

MODEL PEMBELAJARAN BCCT BAGI ANAK USIA DINI SESUAI DENGAN TAHAP PERKEMBANGAN

Dian Wahyuningsih
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Jln.Pertamina Sengkuang Km.4
wahyuningsih466@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran BCCT bagi anak usia dini sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak usia dini disebut sebagai anak *golden age* yang selalu ceria, senang bermain dan bergembira. Dalam suasana dan kondisi seperti itu, edukasi yang diberikan bersifat menyenangkan dan menggembirakan. Metode pembelajaran yang diberikan di sekolah harus menyenangkan dan menggembirakan sehingga anak senang di sekolah dan tumbuh dalam kesukacitaan. Salah satu metode pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini yaitu *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) yaitu seluruh proses pembelajaran berpusat pada anak. Pendekatan BCCT bertujuan memfasilitasi anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi dan minat yang dimilikinya. Pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan dalam proses belajar. Jenis penelitian ini berupa studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran BCCT menjadikan anak tumbuh dalam potensi dan minatnya.

Kata kunci : Metode pembelajaran BCCT, Anak usia dini, Tahap Perkembangan

Abstract

The purpose of this study is to find out the right learning model for early childhood according to the stage of its development. Early childhood is called a golden age child who is always cheerful, happy to play and have fun. In such an atmosphere and conditions, the education provided is fun and uplifting. Learning methods provided at school must be fun and enjoyable so that children are happy at school and grow up in excitement. One of the learning methods is the Beyond Center and Circle Time (BCCT) approach, which is the whole process of child-centered learning. The BCCT approach aims to facilitate children to grow and develop in accordance with their potential and interests. Educators act as motivators and facilitators by providing a foothold in the learning process. This type of research is in the form of library research. Data collection techniques in this study are documentation, which is looking for data about things in the form of notes, books, papers or articles, journals. Data analysis techniques used in this study are content analysis methods. The results showed that the BCCT learning method made children grow in their potential and interests.

Keywords : Learning methods BCCT, Early childhood, Stage of developmen

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia harusnya tidak mengadopsi model lain. Pendidikan harusnya menjadi wadah untuk mengembangkan diri bagi anak-anak. Khususnya untuk anak usia dini, pendidikan harusnya memberikan pengalaman serta mengembangkan setiap kompetensi yang mereka miliki. Pendidikan harusnya menjadi sarana bagi anak dalam bereksplorasi serta berinteraksi sehingga mereka dapat mengembangkan setiap aspek kemampuan diri khususnya kompetensi yang akan digunakan ketika mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Penyedia layanan pendidikan harusnya dapat memberikan layanan pendidikan di mana orang tua dan anak tidak begitu kehilangan momen untuk saling berinteraksi.

Dewasa ini semakin banyak layanan pendidikan yang menawarkan program pembinaan bagi anak dengan fasilitas yang cukup memadai jika dilihat dari sisi kemodernan. Namun, apakah semua fasilitas yang disediakan tersebut layak dan sesuai dengan perkembangan anak atau hanya sekedar untuk memperoleh materi. Orang tua harus sadar dengan banyaknya tawaran terkait program pendidikan. Konten utama dalam pendidikan adalah keramahan serta bagaimana dapat mengeksplor,

mengembangkan, serta membina setiap anak untuk dapat perlakuan yang layak dalam program yang diberikan.

Sebagai upaya dalam memberikan dukungan pada strategi yang digunakan dalam program pembangunan pendidikan nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah pada program pendidikan anak usia dini mengembangkan salah satu metode belajar yaitu pendekatan *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) (Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, 2007: 73). Pendekatan tersebut bertujuan untuk memfasilitasi anak agar dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi dan minat yang dimilikinya. Pendekatan tersebut menjadikan seluruh proses pembelajaran berpusat pada anak. Sedangkan pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan dalam proses belajar. Pijakan-pijakan tersebut diberikan sebelum dan sesudah bermain yang dilakukan dengan seting duduk melingkar, dan dikenal dengan “saat lingkaran”. Metode BCCT akan menjadi pemikat untuk anak dalam membangkitkan keinginan untuk mengetahui lingkungan dan budaya sekitar sejak dini. Minat tersebut akan mendorong setiap anak dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang baru sehingga akan

berpengaruh terhadap perkembangan sikap, minat, potensi, dan kemampuan dasar anak itu sendiri.

Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) sangat menekankan pada semua aspek perkembangan anak. Pendekatan tersebut juga memberi kebermaknaan dalam setiap permainan yang dilakukan anak. Aspek sosial yang berkembang pada anak juga tidak lepas dari pengaruh penggunaan model BCCT yang digunakan sebagai acuan dalam mengelola proses permainan bagi anak.

Konsep pendekatan BCCT

Pendekatan BCCT pendekatan *Beyond Center and Circle Time* atau sering dikenal dengan pendekatan sentra dan lingkaran adalah pendekatan yang sering digunakan dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat dalam lingkaran dengan menggunakan 4 (empat) jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak. Ke empat pijakan tersebut di antaranya sebagai berikut: a. pijakan lingkungan bermain. b. pijakan sebelum bermain. c. pijakan selama bermain. d. pijakan setelah bermain.

Pijakan merupakan bentuk dukungan yang dapat berubah-ubah dan disesuaikan dengan perkembangan yang diharapkan tercapai oleh anak melalui kegiatan bermain di pusat bermain sentra. Pijakan diberikan sebagai stimulus untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi atau di atasnya. Sedangkan sentra bermain ialah area bermain anak yang telah dilengkapi dengan seperangkat alat bermain atau media yang difungsikan sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis permainan, yaitu: (1) bermain pembangunan, (2) bermain fungsional, (3) bermain sosial atau main peran. (Depdiknas-Dirjen PLSP, 2004).

Saat lingkaran adalah saat di mana pendidik (guru/kader/pamong) duduk bersama dengan anak dalam posisi melingkar untuk memberikan penjelasan terhadap pijakan yang akan digunakan sebelum bermain, saat bermain, dan setelah bermain. Sehingga anak-anak memiliki gambaran jelas apa yang harus dilakukan saat berada pada pusat bermain dan apa yang harus dilakukan saat selesai bermain. Pada proses ini pula pendidik akan melakukan evaluasi secara bertahap sesuai dengan perkembangan yang tampak dan diharapkan tampak yang menjadi indikator

ketercapaian perkembangan yang diharapkan.

Manfaat Pendekatan BCCT Bagi AUD

Manfaat dari penerapan pendekatan BCCT bagi Anak Usia Dini adalah: (1) memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, dan anak lain serta mendapatkan perhatian orang dewasa yaitu pendidik, (2) memberikan lingkungan bermain yang bermutu tinggi karena mendukung tiga jenis permainan yaitu main fungsional, main peran, dan main pembangunan, (3) memberikan stimulus pada anak melalui pembelajaran yang terarah pada kemandirian, memberikan lingkungan yang tenang, dan anak sebagai pusat proses pembelajaran. (4) merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra-sentra permainan. (5) anak dapat mengembangkan kemampuannya secara maksimal dan bebas. (Suyadi, 2010: 306).

Kekurangan dan kelebihan BCCT

Kelebihan dan kekurangan selalu ada pada setiap pendekatan pembelajaran, tak terkecuali dengan pendekatan BCCT. Kedua hal tersebut dapat dijadikan tolak ukur bagi pendidik dalam menyusun rencana pembelajaran sehingga setiap kekurangan dapat diminimalisirkan dan setiap keunggulannya dapat dimaksimalkan.

Kelebihan dari pendekatan BCCT di antaranya sebagai berikut: (1) anak di dorong untuk bermain di sentra-sentra kegiatan sedangkan pendidik memiliki peran sebagai perancang, pendukung dan penilai kegiatan anak. (2) pembelajaran bersifat individual, sehingga rancangan dukungan dan penilaiannya pun disesuaikan dengan tingkatan perkembangan kebutuhan setiap anak. (3) semua tahapan perkembangan anak dirumuskan dengan rinci dan jelas, sehingga guru memiliki panduan dalam penilaian tahapan perkembangan anak. (4) kegiatan pembelajaran tertata dalam urutan yang jelas, dari penataan lingkungan main sampai pada pemberian pijakan-pijakan. (5) setiap anak memperoleh dukungan aktif, kreatif, dan berani mengambil keputusan sendiri tanpa harus tahu membuat kesalahan. (6) setiap tahap perkembangan bermain anak dirumuskan secara jelas, sehingga dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam melakukan penilaian perkembangan anak. (7) penerapan BCCT tidak bersikap kaku, dan dapat dilakukan secara bertahap, sesuai situasi dan kondisi setempat. (Depdiknas-Dirjen PLSP, 2004: 20)

