

Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Pada PAUD Kusma Kelurahan Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar

Nini Pratiwi, M.Pd

Sekolah Tinggi Ilmu Kesejahteraan Sosial
Tamalanrea Makassar

Abstract: *This research aims to describe the result evaluation of: reducing data, presenting data, conclusion of Beyond Centers and Circles time in PAUD KUSMA. The data were collected through a questionnaire, interviews, and observation. Subject of this research are consists of 13 children and 2 tutor. The data were analyzed by using the qualitative descriptive. The result of this research is implementation of BCCT model are 1) environment scaffolding, 2) scaffolding before playing, 3) scaffolding over playing, 4) scaffolding after playing. Conclusion of this research are tutor overing condition of children to be circle in the classroom; the children are centered by tutor to introducing the topic of learning; the children begin for play the activity; conclusion; children put toys to the rack.*

Keywords: *BCCT model, creativity and early childhood*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai golden age (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral.

Pendidikan formal, nonformal maupun informal yang dimulai dari pendidikan anak usia dini dalam bentuk pendidikan prasekolahan sampai pendidikan tingkat perguruan tinggi hakikatnya untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia, Undang-undang 20 tahun 2003 nomor 7 tentang system pendidikan Nasional menyatakan: Pendidikan nasional bertujuan mengembangkam potensi peserta didik agar mejadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan bangsa.

Era global didominasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan individu-individu kreatif dan produktif serta memiliki kemampuan daya saing yang tinggi dan tangguh. Daya saing yang tinggi dan tangguh dapat terwujud jika anak didik memiliki kreativitas, kemandirian dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Sistem pendidikan saat ini hanya menonjolkan kemampuan akademik saja seperti kemampuan membaca dan berhitung. Orang tua atau Tutor merasa bangga bila anak didiknya mampu membaca dan berhitung dengan lancar sehingga nilai moral dan emosi tak lagi penting. Tuntutan orang tua dan syarat untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi menjadi dalih yang menghendaki anak pandai membaca dan berhitung. Seorang Tutor hanya menekankan metode pembelajaran yang mengasah kecerdasan otak kiri saja yaitu membaca dan berhitung. Penggunaan metode yang statis membuat anak bosan akibatnya otak kanan yang berfungsi sebagai pengembangan kreativitas anak tidak dapat berkembang secara optimal.

Karakteristik anak usia dini menjadi mutlak dipahami untuk memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal mengingat penting usia tersebut. Mengembangkan kreativitas anak memerlukan peran penting pendidik hal ini secara umum sudah banyak dipahami. Anak kreatif memuaskan rasa keingintahuannya melalui berbagai cara seperti bereksplorasi, bereksperimen dan banyak mengajukan pertanyaan pada orang lain. Suratno menjelaskan “anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak”.⁶²

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar. Hal ini dikarenakan masa usia dini merupakan masa Golden Age, yang apabila pada masa emas tersebut anak diberikan stimulus yang tepat akan menjadi modal penting bagi perkembangan anak dikemudian waktu. Dalam hal ini PAUD paling tidak mengembangkan fungsi melejitkan seluruh potensi kreativitas anak usia dini, penanaman nilai-nilai dasar dan pengembangan kemampuan dasar. Untuk menerangkan fungsi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai model pembelajaran diantaranya model pembelajaran BCCT (*Beyond Centres and Circle Time*) atau model pembelajaran sentra dan lingkaran. Dalam model ini anak dirangsang supaya seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subyek pembelajar. Sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang diberikan

⁶² Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005). Hlm 20

sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dalam setting duduk melingkar sehingga dikenal sebagai saat lingkaran. Pijakan lainnya adalah pijakan lingkungan dan pijakan yang dilakukan selama bermain. Dalam pijakan ini anak diberi kesempatan untuk bermain secara aktif dan kreatif disentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing.

Model Pembelajaran

Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran Termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, dan lain-lain.⁶³ Lebih lanjut Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga pembelajaran tercapai. Selanjutnya, Arends menyatakan :

"The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system". Istilah model mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu, termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya.⁶⁴

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono, pada dasarnya adalah: Pengembangan kurikulum secara konkret 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 oleh anak.⁶⁵

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret 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 oleh anak. Menurut Asmani, "Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi".⁶⁶ Pembelajaran untuk anak usia

⁶³ Asmani, Jamal Ma'mur. Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini. (Yogyakarta, Diva: Press, 2010). Hlm 17

⁶⁴ Arends, 1997. <http://alburni-education.blogspot.com/2009/04/beyond-center-and-circle-time-bcct.html>.

⁶⁵ Sujiono, Yuliani Nurani. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta: PT Indeks, 2009). Hlm 20

⁶⁶ Asmani, Jamal Ma'mur. Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini. (Yogyakarta, Diva: Press, 2010). Hlm 24

dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.

Selain itu, Masitoh dkk mengemukakan bahwa “pembelajaran untuk anak usia dini berorientasi pada perkembangan yang mengacu pada tiga hal penting, yaitu : 1) berorientasi pada usia yang tepat, 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks social budaya”.⁶⁷ Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut.

Pembelajaran Beyond Centers and Circles Time

Pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan model BCCT (Beyond Centers & Circles Time) diyakini mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (Multiple Intelligent) melalui bermain yang terarah. Setting pembelajarannya mampu merangsang anak untuk saling aktif, kreatif, dan terus berpikir dengan menggali pengalaman sendiri. Hal ini berbeda dengan paradigma pendidikan lama yang menghendaki anak mengikuti perintah, meniru atau menghafal. Pendekatan BCCT yang dimaksud adalah pola pengajaran yang diterapkan dengan menggunakan kegiatan belajar yang menyenangkan dengan pendekatan sentra dan saat lingkaran.

Menurut Jean Piaget (1972), “anak-anak seharusnya mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri, Tutor tentu saja dapat menuntun anak-anak dengan menyediakan bahan-bahan yang tepat tetapi yang terpenting agar anak dapat memahami sesuatu, ia harus membangun pengertian itu sendiri, ia harus menemukan sendiri”. Dalam pendekatan BCCT proses pembelajaran diharapkan mampu berjalan secara alamiah dalam bentuk kegiatan yang ditujukan agar anak belajar dengan mengalami bukan hanya sekedar mengetahui ilmu yang ditransfer oleh Tutor. Metode ini juga memandang bermain sebagai media yang tepat dan satu-satunya media pembelajaran anak karena disamping menyenangkan, bermain dalam setting pendidikan dapat menjadi media untuk berfikir aktif dan kreatif.

