan pengalaman setelah main.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosional, kecerdasan jamak, (multiple intelegensi) dan kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, maka penyelenggaraan pendidikan bagi Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh Anak Usia Dini.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini yaitu penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Williams mengemukakan mengenai karakteristik penelitian kualitatif salah satunya ialah pengumpulan data dilakukan dalam latar yang wajar atau alamiah (natural settings). Penelitian kualitatif lebih tertarik menelaah fenomena-fenomena sosial dan budaya dalam suasana yang berlangsung secara wajar atau alamiah, bukan dalam kondisi yang terkendali atau laboratorium sifatnya. Adapun penelitian ini difokuskan untuk mengetahui tentang *Beyond Center and Circle Time* untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

HASIL

Di sekolah RA AT-Taqwa sistem pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Model Pembelajaran *Beyond Centers Circle Time* model pembelajaran ini digunakan karena tutor ingin Mengembangkan Kreativitas Anak di sekolah RA AT-Taqwa. Dalam pembelajaran ini anak diberikan kesempatan untuk bermain dan mengeksplorasi permainan dengan seluas-luasnya sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing anak. Tahap perkembangan yang dilakukan dengan menggunakan sentra balok, pembelajaran pada sentra ini membantu anak untuk mempresentasikan ide ke dalam bentuk yang nyata (bangunan) misalnya dengan membuat rumah, masjid, pertokoan dan lain-lain. Penekanan sentra ini pada *star* dan *finish*, dimana anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan mengembalikan dengan mengklasifikasi berdasarkan bentuk

balok. Dengan menggunakan sentra balok, guru dapat menerapkan Model *Beyond Centers and Circle Time* melalui beberapa tahapan. Pertama, pada tahap pijakan lingkungan main, guru menata lingkungan sesuai dengan intensitas dan kepadatan area bermain. Kemudian, pada pijakan sebelum main, guru memulai dengan bercerita menggunakan media yang relevan dengan tema. Selama pijakan saat main, guru mencatat perilaku, kemampuan, dan celetukan anak-anak, serta mengingatkan jika ada yang melanggar aturan. Pada pijakan setelah main, guru meminta anak-anak untuk menceritakan pengalaman mereka dan menghitung jumlah kegiatan yang telah dilakukan. Penerapan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* ini efektif untuk mengembangkan kreativitas anak di RA AT-Taqwa, dengan indikator kreativitas meliputi rasa ingin tahu, motivasi untuk berprestasi, kebutuhan akan otonomi, dan keinginan untuk hal-hal baru.

PEMBAHASAN

Implementasi *Beyond Centers and Circles Time* adalah metode pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas anak. Dalam pengaturan lingkungan bermain di sekolah RA AT-Taqwa, guru mengatur anak-anak dengan cara mengumpulkan mereka, lalu mendampingi mereka untuk berbaris dan masuk ke kelas sentra. Setelah itu, melakukan sholat duha lalu mereka berdoa bersama sebelum memulai kegiatan bermain. Sebelum bermain, anak-anak juga diberikan arahan untuk menggunakan berbagai media di sentra-sentra seperti sentra balok, sentra agama, sentra alam, sentra seni, sentra persiapan, dan sentra bermain peran. Selain itu, guru juga memberikan motivasi kepada peserta didik sebelum bermain, agar anak-anak antusias dalam menggunakan masing-masing sentra yang tersedia.

Pada tahap bermain, guru berupaya semaksimal mungkin untuk mengembangkan kreativitas anak. Misalnya, guru mengamati dan mencatat perkembangan anak saat mereka bermain. Kreativitas anak seringkali muncul secara spontan ketika mereka menghadapi kesulitan dalam bermain, sehingga mereka berusaha menemukan solusi. Sementara itu, pada tahap setelah bermain, anak-anak diminta untuk merapikan mainan yang telah digunakan, dan guru meminta mereka untuk menceritakan pengalaman mereka saat bermain. Kreativitas adalah pemikiran yang muncul secara spontan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu, anak-anak di sekolah RA AT-Taqwa dilatih untuk mampu mengembangkan pemikiran yang bersifat inovatif. Untuk mengembangkan kreativitas anak di sekolah RA AT-Taqwa, penggunaan Implementasi *Beyond Centers and Circles Time* sangat bermanfaat. Secara teoritis, model ini memiliki berbagai macam sentra, yang membuat anak merasa senang belajar sambil bermain. Misalnya, anak yang

menggunakan sentra balok akan merasa penasaran untuk membuat rumah dari balok

SIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Implementasi Beyond Center and Circle Time terdapat permainan terdapat pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main, pijakan setelah main.
2. Hasil Penerapan *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini yaitu pengembangan imajinasi dan kreatif, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, Pentingnya kepercayaan diri, Ekspresi diri yang lebih kuat, dan Ekspresi diri yang lebih kuat.

REFERENSI

- Euis Masrurah, 'Implementasi Model Pembelajaran beyond Center and Circle Time (BCCT) Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak', Jurnal Al-Ibana, 5.1 (2019), h.1–23
- Farida Mayar et al., "Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 6, no. 5 (2022): 02,
- Ikau Hasanah, "Implementasi Model Beyond Centers and Circle Time (Bcct) Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini," 2022, h 1
- Katarina Podlogar Mentor, 'Penerapan Pendekatan Beyond Center Circle Time (Bcct) Yang Menggunakan Unsur Lokal Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Pusdai Jawa Barat', h. 5–6.
- Nuridin Usman, *Kongteks Impelemntasi Berbasis Kurikulum*, (Jakarta: Grasindo, 2002), h.70
- Oktaviani.J, "Tinjauan Pustaka: Pengertian Implementasi," Sereal Untuk 51, no. 1 (2020): h 10.
- Raudatul Hasanah and Muhammad Abdul Latif, 'Implementasi Model Pembelajaran BCCT (Beyond Centers And Circle Times) Dan Model Pembelajaran Konsiderasi Di TK Khalifah Baciro Kota Yogyakarta', *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2.2 (2019), 185–86
- Sevilla Nouval, "Kreativitas Adalah: Pengertian, Ciri, Contoh & Cara Meningkatkan!," Gramedia Blog, 2022,
- Wiwin Fitriah, 'Implementasi Model Bcct (Beyond Center and Circle Time Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Di Paud Dori Way Kanan', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018