Kekurangan dari pendekatan BCCT di antara: (1) membutuhkan waktu yang lebih banyak bagi pendidik untuk membuat perangkat pembelajaran lengkap sesuai

capaian perkembangan setiap anak dan memerlukan biaya lebih untuk membuat media bermain kecuali pendidik yang memanfaatkan barang daur ulang untuk membuat media bermain. (2) banyak pendidik yang belum memahami sepenuhnya sintak dalam pendekatan BCCT. (3) kurangnya koordinasi antara pendidik dan orang tua sehingga sering kali apa yang sudah dilakukan oleh anak di sekolah tidak ditindak lanjuti oleh orang tua di rumah. (4) manajemen pengaturan waktu yang sering terlewatkan karena control dari pendidik yang kurang.

A. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis/pendekatan penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah. Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Studi kepustakaan juga berarti teknik pengumpulan data dengan melakukan

penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan, (Sugiyono:2012).

Metode penelitian kepustakaan ini digunakan untuk menyusun konsep mengenai metode pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini sesuai dengan perkembangannya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010)

B. PEMBAHASAN

Metode Pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT)

Anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan perhatian orang dewasa menolong anak-anak berkembang secara fisik, emosi, kognisi, dan sosial. Menurut Weikart dkk, (Depdiknas, 2004: 1). Ada tiga jenis permainan, antara lain :1) sensorimotor (main fungsional); 2) main peran (mikro dan makro); 3) main pembangunan (sifat cair/bahan alam dan struktur). Jenis permainan tersebut terimplementasi dalam

model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT).

Pendekatan BCCT berusaha merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra-sentra permainan. Dalam pendekatan BCCT yang dituntut untuk aktif adalah peserta didik dan bukan guru sebagai pendidiknya. Pendekatan ini menghendaki anak menjadi “subjek otonom” yang secara bebas mengembangkan kemampuannya secara maksimal (Suyadi, 2010: 306). Dalam hal ini guru hanya memiliki tugas sebagai motivator, fasilitator, pendamping, dan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang dimaksudkan adalah dukungan yang berubah-ubah, disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak atau dalam istilah Montessori disebut dengan masa peka peka (Suyadi, 2010: 306).

Pendekatan BCCT dianggap sangat tepat jika digunakan pada program PAUD terlebih untuk menanamkan nilai-nilai sosial pada anak. Proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan BCCT ini memiliki makna tersendiri dalam memberikan pengalaman belajar pada anak usia dini terlebih mengenai penanaman nilai dan moral untuk hidup. Pendekatan yang identik dengan pengelompokan tempat belajar ini menjadi salah satu pendukung perkembangan yang terjadi pada

anak. Perkembangan yang terjadi seumur hidup ini diawali pada usia dini, di mana mereka berada pada masa keemasan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam perkembangannya, BCCT layak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak untuk mensosialisasikan serta mengembangkan pendekatan ini menjadi lebih baik untuk kualitas perkembangan anak yang baik pula, (Masruroh, 2011)

a. Prinsip Pendekatan BCCT

Dalam pendekatan BCCT terdapat beberapa prinsip pokok yang menjadikan pendekatan BCCT dapat mencapai tujuan yang diharapkan terjadi pada sentra-sentra yang ada. Menurut A. Martuti (Suyadi, 2010: 313) menjelaskan bahwa prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut: (1) Keseluruhan proses pembelajarannya berdasarkan pada teori dan pengalaman empiris. (2) Setiap jenis permainan harus bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak atau *multiple intelligence*. (3) Lingkungan bermain termasuk sentra dan pijakan, harus mampu menstimulasi gerak aktif anak dan pemikiran kreatif mereka. (4) Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses bermain atau pembelajaran.