Mufrihatin, Ada tiga jenis main yang menjadi implementasi dari metode BCCT yaitu “1. main sensorimotor, 2. main pembangunan dan 3. main peran”. BCCT menggunakan model sentra dalam setiap kegiatan

⁶⁷ Ibid ... Hlm 34

pembelajaran, setelah pembentukan sentra-sentra tersebut, maka setiap sentra diberikan pijakan.⁶⁸

Pendekatan model sentra dan lingkaran dipaparkan oleh Mufrihatin sebagai berikut:⁶⁹

- 1) Pendekatan dan Sentra Lingkungan adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat disentra main dan saat anak proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkungan dengan menggunakan 4 jenis pijakan (Scaffolding) untuk mendukung perkembangan anak. Yaitu:
 - a) Pijakan lingkungan main
 - b) Pijakan sebelum main
 - c) Pijakan selama main
 - d) Pijakan setelah main.
- 2) Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.
- 3) Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis main, yaitu: 1) main sensorimotor atau fungsional, 2) main peran, dan 3) main pembangunan.
- 4) Saat lingkungan adalah pendidik (Tutor/kader/tutor/pamong) duduk bersama dengan anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main.
- 5) Setelah dan Sesudah main adalah dalam BBCT dapat di lihat sejauh mana perkembangan anak melalui kegiatan sebelum dan sesudah di lakukan.

Proses Pembelajaran dengan Pendekatan BCCT (*Beyond Centers and Circles Time*)

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Agar pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan yang akan dicapai, maka harus memperhatikan langkah-langkah dalam proses pembelajarannya. Gutma proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT (*Beyond Centers and Circles Time*) sebagai berikut: 1) Penataan lingkungan main harus disesuaikan dengan rencana dan jadwal kegiatan yang sudah tersusun. Alat dan bahan main yang akan digunakan juga harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai anak selama

⁶⁸ Mufrihatin. *Beyond Center and Circles Time dalam pendidikan agama islam*. Skripsi S1. (Universitas Negeri Yogyakarta, 2008). [http:// uny-pascasarjana](http://uny-pascasarjana).

⁶⁹ Ibid

bermain di lingkungan main tersebut. 2) Penyambutan anak, Pendidik menyambut kedatangan anak. Anak diarahkan untuk bermain bebas dahulu dengan teman-temannya yang sudah datang sambil menunggu kegiatan dimulai. 3) Main pembukaan, Pendidik menyiapkan anak-anak dalam lingkaran dan menyebutkan kegiatan pembukaan yang akan dilakukan. 4) Transisi, Setelah bermain pembukaan selesai kemudian anak-anak diberi waktu untuk pendinginan dengan cara bernyanyi dalam lingkaran atau pun bermain. Tujuannya agar anak kembali tenang. 5) Kegiatan inti di masing-masing kelompok, Dalam kegiatan inti ini terdapat tiga pijakan yaitu pijakan pengalaman sebelum main, pijakan pengalaman selama main, dan pijakan pengalaman setelah main. Setelah melakukan tiga pijakan tersebut pendidik melakukan kegiatan menanyakan kembali (*recalling*) untuk melatih daya ingat anak dan melatih anak mengemukakan gagasan dan pengalaman bermainnya. 6) Makan bekal bersama, usahakan agar setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik. Sebelum makan bersama pendidik mengecek apakah ada anak yang tidak membawa bekal. Jika ada tanyakan siapa yang mau memberikan sedikit makanan untuk temannya (konsep berbagi). Setelah selesai makan, libatkan anak untuk merapikan tempat makanannya dan membuang sampah pada tempatnya. 7) Kegiatan penutup, dilakukan dengan mengumpulkan anak dalam lingkaran serta mengajak anak untuk bernyanyi, kemudian pendidik menyampaikan rencana kegiatan minggu depan dan menyarankan anak untuk bermain yang sama di rumah. Kemudian pendidik meminta salah satu anak untuk memimpin berdoa.

Menurut Gutma (2005: 7) Proses pembelajaran Beyond Centers and Circles Time dapat dikembangkan jika memiliki Materi pembelajaran atau sentra sebagai upaya untuk mengukur keberhasilan dari 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 di sentra 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 di sentra 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 (bangunan). Penekanan sentra ini pada *start* dan *finish*, dimana anak mengambil

balok sesuai kebutuhan dan mengembalikan dengan mengklasifikasi berdasarkan bentuk balok. Dengan bermain di sentra ini anak diharapkan dapat berfikir tipologi, mengenal ruang dan bentuk sehingga dapat mengembangkan kecerdasan visual-spasial secara optimal dan anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri yang sangat berguna untuk pengembangan dasar matematika.

4) Sentra persiapan

Pembelajaran pada sentra ini memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengalaman keaksaraan. Di sentra 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 di sentra 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 ketrampilan dan kreatifitas. Anak diajak untuk menciptakan kreasi tertentu yang akan menghasilkan sebuah karya.

6) Sentra agama

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

Menurut Gutma (2005) "Di dalam perencanaan ini pendidik hendaknya memberikan pijakan di setiap sentra. Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah selama kegiatan belajar yang sesuai dengan tingkatan perkembangan kinerja anak. Pijakan itu dapat berupa ide, gagasan, pendapat, cerita yang selalu diarahkan pada anak supaya memunculkan keinginan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan keinginan anak". Pijakan (*scaffolding*) yang diberikan terdiri dari empat pijakan yaitu:

1) Pijakan lingkungan main

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

- g) Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.
- 2) Pijakan pengalaman sebelum main
 - a) mengundang nara sumber.
 - b) Menggabungkan kosa kata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung 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
- 3) Pijakan pengalaman main setiap anak. Untuk memperjelas teori diatas, berikut penjabarannya :
 - a) Membaca buku yang berkaitan dengan pengalaman atau
 - b) Mengundang nara sumber.
 - c) Menggabungkan kosa kata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung standar kinerja.
 - d) Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan.
 - e) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main.
 - f) Menjelaskan rangkaian waktu main.
 - g) Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial.
 - h) Merancang dan menerapkan urutan transisi main
- a. Pijakan pengalaman main setiap anak
 - 1) Memberikan anak waktu untuk mengelola dan meneliti pengalaman main mereka.
 - 2) Mencontohkan komunikasi yang tepat.
 - 3) Memperkuat dan memperluas bahasa anak
 - 4) Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan hubungan teman sebaya.
 - 5) Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan anak dan kemajuan main anak.
- b. Pijakan pengalaman setelah main
 - 1) Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya.
 - 2) Menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat

Pembentukan karakter untuk anak usia dini lebih ditekankan pada penghayatan, pengalaman, dan pembiasaan. Proses pembelajaran lebih pada proses induktif, yakni dengan cara menggali lebih dahulu persepsi atau pengalaman empirik anak didik mengenai tema yang diajarkan sesuai

dengan konsep pijakan sebelum bermain (*circle time 1*), baru kemudian diabstraksikan dalam konsep-konsep teoritis (pijakan main setiap anak) dan setelah itu menguatkan kembali pada akhir pembelajaran (*circle time 2*).

Keunggulan BCCT yang dikemukakan oleh Rizki Muliato sebagai berikut:⁷⁰

BCCT diarahkan untuk membangun pengetahuan anak yang digali oleh anak itu sendiri. Anak didorong untuk bermain di sentra-sentra kegiatan. Sedangkan pendidik berperan sebagai perancang, pendukung dan penilai kegiatan anak. Pembelajaran bersifat individual, sehingga rancangan, dukungan, dan penilaiannya pun disesuaikan dengan tingkatan perkembangan di kebutuhan tiap anak. Semua tahapan perkembangan anak dirumuskan dengan rinci dan jelas, sehingga Tutor memiliki panduan dalam penilaian perkembangan anak. Kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas. Dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan-pijakan. Setiap anak memperoleh dukungan untuk aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri tanpa mesti tahu membuat kesalahan. Setiap tahap perkembangan bermain anak dirumuskan secara jelas, sehingga dapat menjadi acuan bagi pendidik melakukan penilaian perkembangan anak. Penerapan BCCT tidak bersifat kaku. Dapat dilakukan secara bertahap, sesuai situasi dan kondisi setempat.

Memberikan konsep yang sistematis, terstruktur dan terformat dengan baik sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini sehingga membawa konsekuensi bahwa bahan pengembangan yang diberikan harus disusun secara bertahap sesuai dengan perkembangan anak.

Pamela C Phelps (*Beyond*). Dikatakan saat lingkaran dikarenakan pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah bermain dan belajar dilakukan di dalam *setting* melingkar.⁷¹ *Center* (sentra), maksudnya pusat kegiatan bermain anak adalah dengan ada fokus kegiatan bermain yang ditata dan direncanakan dengan tujuan tertentu. *Circle Times* (saat lingkaran) adalah suatu kegiatan Tutor dan anak yang dilaksanakan untuk mengawali dan mengakhiri kegiatan sentra.

Tujuan dari pendekatan BCCT, berdasarkan Rizki Muliato antara lain adalah sebagai berikut:⁷²

⁷⁰ Rizki Muliato. *Pendekatan Pembelajaran BCCT (KBM Sistem Sentra)* (online) <http://www.tkislambaitussalam.wordpress.com/> 2011. Diakses 16 Desember 2012

⁷¹ Pamela C Phelps, 2000. <http://www.gryphonhouse.com/authors/index.asp?ID=PHEP> 2005. *Buku Pintar Playgroup*. Yogyakarta: Buku Biru.

⁷² Rizki Muliato. 2011. *Pendekatan Pembelajaran BCCT (KBM Sistem Sentra)* (online) <http://www.tkislambaitussalam.wordpress.com/>. Diakses 16 Desember 2012

- 1) Proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan anak didik bekerja mengalami, bukan transfer pengetahuan dari Tutor ke anak didik.
- 2) Anak didik dapat mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Mereka sadar bahwa apa yang mereka pelajari akan berguna bagi hidupnya nanti
- 3) Memposisikan Tutor hanya sebagai pengarah dan pembimbing atau inspirator, bukan sebagai centers, dan penceramah dalam strategi belajar.
- 4) Meletakkan pendidikan dasar keimanan, ketakwaan serta seluruh aspek keperibadian (ESQ) yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan selanjutnya
- 5) Terjalin kerja sama, saling menunjang antara anak didik dengan anak didik, dan anak didik dengan Tutor, sehingga menyebabkan anak didik kritis dan Tutor kreatif.
- 6) Membuat situasi belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga anak didik dapat belajar sampai tingkatan "Joy Of Discovery", tertantang untuk dapat memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan yang diperolehnya.

Beberapa prinsip dasar pendekatan sentra dan saat lingkaran dalam pendidikan anak usia dini, menurut Departemen Pendidikan Nasional sebagai berikut:⁷³

- 1) Keseluruhan proses pembelajarannya berlandaskan pada teori dan pengalaman empirik.
- 2) Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik (Tutor/kader/tutor/pamong) dalam empat jenis pijakan.
- 3) Menempatkan penataan lingkungan main sebagai pijakan awal yang merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalamannya sendiri.
- 4) Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran
- 5) Mempersyaratkan pendidik dan pengelola program untuk mengikuti pelatihan sebelum menerapkan metode ini.
- 6) Melibatkan orang tua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak dirumah.

Hal-hal yang harus diperhatikan tenaga pendidik dalam pelaksanaan program pembelajaran anak usia dini, yakni didasarkan atas beberapa

⁷³ Depdiknas. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers and Circles Time (BCCT)" (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Dirjend Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2009). hlm 10

pijakan. Yang menurut Depdiknas yakni:⁷⁴ 1) Pijakan sebelum main (15 menit), 2) Pijakan pengalaman selama anak main (60 menit), dan 3) Pijakan pengalaman setelah main (30 menit)

Kreativitas

Pengertian Kreativitas mengandung beragam definisi didalamnya. Suratno, menyatakan “kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna dan dapat dimengerti”. Sedangkan Suratno, menyatakan “kreativitas adalah proses memecahkan masalah dan membuat ide”.⁷⁵

Menurut Nadia, (2007: 25) menjelaskan “kreativitas merupakan kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata”. Sementara itu Rahmawati, (2005: 15) mengutarakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam persenian, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru”.