Standar operasional baku yang terdapat pada pendekatan BCCT: (a)

Pendidik (guru/pamong/kader) harus menata lingkungan bermain sebagai pijakan yang mendukung perkembangan anak. (b) Pendidik (guru/pamong/kader) bertugas menyambut kedatangan anak dan mempersilahkan untuk bermain bebas terlebih dahulu sebelum bermain yang sesungguhnya dimulai. (c) Semua anak mengikuti kegiatan pembukaan, yaitu duduk melingkar bersama pendidik di sentra bermain. (d) Pendidik (guru/pamong/kader) mempersilahkan anak-anak untuk mengambil *snack* dan minum secara bergiliran dan sabar mengantre. (e) Anak-anak masuk ke kelompok masing-masing dengan bimbingan pendidik. (f) Pendidik memberikan pijakan pengalaman sebelum pengalaman bermain dimulai. (g) Pendidik memberikan waktu yang luasa (60 menit) kepada anak untuk bermain sesuai dengan sentra yang telah disiapkan pada hari di mana proses pembelajaran terjadi. (h) Selama anak bermain di sentra-sentra, pendidik memberikan pijakna ke-3 yaitu pijakan saat bermain berjalan. (i) Pendidik secara bersama-sama membereskan alat permainan yang telah digunakan ke tempat semula. (j) Pendidik mempersilahkan anak untuk menikmati *snack* yang telah tersedia secara bergiliran. (k) Jika semua telah selesai, maka permainan dapat ditutup dan

anak pulang dengan tertip. (l) Pendidik melakukan evaluasi kegiatan bermain hari ini dan membuat perencanaan bermain hari berikutnya. (m) Pendidik hendaknya sesering mungkin mengikuti berbagai seminar pembuatan alat permainan edukatif dan inovasi permainan, terutama ketika hendak mempraktikkan pendekatan BCCT. (n) Melibatkan orang tua dan keluarga sebagai satu kesatuan proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan anak di rumah.

Dengan prinsip-prinsip tersebut, diharapkan semua tujuan permainan yang akan dilakukan dapat tercapai dan dapat mengembangkan kemampuan, kecerdasan, serta memberikan penanaman nilai-nilai hidup yang penting bagi kehidupan anak di masa mendatang. Kembali pada ungkapan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia *golden age*, sehingga perkembangan yang terjadi pada masa ini adalah perkembangan emas yang tidak terjadi pada masa berikutnya.

b. Pijakan dan Sintak dalam BCCT

Pendekatan BCCT memiliki ciri khas yaitu duduk melingkar, oleh sebab pendekatan ini disebut dengan “saat lingkaran”. Pendekatan yang bertujuan untuk merangsang perkembangan anak ke tahap yang lebih tinggi ini menggunakan 4 (empat) pijakan menurut Martuti

dalam(Suyadi, 2010: 306) pijakan-pijakan tersebut yaitu pijakan lingkungan bermain (persiapan), Pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. Pijakan-pijakan tersebut sekaligus menjadi langkah dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

(1) Pijakan Lingkungan Bermain (Persiapan)

Pada pijakan ini, anak lebih aktif dari pada guru.Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan lingkungan bermain, sehingga sebelum anak-anak masuk area sudah tertata rapi dan siap digunakan untuk bermain. Pada tahap persiapan ini, anak dikelompokkan dan diklsifikasikan menurut usia dan tingkat perkembangannya. Jadi dapat dipahami bahwa pada tahap ini anak dikelompokkan sedemikian rupa sehingga memiliki taraf perkembangan yang relatif sama.

(2) Pijakan Sebelum Bermain

Pada tahap ke-2 ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan bersama guru dan peserta didiknya. Adapun kegiatan tersebut adalah sebagai berikut:

(a). Guru dan anak didik duduk bersama dengan posisi melingkar, kemudian guru memulai untuk membuka proses pembelajaran dengan terlebih dahulu memberi salam, menyapa anak, dan

mengecek daftar hadir anak. (b) Guru menunjuk salah satu anak untuk memimpin doa pembukaan. Penunjukkan ini dilakukan secara bergilir sehingga seluruh anak memiliki kesempatan untuk memimpin doa.. (c) Guru menjelaskan tema materi atau pelajaran pada hari dimana proses pembelajaran berlangsung dan mengaitkannya dengan kehidupan praktis anak-anak dalam kesehariannya.(d) Supaya anak mudah memahami penjelasan guru, akan lebih baik jika guru menjelaskan seraya membacakan cerita atau kisah yang ada hubungannya dengan tema tersebut. (e) Guru mengadakan apersepsi dengan cara menanyakan kembali isi cerita yang baru saja disampaikan pada anak. (f) Guru mengaitkan isi cerita dengan kegiatan yang akan dilakukan.(g) Guru mengenalkan alat permainan edukatif yang akan digunakan dan tempat yang telah dipersiapkan.(h) Sebelum memulai kegiatan inti pada proses pembelajaran, guru menjelaskan aturan bermain yang akan diberlakukan. Agar lebih demokratis, aturan tersebut adalah ide yang dikeluarkan oleh anak dan disepakati pula oleh mereka.(i) Setelah aturan main disepakati, maka guru harus terlebih dahulu menjelaskan penggunaan alat permainan edukatif, memberi instruksi kapan permainan boleh dimulai dan kapan harus

diakhiri, serta mengembalikan permainan pada tempatnya.