Dari paparan tersebut penulis menyimpulkan kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Sedangkan kreatif merupakan suatu sifat yang dimiliki oleh seseorang yang mempunyai kreativitas.

Kreativitas hanya dimiliki oleh orang yang kreatif. Hal ini dikarenakan hanya orang yang kreatiflah yang mempunyai ide gagasan yang kreatif dan original. Orang akan menjadi kreatif apabila distimulasi sejak dini sehingga menjadi anak yang kreatif. Anak dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan produk secara kreatif serta tidak tergantung dengan orang lain.

Anak Kreatif

Anak Kreatif yaitu anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang di tentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif Suratno.⁷⁶

Menurut Suratno, menjelaskan bahwa :

⁷⁴ Ibid ... Hlm 10

⁷⁵ Suratno.. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005). hlm 23

⁷⁶ Ibid.... hlm 20

Individu kreatif dengan sendirinya memiliki motivasi dalam dirinya atau motivasi intrinsik yang kuat untuk menghasilkan ide atau karya dalam memuaskan diri bukan karena tekanan dari luar. Motivasi dalam diri atau intrinsik tercipta dengan sendirinya yang mendorong timbulnya kreativitas dan itu akan berlangsung dalam kondisi-kondisi mental tertentu.

Karakteristik Anak Kreatif

Suratno, (2005: 11) menyebutkan karakteristik tindakan kreatif anak adalah sebagai berikut : (1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif, (2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, (3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, (4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, (5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya, (6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami. Adapun uraiannya sebagai berikut:

1) Anak kreatif belajar dengan cara-cara yang kreatif

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan pada anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi sehingga anak memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama di ingat. Melalui eksperimen, eksplorasi, manipulasi dan permainan mereka sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan, dan kemudian mereka menemukan, kadangkala cepat dan emosional, sementara pada saat yang lain secara diam-diam saja. Dengan metode cerita bergambar kreativitas dapat dikembangkan karena anak akan sering mengajukan pertanyaan, membuat tebakan sesuai dengan ciri anak kreatif di atas.

2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.

Anak kreatif memiliki rentang perhatian 15 menit lebih lama bahkan lebih dalam hal mengeksplorasi, bereksperimen, memanipulasi dan memainkan alat permainannya. Hal ini menunjukkan anak yang kreatif tidak mudah bosan seperti halnya anak yang kurang kreatif. Melalui bercerita Tutor dapat mengidentifikasi anak yang kreatif maupun tidak kreatif yakni dilihat dari rentang perhatiannya dalam mendengarkan cerita. Kegiatan cerita bergambar dapat meningkatkan rentang perhatian anak karena gambar yang menarik membuat anak lebih fokus perhatiannya.

3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.

Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih dari pada anak yang lain.

Bentuk kelebihan anak kreatif ditunjukkan dengan peran mereka dalam kelompok bermain. Anak kreatif muncul sebagai pemimpin bagi kelompoknya karena itu anak kreatif pada umumnya mampu mengorganisasikan teman-temannya secara menabjukan. Jika anak mampu mengorganisasikan teman-temannya maka anak akan memiliki kepercayaan diri yang luar biasa.

Melalui cerita bergambar anak belajar mengaitkan ide dan gagasan sebagai bekal untuk melatih kepercayaan diri anak karena jika anak berhasil mengaitkan ide atau gagasan maka lahirlah karya-karya yang original sehingga kepercayaan diri anak akan muncul dan secara tidak langsung anak termotivasi untuk mengekspresikannya didepan teman-temannya.

- 4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh mereka akan mencoba dengan cara lain sehingga diperoleh pengalaman baru. Melalui cerita bergambar anak dapat menceritakan kembali cerita yang disampaikan, dengan demikian anak telah mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan original sesuai kemampuannya.

- 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman baru. Pengalaman yang berkesan akan diperoleh secara langsung melalui eksperimen yang dilakukan. Anak harus diberikan banyak bekal pengalamannya melalui eksperimennya sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif atau cerita, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana atau atmosfir persoalan yang bebas dan dapat diterima oleh anak. Cerita bergambar dapat mengasah imajinasi dan fantasi anak, fantasi tersebut dapat diasah melalui alur cerita dan gambar yang ditampilkan. Misalnya apabila Tutor bercerita dengan setting lapangan, rumah sakit, anak-anak akan mempunyai persepsi dalam fantasinya masing-masing. Dengan fantasi tersebut, maka akan lebih meningkatkan kreativitas anak.

- 6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Anak kreatif suka bercerita, bahkan kadang-kadang bercerita tidak habis-habisnya sehingga sering dicap sebagai anak cerewet. Pada hal melalui aktivitasnya itu anak akan mengembangkan lebih lanjut fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat kekreatifan anak. Melalui cerita bergambar anak akan sering mendapatkan kosakata baru, dengan kosakata yang diperolehnya tersebut akan dapat menjadi bekal anak sebagai pencerita yang alami.

Anak kreatif memiliki kuriositas yang tinggi. Untuk memenuhi rasa kuriositasnya diperlukan bekal pengetahuan dan pengalaman yang lebih banyak dibandingkan anak yang kurang kreatif. Pengetahuan dan pengalaman itu akan lebih bermakna dan akan bertahan lama jika dapat diperoleh secara langsung. Untuk itu diperlukan berbagai macam kegiatan eksperimen dan eksplorasi yang dapat dilakukan anak. Tutor, orang tua dan orang-orang yang dekat dengan anak perlu memahami bagaimana memfasilitasi anak agar kreativitas itu muncul sebagai kekuatan real yang sangat diperlukan bagi kehidupannya kelak.

Sedangkan menurut Suharnan dalam mengembangkan kreatifitas anak terdapat empat indikator, yaitu: 1) Rasa ingin tahu, 2) Motivasi berprestasi, 3) Kebutuhan otonomi, dan 4) Kebutuhan akan hal baru. Untuk mendeskripsikan teori diatas, berikut penjabarannya:⁷⁷

1) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu (*Curiosity*) akan mendorong seseorang untuk melakukan penjajahan intelektual, memanipulasi atau merekayasa objek-objek, dan bereksperimentasi. Banyak karya-karya kreativitas dihasilkan dari rasa penasaran dan ingin memperoleh jawaban terhadap segala sesuatu yang belum dimengerti.