Pada tahap ini, akan lebih baik jika guru memberikan batasan waktu sebanyak 15 menit agar waktu untuk belajar ini dapat lebih banyak. Jika semua anak sudah memperoleh penjelasan barulah guru memberikan instruksi bahwa permainan sudah dapat dimulai.

(3) Pijakan Selama Bermain

Pada tahap ini yang berperan aktif adalah anak dan bukan guru. Guru hanya menjadi motivator, fasilitator, dan pendamping. Guru hanya mengamati kegiatan anak dan tidak ikut campur dalam permainan kecuali terdapat kendala yang benar-benar tidak dapat ditangani sendiri oleh anak yang bersiat serius. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut: (a) Guru membawa anak ke tempat permainan yang telah dipersiapkan pada pijakan sebelum main di awal kegiatan. (b) Guru berkeliling memberi contoh pada anak yang belum mengetahui cara menggunakan alat permainan edukatif. (c) Guru mengajukan beberapa pertanyaan sebagai stimulasi bagi anak. (d) Guru mencatat berbagai bentuk permainan yang dilakukan oleh anak. (e) Guru mengumpulkan hasil kerja anak yang dilengkapi dengan nama dan tanggal. (f)

Guru mencatat tahapan perkembangan yang telah dicapai anak. Pada kegiatan ini waktu yang diberikan adalah 60 menit. Sebelum waktu bermain habis, guru harus memberikan instruksi pada anak bahwa permainan akan segera berakhir.

(4) Pijakan Setelah Bermain

Dalam pengelolaan alat permainan edukatif anak-anak harus dibiasakan untuk mengambil dan mengembalikan alat permainan edukatif yang digunakan sendiri. Adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut: (a) Guru segera memberikan instruksi bahwa anak-anak harus mengembalikan alat-alat permainan edukatif yang telah digunakan. (b) Guru meminta anak didik untuk membersihkan, merapikan, dan mengembalikan semua alat permainan yang telah digunakan ke tempatnya semula. (c) Setelah membereskan semua alat permainan, guru meminta anak-anak untuk duduk kembali seperti yang dilakukan pada pijakan ke-2. (d) Guru mengajukan pertanyaan seputar hal-hal yang dilakukan anak ketika bermain. Pertanyaan-pertanyaan ini dimaksudkan untuk melatih daya ingat sekaligus mengasah kemampuan mengeluarkan pendapat dan gagasan dalam bentuk kata-kata.

Ke empat pijakan yang terdapat dalam pendekatan BCCT ini menjadikan

proses pembelajaran menjadi menarik dan memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak.

Dalam pendekatan BCCT ini terdapat beberapa sentra yang digunakan sebagai tempat bermain anak saat proses pembelajaran. Adapun sentra-sentra yang terdapat pada pendekatan BCCT adalah sebagai berikut (a) Sentra ibadah, sentra ini dikemas dalam konsep keagamaan. Melalui sentra ini anak dapat dirangsang mengenai spiritualitas dan semua kemampuannya tumbuh dan berkembang dengan memperkenalkan nama pencipta dirinya dan alam tempat dia hidup.(b) Sentra bahasa, sentra ini dikemas untuk perkembangan kecerdasan anak melalui kecerdasan kosa kata anak. Pada sentra bahasa, kemampuan anak akan dikembangkan melalui kegiatan berbicara, mendengar, bernyanyi, berpuisi, menulis, dan bercerita. Namun tidak hanya kecerdasan berbahasa saja yang dikembangkan pada sentra ini, terdapat pula kecerdasan yang lain seperti logika matematik jika yang dibicarakan adalah mengenai bilangan-bilangan.

Kecerdasan yang lain sesuai dengan yang dikatakan saat berada pada sentra ini yaitu (1) Sentra balok, yang bertujuan untuk mengasah kecerdasan visual anak. Sentra ini mengajak anak untuk bermain balok, kubus,

bahkan anak di ajak untuk menonton film, menggambar, dan beimaginasi.(2) Sentra bermain peran, sentra ini bertujuan untuk mengasah kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, serta menumbuhkan jiwa kompetitif pada anak. (3) Sentra seni musik, yang mengajak anak untuk bermain musik dan seni tari, sehingga anak mempunyai kecerdasan musikal yang tinggi. (4)Sentra ketangkasan/kinestetik. Sentra ini bertujuan untuk mengasah kemampuan fisik anak atau olah tubuh.Pada umumnya sentra ini berada di alam terbuka. (5) Sentra alam bebas, di sentra ini akan dikembangkan kemampuan naturalis anak, karena sentra ini bertujuan untuk mengasah kemampuan naturalis anak melalui permainan edukatif yang dapat menumbuhkan kepekaan terhadap lingkungan dan alam sekitar. (6) Sentra puzzle. Pada sentra puzzle ini, anak akan dirangsang untuk bermain dengan merangkai puzzle yang bertujuan untuk menumbuhkan kecerdasan matematis logis, lingustik, visual, intra dan interpersonal pada anak. Permainan yang terdapat pada sentra ini disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan yang terjadi pada anak.

Pada tabel berikut, dipaparkan sintak model BCCT dalam proses pembelajaran.

Tahap	Pijakan	Kegiatan
I	Pijakan lingkungan	Mempersiapkan lingkungan

	main (persiapan)	bermain anak.
II	Pijakan sebelum main	Melakukan kegiatan awal permainan dan saat lingkaran.
III	Pijakan selama main.	Melakukan kegiatan bermain sesuai dengan teman dan sentra yang disiapkan.
IV	Pijakan setelah main	Mengakhiri aktivitas bermain, refleksi dan saat lingkaran.

Sumber: Dirjen PLSP, 2004

C. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran BCCT dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan keterampilan anak sejak dini. Pendidik perlu memahami bagaimana cara melakukan manajemen yang baik jika ingin menggunakan model BCCT. Penyedia layanan pendidikan perlu melakukan pendidikan dan pelatihan kepada para pendidik untuk memberikan bekal agar pendidik dapat meminimalkan kesalahan dalam melakukan pengajaran dan mendampingi anak ketika bermain. Model BCCT dapat menjadi model yang tepat bagi penyedia layanan pendidikan usia dini di mana proses bermain dilakukan dengan sentra-sentra yang menarik bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2010) Standar Isi. Jakarta : Depdiknas
- Balai Pengembangan Pendidikan Nonformal dan Informal.(2012). *Petunjuk Pelaksanaan Program Percontohan Ber Ugaq PAUD (Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak)*. Mataram: BPPNFI Regional VII.
- Departemen Pendidikan Nasional.(2004). *Lebih Jauh tentang Sentra dan Saat Lingkaran*. Dirjen PLSP. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Depdiknas (2007). *Konsep Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Non Formal*. Pusat Kurikulum. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Depdiknas (2007). *Standar dan Bahan Ajar PAUD Formal*. Pusat Kurikulum. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Depdiknas.(2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bidang DIKBUD.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2012). *Pedoman Penyelenggaraan Program Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal.
- Masruroh, Farhatin. (2011). *Aktualisasi kecerdasan verbal linguistik anak usia dini melalui pendekatan beyond centers and circle time (BCCT) di TK*

Aba Nur'aini Ngampilan Yogyakarta.
Tesis Magister, Tidak diterbitkan,
Universitas Islam Negeri Sunan
Kalijaga.

Mendiknas.(2009). Peraturan Menteri
Pendidikan Nasional Republik
Indonesia Nomor 58. Tentang *Standar
Pendidikan Anak Usia Dini*.

Mentri Pendidikan Nasional, (2007),
*Standar Proses untuk Satuan
Pendidikan Dasar dan Menengah*.
Jakarta: BNSP.

Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar
Pendidikan Anak Usia Dini*
(terjemahan). Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar
Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:
PT. Indeks.

Sugiyono,2012.*Metode Penelitian
Pendidikan, Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif
R&D*.Bandung: PT. Alfabeta.

Suyadi.(2010). *Psikologi Belajar PAUD*.
Yogyakarta: PEDAGOGI