2) Motivasi Berprestasi

Motivasi berprestasi (*achievement motivation*) juga sering disebut kebutuhan untuk berprestasi. Motivasi berprestasi merupakan kebutuhan seseorang untuk melakukan tugas atau pekerjaan dengan hasil terbaik. Tugas dan pekerjaan kreatif tentu juga melibatkan motivasi berprestasi pada tingkat tertentu.

Secara umum kebutuhan atau motivasi berprestasi berkorelasi positif dengan kreativitas, tetapi sampai pada batas-batas tertentu. Sekali orang telah melewati batas yang memadai dalam kebutuhan berprestasi maka ia cenderung kurang kreatif.

3) Kebutuhan Otonomi

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.

4) Kebutuhan akan hal baru

Kreativitas dapat lahir karena seseorang yang mengalami kejenuhan pikiran atau bosan (*boredome*). Kejenuhan pikiran dapat terjadi

⁷⁷ Suharnan. *Kreatifitas teori dan pengembangan*. (Surabaya: Laros, 2011). Hlm 134

pada seseorang, karena ia telah melakukan tugas-tugas atau pekerjaan-pekerjaan yang sama secara rutin selama bertahun-tahun. Sebab yang lain dari kejenuhan pikiran adalah keadaan stagnan yang dialami kehidupan umat manusia. Seolah-olah kehidupan dunia telah berhenti pada titik puncak kemajuan. Situasi-situasi seperti itu mendorong seseorang untuk keluar dari belenggu pikiran (*out of the box*), kemudian mencari hal-hal baru yang belum pernah dilakukan atau dialami.

Metode Penelitian

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 Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini pada PAUD Kusma Kelurahan Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang memberikan gambaran secara normatif mengenai Implementasi Model Beyond Center and Circles Time dalam mengembangkan.

Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian yang akan diteliti adalah:

1. Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time dengan indikator 4 pijakan main anak yaitu 1) pijakan lingkungan main, 2) pijakan pengalaman sebelum main, 3) pijakan pengalaman selama main, dan 4) pijakan pengalaman setelah main.
2. Kreativitas anak dengan indikator : 1) Rasa Ingin Tahu, 2) Motivasi Berprestasi, 3) Kebutuhan Otonomi, 4) Kebutuhan Akan Hal Baru

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan Teknik observasi:

1. Teknik Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik utama dalam mengumpulkan data penelitian yang ditujukan kepada informan penelitian ini yaitu pendidik PAUD Kusma Kelurahan Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Hal ini dilakukan guna memperoleh informasi tentang Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

2. Teknik Observasi

Kegiatan observasi dimaksudkan untuk mengamati secara langsung Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time dalam mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Kusma Kelurahan Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

3. Teknik Analisis Data

Proses analisis data bukan hanya merupakan tindak lanjut logis dari pengumpulan data tetapi juga merupakan proses yang tidak terpisahkan dengan pengumpulan data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu informan kunci dari hasil wawancara, dari hasil pengamatan di lapangan atau observasi dan dari hasil studi dokumentasi.

Moleong Mengacu dari pendapat tersebut, data dalam penelitian ini dianalisis secara kualitatif induktif, meliputi tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan data yang diperoleh melalui perangkat pengumpulan data akan dianalisis dan selanjutnya direduksi secara sistematis.⁷⁸ Data yang tereduksi ini akan disajikan secara terorganisir untuk dilakukan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan data digunakan untuk menetapkan keabsahan data. Menurut Moleong "Tringulasi adalah teknik pemeriksaan data keabsahan dengan memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding untuk terhadap data itu".⁷⁹ Teknik lain yaitu: ketekunan pengamatan yang merupakan inti dari kebutuhan ketekunan pengamatan untuk memperoleh tingkat kedalaman terhadap penelitian yang dilakukan. Pengamatan yang lebih rinci dibutuhkan khususnya terhadap fenomena yang menonjol.

Teknik triangulasi digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan, penggunaan sumber yang berarti membandingkan dan mengecek kembali daripada kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Menurut Patton hal itu dapat dicapai dengan cara:⁸⁰

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatak orang lain ditempat umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang diluar peneliti tentang situasi dengan apa yang dikatakan mereka sepanjang waktu penelitian.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif dengan berbagai pendapat dan pandangan orang biasa, orang yang berpendidikan menengah dan tinggi, orang berada dan pemerintah.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan suatu dokumen yang berkaitan.

⁷⁸ Moleong, Lexy, J. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011). hlm 209

⁷⁹ Ibid....hlm 178

⁸⁰ Patton. *Perspektif penelitian kualitatif*. (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 1987). hlm 331

Hasil Penelitian

Di PAUD Kusma 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 Paud Kusma. Dalam pembelajaran ini anak diberikan kesempatan pada anak 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 Tutor mampu mengaplikasikan Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time dengan beberapa tahap Pijakan lingkungan bermain yaitu Tutor menata lingkungan yang disesuaikan dengan intensitas dan densitas pijakan sebelum bermain, pijakan sebelum bermain yaitu Tutor memulai bercerita menggunakan media yang sesuai dengan tema, Pijakan saat bermain yaitu Tutor mencatat perilaku, kemampuan dan celetukan anak dan Tutor mengingatkan bila ada yang lupa atau melanggar aturan, dan Pijakan setelah bermain yaitu Tutor meminta siswa menceritakan pengalaman bermainnya sambil menghitung jumlah kegiatan yang dilakukan. Pijakan pada model pembelajaran Beyond Centers and Circles Time mampu mengembangkan kreativitas anak di PAUD Kusma sedangkan yang menjadi indikator pada kreativitas anak yaitu Rasa ingin tahu, Motivasi berprestasi, Kebutuhan otonomi, dan kebutuhan akan hal baru.

Penelitian di bawah ini berkaitan dengan Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time dalam Mengembangkan kreativitas anak di PAUD Kusma, dengan menggunakan instrumen wawancara dan Observasi Checklist. Untuk memperoleh jawaban dari penelitian ini maka informan yang di wawancarai ialah dua orang tutor.

1) Pijakan Lingkungan

Menurut Informan NT pada tanggal (25 Januari 2013) Untuk menata lingkungan sebelum pijakan bermain anak-anak didampingi oleh Tutor pendamping menuju ke kelas sentra bahan balok, anak-anak berbaris di depan kelas mengabsen anak dan masuk satu persatu secara berurutan. Anak-anak duduk melingkar bersama Tutor sentra untuk berdoa dan menyanyi sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan percobaan sederhana (praktik membuat rumah, masjid, dan gedung dari balok). Alat dan bahan yang dipersiapkan untuk praktik membuat rumah, masjid, dan gedung ialah balok segi tiga, segi empat, segi lima, kubus, dan tabung. Namun sebelum menyusun balok anak dibimbing terlebih dahulu.

Menurut informan HI pada tanggal (20 Februari 2013) Tutor menata lingkungan bermain yang disesuaikan dengan tema dan sub tema serta sentra yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dimana pembelajaran pada hari ini bertemakan *My Home* (Rumah saya) dengan sub tema bangunan serta sentra yang digunakan adalah sentra balok. Ada 3 jenis permainan yang telah disiapkan di sentra ini yaitu: a. Membuat rumah, b. Membuat masjid, dan c. Membuat gedung dan masing-masing dengan menggunakan sentra balok.

2) Pijakan Sebelum Bermain

Menurut informan NT pada tanggal (27 Januari 2013) Mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bercerita namun tetap disesuaikan dengan tema pembelajaran, tema pembelajaran yang digunakan ialah *My Home* (Rumah saya) pada tahap ini anak disuruh bercerita mengenai lingkungan rumahnya, sehingga pada saat menyusun balok untuk membuat rumah dari balok anak sudah mempunyai imajinasi mengenai rumah. Sebelum bermain anak dipersilahkan bertanya mengenai sentra yang akan digunakan, Secara teoritis anak suka bertanya hal ini disebabkan karena rasa ingin tahu dan rasa penasaran anak masih sangat tinggi dan secara praktik anak suka mengamati permainan yang diberikan oleh Tutor, sehingga anak suka bertanya mengenai manfaat media balok yang digunakan dalam membuat rumah, masjid, dan gedung. Sebelum dimulai proses penerapan Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time kami memberikan motivasi, pengarahan, serta peraturan dalam menggunakan sentra balok, namun didalam peraturan tersebut kami tidak memberikan aturan yang menekan kreatifitas anak sehingga anak bebas berkreasi. Kebutuhan otonomi anak merupakan hal mutlak dalam berkreasi agar anak mampu menentukan pilihannya dalam membuat apa yang diinginkan namun tetap mengacu pada tema pembelajaran. Kreativitas anak tidak mampu diinterfensi oleh siapapun sebab jika orang tua atau tutor menginterfensi anak maka akibatnya anak kaku dalam berkreasi. Agar anak tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran tentunya kami harus memberikan fasilitas yang bervariasi dan menyusun rancangan pembelajaran yang kreatif artinya rancangan pembelajaran yang akan kami berikan kepada anak harus bersifat kontekstual dan tidak sama dengan model pembelajaran tahun lalu.

Menurut informan HI pada tanggal (25 Februari 2013) Media merupakan alat yang paling penting untuk merangsang kreatifitas anak sehingga anak mampu berkreatifitas, sehingga alat yang digunakan untuk bercerita agar sesuai dengan tema pembelajaran ialah sentra balok, sentra alam, sentra agama, dan sentra bercerita. Dengan harapan prestasi anak dalam belajar bisa dilihat dari kehadiran, keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan anak sangat berpengaruh dengan kreatifitas anak. Kreativitas anak bisa berkembang pada pijakan sebelum bermain jika anak diberikan kebebasan sepenuhnya untuk berkreasi., dalam artian bahwa kebutuhan otonomi anak sangat berperan dalam mengembangkan

kreativitas anak itu sendiri. Pada pijakan saat bermain kami tidak akan memberikan aktifitas yang rutin, namun kami akan memberikan tugas kepada mereka yang bervariasi dan belajar sambil bermain sehingga anak tidak jenuh dengan materi pembelajaran yang kami berikan. Pijakan saat bermain merupakan tahap yang sangat penting untuk mengembangkan kreatifitas anak karena dengan anak akan sangat senang jika mereka belajar hal baru. Sebelum dilakukannya pembelajaran atau pijakan sebelum bermain kami memberikan arahan mengenai sentra yang akan digunakan agar anak tidak kebingungan dalam belajar sambil bermain, dan kami juga memberikan mereka motivasi agar anak antusias untuk belajar sehingga hasil yang diharapkan mampu maksimal yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu kreatifitas anak berkembang.

3) Pijakan Saat Bermain

Menurut informan NT pada tanggal (30 Januari 2013) Tutor bersama anak-anak duduk melingkar, Tutor memberikan salam kepada anak-anak, kemudian melafalkan do'a sebelum belajar secara bersama-sama. Tujuannya agar anak-anak terbiasa berdo'a sebelum melakukan sesuatu. Untuk mengondisikan kelas agar anak-anak lebih fokus maka Tutor bersama anak-anak bernyanyi terlebih dahulu. Setelah anak-anak fokus pada Tutor, kemudian ibu NT menjelaskan permainan yang akan dilakukan dalam pembelajaran di sentra bahan balok pada hari ini. Dan menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan serta menjelaskan tata tertib permainannya. Kemudian ibu NT memantau perkembangan anak terhadap kreatifitas anak pada saat memulai permainan. Anak yang sampai pada pijakan saat bermain sangat antusias dalam memberikan pertanyaan kepada Tutor sehingga kemampuan anak dalam membuat rumah dari sentra balok sangat bagus. Kemampuan anak dalam bertanya tentunya akan semakin berkembang sehingga hal yang tidak dimengerti akan diatasinya. Anak yang penuh rasa ingin tahu dengan sendirinya akan melakukan cara untuk memecahkan masalah, misalnya menganalisa, bertanya kepada tutor dan temannya. Rasa ingin tahu ini akan timbul dengan sendirinya jika anak tersebut diberikan tugas atau pekerjaan dari tutor. Sehingga anak dengan antusias menyelesaikan tugas dan pekerjaannya. Namun ada juga anak yang tidak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi ini disebabkan karena anak merasa malu dan tidak suka berkumpul dengan teman-temannya. *Dalam pendekatan Beyond Centers and Circles Time proses pembelajaran diatur dalam bentuk kegiatan yang ditujukan agar anak belajar dengan mengalami bukan hanya sekedar mengetahui ilmu yang ditransfer oleh Tutor. Pembelajaran berpusat pada anak dan peran Tutor hanya sebagai fasilitator, motivator dan evaluator. Sehingga otak anak dirangsang untuk terus berfikir secara aktif dalam menggali pengalamannya sendiri bukan sekedar mencontoh dan menghafal saja.* Tindakan-tindakan yang dilakukan anak untuk mengembangkan kreatifitasnya tidak ada campur tangan dari tutor dalam artian untuk memilih dan menentukan permainan yang disukainya kami tidak mencampurinya kecuali ada hambatan atau

kesulitan yang di hadapi oleh anak maka kami akan mendampingi atau mengarahkannya.

Menurut informan NT pada tanggal (30 Januari 2013) Sebelum bermain anak diperingatkan mengenai aturan dalam menggunakan media sentra balok, sehingga pada saat mengamati perkembangan kreatifitas anak, Tutor tidak kesulitan lagi, namun jika ada anak yang melanggar aturan pada saat bermain maka sudah menjadi kewajiban Tutor untuk memberikan nasehat dan membimbing anak. Dengan cara melihat anak mengkreasikan permainan konstruktif, misalnya dengan bermain balok, karena permainan balok merupakan model pembelajaran yang merangsang motorik anak sehingga anak selalu ingin mengetahui cara memecahkan masalah, misalnya cara membuat rumah dari sentra balok. Untuk melihat prestasi anak dalam belajar tentunya kami memberikannya penilaian namun kami tidak membanding-bandingkan dengan anak yang memiliki prestasi yang rendah karena kami hindari kecemburuan sosial diantara peserta didik sehingga anak yang memiliki prestasi yang rendah akan meningkatkan prestasinya dengan harapan kreatifitas anak mampu dikembangkannya, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan sentra yang sesuai dengan kemampuan anak. Karena dengan diberikannya kebebasan kepada anak, maka dengan mudah anak akan mengembangkan kreatifitasnya, pemikiran-pemikiran yang kreatif akan timbul jika anak sedang bermain sambil belajar dengan menggunakan sentra balok, sentra agama, sentra alam, dan sentra bercerita.

Menurut informan HI pada tanggal (28 Februari 2013) Untuk mengetahui perkembangan kreatifitas anak tentunya kami sebagai tutor harus menganalisis para peserta didik saat anak bermain. Kreatifitas anak yang biasa muncul sangat bermacam-macam, ada anak yang mempunyai tingkat kreativitas kurang mampu berkembang dan ada pula kreatifitas anak cepat berkembang. Hal ini disebabkan karena faktor ketekunan dalam belajar sambil bermain. Dengan cara melakukan pengamatan kemudian mencatat hasil dari pijakan bermain, jika anak mampu membuat rumah dari sentra balok itu artinya anak mempunyai perkembangan yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time*. Kreativitas anak bisa berkembang pada tahap pijakan saat bermain karena dengan adanya pijakan saat bermain kami sebagai tutor mampu menilai, mengembangkan dan mengidentifikasi kreatifitas anak, anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dengan mudah mengembangkan kreatifitasnya namun perkembangan itu tidak terlepas dari model pembelajaran yang diberikan dengan menggunakan sentra balok, sentra agama, sentra alam, dan sentra bercerita.

Menurut informan HI pada tanggal (3 Maret 2013) Berbagai macam cara yang dilakukan untuk mengingatkan peserta didik jika ada peserta didik yang melanggar aturan, biasanya kami sebagai tutor mengingatkan peserta didik sebelum dilakukannya pembelajaran sehingga anak mampu mengingatnya sendiri, dan kami menasehatinya jika mereka melakukan pelanggaran yang diluar batas. Hal ini diharapkan agar motivasi peserta

didik mampu berkembang dengan harapan prestasi anak yang mampu menghasilkan kreativitas yang lebih baik pada saat bermain. Anak yang mempunyai rasa ingin tahu tentunya akan mencari cara untuk memecahkan suatu masalah sehingga kreativitas anak akan berkembang. Kemampuan anak untuk mengerti apa yang belum dimengertinya akan menambah wawasan serta menstabilkan rasa ingin tahu anak. Dalam mendesain Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time kami menyusun rancangan pembelajaran, kemudian menerapkannya pada pijakan saat bermain kami menganalisis, mencatat kemudian mengevaluasi kelemahan-kelemahan yang terjadi kemudian mendesain ulang Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time model pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD Kusma ialah sentra balok karena sentra balok dianggap paling efektif untuk mengembangkan kreatifitas anak, misalnya membuat rumah dari balok, membuat masjid dari balok dan membuat gedung dari balok karena tema yang digunakan adalah *My Home* (Rumah saya) maka media yang sangat efektif digunakan ialah media balok.

4) Pijakan Setelah Bermain

Menurut informan NT pada tanggal (1 Februari 2013) setelah pembelajaran selesai, anak disuruh menceritakan pengalamannya dalam membuat rumah dengan menggunakan sentra balok, hal ini bertujuan agar Tutor mampu mengevaluasi hambatan yang dihadapi oleh anak pada saat digunakan model pembelajaran Beyond Centers and Circles Time sehingga anak bisa lebih kreatif lagi jika Tutor sudah mengevaluasi berdasarkan pengalaman bercerita anak. Pada saat tutor mengevaluasi hasil dari pembelajaran, rasa ingin tahu anak telah meningkat dikarenakan anak sangat sering bertanya mengenai sentra yang telah digunakannya, dengan berkembangnya rasa ingin tahu anak maka secara tidak langsung motivasi anak telah berkembang ini dikarenakan tutor mendesain model pembelajaran dengan pada saat bermain dengan berbagai macam sentra sehingga anak tidak merasa bosan dengan model pembelajaran Beyond Centers and Circles Time. Pijakan saat bermain merupakan pijakan yang mampu melihat perkembangan kreativitas anak karena anak juga diberikan kebebasan untuk menceritakan sepenuhnya pengalaman belajar yang telah didapatkan pada pijakan saat bermain,

Menurut informan HI pada tanggal (5 Maret 2013) Sentra bercerita sangat efektif untuk merangsang kemampuan audio-visual anak, dengan harapan anak tidak canggung lagi untuk bercerita namun sentra bercerita ini kami desain agar anak tidak merasa malu dalam bercerita, misalnya bermain sambil bercerita atau menyusun balok sambil bercerita. Namun sentra bercerita juga harus didukung dengan sentra lainnya sehingga rasa ingin tahu anak semakin berkembang, misalnya sentra balok, sentra alam dan sentra agama. Pada pijakan setelah bermain sangat terlihat bahwa kreatifitas anak berkembang, karena tutor menyuruh satu persatu anak didik untuk menceritakan pengalamannya yang didapatkan pada pijakan saat bermain, anak antusias pada pijakan setelah bermain karena anak

diberikan kebebasan untuk berkreasi, dan bebas untuk menceritakan pengalamannya, sehingga tutor dalam melihat dan menilai anak yang mempunyai motivasi yang tinggi dan anak yang mempunyai motivasi yang rendah, anak yang mempunyai motivasi yang tinggi tentunya mempunyai prestasi yang memuaskan karena anak lebih kreatif dalam melakukan sesuatu, baik menggunakan sentra balok, sentra alam, sentra agama, dan sentra cerita. Anak yang diberikan Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time yang bervariasi akan membuat anak tidak cepat bosan dan ingin terus mencoba sentra yang baru, hal ini sangat mendukung untuk mengembangkan kreativitas anak.

Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time merupakan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas anak karena Implementasi Model Beyond Centers 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 PAUD Kusma 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. Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan ternyata tidak sesuai dengan materi dasar dari pembelajaran beyond centers and circles time yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya: teori dari Gutma yang merupakan kajian teori dari penelitian ini, yang menyatakan bahwa Tutor mengelolah awal lingkungan main (minimal 3 tempat main sentiap sentra kemudian Tutor meminta peserta didik untuk membentuk lingkaran kemudian berdoa bersama. Sebelum bermain anak juga diberikan arahan untuk menggunakan media sentra balok, sentra agama, sentra alam, dan sentra bercerita. Pada pijakan sebelum bermain Tutor juga memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga anak antusias dalam menggunakan masing-masing sentra yang digunakannya.

Ketidak sesuaian antara kajian teori dengan hasil penelitian karena cakupan dari beyond center and circles time menurut gutma (2005), yaitu : pijakan lingkungan yang mengarah pada pengelolaan awal lingkungan main dengan menggunakan tiga bahan yang cukup agar merangsang sensorimotor, main peran dan pembangunan dan merencanakan insensitas dan densitas pengalaman, sedangkan pada hasil penelitian hanya mengatur waktu atau merencanakan insensitas waktu dan densitas waktu yang mengarah pada pengontrolan anak sebelum berada di pijakan sebelum bermain.

Pada pijakan saat bermain Tutor berusaha semaksimal mungkin untuk mengembangkan kreativitas anak, misalnya menganalisa dan mencatat peserta didik saat bermain, kreativitas 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.

Kreativitas merupakan suatu pemikiran yang muncul secara spontan untuk membuat sesuatu yang baru dan bisa dimanfaatkan oleh manusia. Oleh sebab itu anak di PAUD Kusma 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 kreativitas anak di PAUD Kusma sangat berguna jika menggunakan Implementasi Model Beyond Centers and Circles Time karena secara teoritis Implementasi Model Beyond Centers 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.⁸¹ Maka secara tidak langsung anak akan berkreasi dan menghasilkan ide baru untuk membuat rumah dari balok.

Anak di PAUD Kusma selalu diberikan motivasi sebelum dimulai pembelajaran, sehingga anak tidak malu pada pijakan saat bermain. Motivasi ini diberikan kepada anak dengan harapan agar anak memiliki kreativitas yang baru dan mempunyai prestasi yang memuaskan. Namun motivasi ini juga harus relevan dengan sentra yang akan digunakan oleh anak. Anak yang ingin mengembangkan kreativitasnya 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 yang menyatakan bahwa Kebutuhan otonomi (*need fo autonomy*) merupakan salah satu motivasi penting bagi lahirnya pemikiran-pemikiran kreatif.⁸² 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 PAUD Kusma telah difasilitasi sentra yang lengkap sehingga kemampuan kreativitasnya terus berkembang. Tutor juga

⁸¹ Suratno. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005). hlm.24

⁸² Suharnan. *Kreatifitas teori dan pengembangan*. (Surabaya: Laros, 2011), hal.134

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 kreativitas anak karena pada pijakan saat bermain anak dengan bebas mengekspresikan kemampuannya dalam berkreasi.

Kesimpulan

Implementasi model pembelajaran Beyond Centers and Circles Time memiliki empat pijakan, pada pijakan lingkungan, anak disuruh berkumpul di sentra yang disediakan, pada pijakan lingkungan ini tutor hanya mengarahkan anak kepada satu sentra saja dan bahan mainannya tidak cukup untuk mengembangkan kreatifitas anak sehingga anak lambat dalam mengekspresikan keinginannya dalam bermain, Pada pijakan sebelum bermain, barulah tutor mempersiapkan sentra yang akan digunakan seperti sentra balok, pijakan saat bermain, tutor dan peserta didik melingkar dan menggunakan masing-masing sentra yang dibutuhkan oleh peserta didik, sehingga pada pijakan lingkungan anak belum mengenali lingkungan social yang positif. dan pada pijakan setelah bermain anak menceritakan pengalaman bermainnya kepada tutor sehingga anak Fasih. Oleh karena itu, dengan mengimplementasikan model pembelajaran Beyond Centers and Circles Time dapat mengembangkan kreativitas anak di PAUD Kusma Kelurahan Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar.

Daftar Pustaka

- Arends, 1997. <http://alburni-education.blogspot.com/2009/04/beyond-center-and-circle-time-bcct.html>.
- Asmani, Jamal Ma'mur, 2010. *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta, Diva: Press.
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centers and Circles Time (BCCT)" (Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran) dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjend Pendidikan Luar Sekolah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- , 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Jean Piaget, 1972. Variasi Sentra bermain. http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget. (Online) Diakses pada tanggal 15 Januari 2013.

- Miles, M.B & Huberman. 1992. *Analisis data kualitatif*. Terjemahan oleh Tjejep Rohendi Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia Pers.
- 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
- Patton. 1987. *Perspektif penelitian kualitatif*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- PamlecPhelps,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 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional..