

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.¹

Mills, berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Model pembelajaran dapat diartikan pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru dikelas.

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut *Arend*, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalam tujuan-tujuan pembelajarann,tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.²

¹ Kokom Komulasari, Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2010), hal. 57

² Rusman, Model-model Pembelajaran, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal.136

Berkenaan dengan model pembelajaran, *Bruce Joyce* dan *Marsha Weil* mengetengahkan 4 kelompok model pembelajaran, yaitu:

- (1) model interaksi social.
- (2) model pengolahn informasi.
- (3) model personal- humanistic.
- (4) model modifikasi tingkah laku.

Kendati demikian, sering kali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.³

Model fungsi pembelajaran adalah guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

B. Perencanaan Pembelajaran

Strategi perencanaan adalah suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan berbagai langkah yang antisipasif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi, sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang ditetapkan, sementara itu pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang bukan sekedar menyampaikan materi pembelajaran, melainkan juga sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar.⁴

³ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 16

⁴ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pembelajaran (RPP)(Implementasi Kurikulum 2013)*,(Jakarta: Kencana prenada media, 2015), hal, 35.

Perencanaan merupakan proses pendefinisian tujuan dan bagaimana untuk mencapainya sedangkan perencanaan dalam pembelajaran berarti menentukan tujuan, aktifitas, dan hasil yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Dengan demikian perencanaan berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilaksanakan. Fungsi perencanaan meliputi kegiatan menetapkan apa yang ingin dicapai dan bagaimana mencapainya, berapa lama waktu yang akan dibutuhkan dan berapa orang yang akan dibutuhkan.

Perencanaan RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup rencana pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih.⁵

Menurut Oemar Hamalik, hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat rencana pembelajaran yaitu:⁶

- a. Rencana yang dibuat harus sesuai dengan tersedianya sumber – sumber.
- b. Organisasi pembelajaran harus senantiasa memperhatikan situasi dan kondisi masyarakat sekolah.
- c. Guru selaku pengelola pembelajaran harus melaksanakan tugas dan fungsinya dengan penuh tanggungjawab.

Dalam setiap organisasi rencana disusun secara hierarki sejalan dengan struktur organisasinya. Pada setiap jenjang, rencana memiliki fungsi

⁵ Lukman hakim, *Perencanaan Pembelajaran*. (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal, 184.

⁶ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hal, 50.

ganda yaitu sebagai sasaran yang harus dicapai oleh jenjang dibawahnya dan merupakan langkah yang harus dilakukan untuk mencapai sasaran yang ditetapkan oleh jenjang diatasnya.

Jadi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran perlu diawali dengan perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan adanya desain pembelajaran sehingga pembelajaran yang akan dilaksanakan akan bermuara pada ketrcapaiannya tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah ialah dengancara melalui perbaikan proses pengajaran. Dimana didalamnya terdapat kegiatan belajardan mengajar. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses belajar mengajar disekolah telah muncul dan berkembang seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuandan teknologi dengan tujuan untuk memenuhi tuntutan zaman yang menuntut agar tercipta anak didik yang mampu membawa zaman ini lebih baik lagi, lebih maju dan berkembang dari pada zaman yang telah lalu dan zaman sekarang dan ma mpumengembangkannya

Proses pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas dan interaksi antara siswadan guru yang dikendalikan melalui perencanaan pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran perlu dilakukan secara sistematis berdasarkan prosedur pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh pembelajar adalah mampu memahami dan melaksanakan prosedur pembelajaran dalam pembelajaran kelompok, individual maupun klasikal. Untuk menerapkan kemampuan tersebut sebaiknya pembelajar harus mengetahui tentang konsep

dan prinsip belajar, berbagai jenis strategi atau tahapan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang baik senantiasa berawal dari rencana yang matang. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam pembelajaran. Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pelaksanaan perencanaan tersebut dapat disusun berdasarkan kebutuhan dalam jangka tertentu sesuai dengan keinginan pembuat perencanaan. Namun yang lebih utama adalah perencanaan yang dibuat harus dapat dilaksanakan dengan mudah dan tepat sasaran. Begitu pula dengan perencanaan pembelajaran, yang direncanakan harus sesuai dengan target pendidikan.

Guru sebagai subjek dalam membuat perencanaan pembelajaran harus dapat menyusun berbagai program pengajaran sesuai pendekatan dan metode yang akan digunakan. Dalam konteks desentralisasi pendidikan seiring perwujudan pemerataan hasil pendidikan yang bermutu, diperlukan standar kompetensi mata pelajaran yang dapat dipertanggung jawabkan dalam konteks lokal, nasional dan global.

Secara umum guru itu harus memenuhi dua kategori, yaitu memiliki *capability* dan *loyalty*, yakni guru itu harus memiliki kemampuan dalam bidang ilmu yang diajarkannya, memiliki kemampuan teoritik tentang mengajar yang baik, dari mulai perencanaan, implementasi sampai evaluasi, dan memiliki loyalitas keguruan, yakni loyal terhadap tugas-tugas keguruan yang tidak semata di dalam kelas, tapi sebelum dan sesudah kelas. Dalam

kaitannya dengan tuntutan pendidikan yang harus mampu melahirkan dan menyiapkan anak didik yang berkualitas,

Guru adalah personel yang menduduki posisi penting dan strategis dalam rangka pengembangan sumberdaya manusia dan yang selaludituntut untuk terus mengikuti perkembangan konsep-konsep baru dalam duniakepengajaran tersebut. Demikian pula para supervisor pendidikan, pengawas dan pengelola lembaga pendidikan juga seyogyanya juga selalu mengikuti perkembangan itu.

Tentunya untuk menjadikan pendidikan tersebut bermutu atau untukmeningkatkan mutu pendidikan dengan semua proses yang ada didalamnya, termasuk pengajaran yang dilakukan guru/ pendidik atau team pendidik dalam lembaga itu harus benar-benar membuat suatu langkah atau tahapan-tahapan dalam pengajaran yang disesuaikan oleh kondisi dan psikologi anak didik, agar pengajaran yang dilakukan bisaefisien dan efektif.

C. Pendekatan Beyond, Centre, and Circle time

Metode BCCT (*Beyond centers and circle time*) atau yang biasa disebut disebut dengan metode *Senling* (metode sentra dan lingkungan) ialah metode yang digunakan untuk melatih perkembangan anak dengan menggunakan metode bermain.⁷ Metode ini memerlukan pendekatan yang tepat agar dapat mengoptimalkan seluruh potensi perkembangan anak terutama “melejitkan” potensi kecerdasan anak. Kurikulum yang digunakan

⁷ Saiful anam, *Jangan Remehkan Taman Kanak-kanak Taman yang Paling Indah*. (Jakarta : PT. Wangsa Jatra Lestari, 2002), hal, 98.

dalam pendekatan ini mendasarkannya pada asumsi bahwa anak belajar melalui bermain dengan benda – benda dan orang- orang di sekitarnya (lingkungan).

Pendekatan sentra dan lingkaran berfokus pada anak. Pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran. Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis permainan. Yaikni main sensorimotor (fungsional), main peran, dan main pembangunan. Sedangkan saat lingkaran adalah saat pendidikan duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum atau sesudah bermain.

Permainan anak berinteraksi dengan lingkungannya. Pengalaman bermain yang tepat dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak, baik fisik, kognisi maupun social anak. Secara tidk langsung jiwa social anak akan terbangun dan akan mudah menerima dan berkomunikasi dengan baik dengan lingkungan social yang baru.

Adapun fungsi dari metode BCCT (*Beyond centers and circle time*). Fungsi tersebut adalah dalam rangka meljitkan kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar, dan pengembangan kemampuan dasar. Metode BCCT sendiri lahir dari serangkaian pembahasan di *Creative Center for Childhood Reseach and Training (CCRT)* di Florida, Amerika Serikat. CCRT sendiri merupakan kajian teoritik dan pengalaman empiric dari berbagai pendidikan. Di Indonesia BCCT pertama kali diadopsi oleh lembaga PAUD yang berlatarbelakang islam.

Pendekatan BCCT anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Ada 7 sentra dalam metode ini, yakni : Sentra Imtaq (Iman dan Taqwa), sentra Balok, Sentra Bahan Alam dan Cair, Sentra Seni dan Kreativitas. Sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan – pijakan. Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dalam seting duduk melingkar sehingga dikenal dengan sebagai “Saat Lingkaran”. Pijakan yang lainnya adalah pijakan lingkaran (setting dan keberagaman lingkungan) dan pijakan pada setiap anak yang dilakukan selama anak bermain. Dalam pendekatan ini anak dituntut untuk bermain secara aktif dan kreatif di sentra-sentra pembelajaran yang tersedia guna mengembangkan dirinya seoptimal mungkin sesuai dengan potensi dan minat masing-masing anak.

Jenis permainan dalam metode BCCT (Beyond Centre And Circle Time) Ada empat jenis bermain yang digunakan dalam metode BBCT (Beyond Centre and Circle Time) yakni:

Sensorimotor atau Fungsional Main sensorimotor merupakan respon yang paling sederhana. Gerakan lebih diarahkan pada makna. Sensorimotor bisa dilihat saat anak menangkap rangsangan melalui pnginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai hasilnya. Anak bermain dengan benda untuk membangun persepsi. Anak sangat perlu memiliki pengalaman sensorimotor sebab anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka. Menurut *Piaget* dan *Smilanky* (1968), anak usia dini belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan

lingkungan mereka. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika mereka disediakan kesempatan untuk berhubungan dengan bermacam-macam bahan dan alat permainan, baik di dalam maupun di luar ruangan. Kebutuhan sensorimotor anak didukung ketika mereka diberi kesempatan untuk bergerak secara bebas, bermain di halaman atau di lantai atau di meja dan di kursi. Kebutuhan bermain sensorimotor anak didukung bila di lingkungan – baik di dalam maupun di luar ruangan- menyediakan kesempatan untuk berhubungan dengan banyak tekstur dan berbagai jenis bahan bermain yang berbeda yang mendukung setiap kebutuhan perkembangan anak. Pengalaman main sensorimotor pada anak usia dini merupakan rangsangan untuk mendukung proses kerja otak dalam mengelola informasi yang didapatkan anak dari lingkungan saat bermain, baik bermain dengan badannya ataupun dengan berbagai benda di sekitarnya. Ada beberapa tahapan dalam main sensorimotor,⁸ yaitu:

- a. Sensorimotor 1 Mengulang gerakan beberapa kali untuk melanjutkan tanggapan panca indra; reaksi perputaran pertama; anak hanya terlibat dengan badannya; mainan dan benda lain tidak digunakan. Contoh: memercikkan air dengan tangan, menepuk pasir, bertepuk atau melambaikan tangan, dan lain-lain.
- b. Sensorimotor 2 Mengulang-ulang gerakan dengan benda atau beberapa benda, beberapa waktu untuk menjaga beberapa lingkungan yang menarik pandangan, pendengaran, atau yang terkait dengan perabaan; berbeda dengan sensorimotor empat bahwa beberapa gerakan diulang-ulang; ini

⁸ Saiful Anam... hal, 118

merupakan reaksi perputaran kedua. Contoh: memukul-mukul sekop dalam pasir, menuang air dari wadah melalui tangan, memercikkan sebuah mainan ke dalam air dan lain-lain.

- c. Sensorimotor 3 Mengulang-mengulang urutan sebab akibat sederhana yang menjadi tujuan pertama yang dipilihnya, kemudian memilih cara untuk mencapainya. Menggosongkan atau mengisi, menyembunyikan atau menemukan, membangun atau merobohkan. Contoh: mengisi keranjang atau wadah lainnya menggunakan sekop dan atau tangan (anak terlihat memiliki tujuan mengisi wadah dan menggunakan urutan sebab/akibat yang sederhana).
- d. Sensorimotor 4 Percobaan coba-coba dan salah. Tema atau tujuan umum main di pertahankan tetapi perilaku untuk mencapai tujuan sifatnya luwes, caranya dilakukan oleh anak selama pengulangan berubah-ubah. Perilaku mungkin memiliki perasaan "Saya sedang mencoba mengerti ini". Contoh: anak mengisi keranjang dengan pasir menggunakan sebuah sekop, tetapi menggunakan sekop dengan berbagai cara selama main.

Main Peran- Mikro atau Makro Main peran disebut dengan main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi, atau main drama. Anak bermain dengan benda membantu menghadirkan konsep yang mereka miliki. Fungsi main peran menunjukkan kemampuan berfikir anak yang lebih tinggi. Sebab anak mampu menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indra dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku berpura-pura. Manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan

perencanaan di dalamnya. Menurut Erikson, anak menyusun hal ini melalui kegiatan bermain. Dalam keadaan yang ia buat sendiri, anak memperbaiki kesalahannya dan memperkuat harapan harapannya. Anak mengantisipasi keadaan-keadaan masa depan melalui uji coba ini. Erikson menjelaskan 2 jenis main peran kepada peserta didik;

pertama main peran mikro, dan kedua main peran makro. Selama tahap awal main peran anak melakukan percobaan dengan bahan dan peran. Sebagai contoh, mereka memakai baju dan melepaskannya, mendorong ketika barang dan menarik gerobak, membawa boneka bayi mengelilingi ruangan dengan hak tinggi, membuka dan menutup lemari dapur rumah mainan dan menggosongkan/mengisi rak mainan. Saat anak berkembang melalui pengalaman main peran, mereka juga “memeriksa egonya ” belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat dirinya sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu dan mengembangkan ketrampilan khayalan. Tujuan akhir dari main peran adalah belajar bermain dan bekerja dengan orang lain. Hal ini merupakan latihan untuk pengalaman-pengalaman di dunia nyata.

Main peran membolehkan anak memproyeksikan diri ke masa depan, menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan ketrampilan khayalan. Main peran diyakini menjadi terapi bagi anak yang mengalami traumatik. Pada main peran mikro anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili benda-benda berukuran kecil. Main peran mikro- bahan main berukuran kecil. Contoh:

- 1) Rumah boneka dengan perabot dan orang-orangan
- 2) Rangkaian kereta dengan jalan dan kereta mobil
- 3) Lapangan udara dengan pesawat dan mobil-mobil truk

- 4) Kebun binatang dengan binatang-binatang liar.
- 5) Jalan kota dengan orang-orang dan mobil-mobilan Ada enam unsur yang merupakan ciri dari main peran.

Enam unsur tersebut adalah:

- 1) Main peran meniru, anak memainkan sebuah peran pura-pura dan mengekspresikannya dengan cara meniru atau secara lisan.
- 2) Main peran dengan obyek, gerakan atau pernyataan lisan yang menggantikan obyek sesungguhnya
- 3) Main peran menunjukkan tindakan dan keadaan- Penjelasan secara lisan menggantikan kegiatan dan keadaan
- 4) Ketekunan dalam adegan main (untuk beberapa waktu main) paling sedikit 10 menit.
- 5) Hubungan-sedikitnya dua pemain berhubungan dalam adegan main.
- 6) Komunikasi lisan, ada beberapa komunikasi lisan yang berhubungan dengan adegan main.

Empat unsur pertama yang ada dalam penjelasan di atas, kemungkinan ada dalam main sendiri. Sedangkan dua yang terakhir sesuai dengan definisi, hanya ditemukan dalam main peran sosial. Sedangkan main peran makro anak diajak memainkan tokoh dengan menggunakan alat berukuran besar (ukuran sesungguhnya). Contohnya, anak memakai baju dan menggunakan kardus besar yang dianggap sebagai mobil-mobilan atau binatang. Main peran makro dengan menggunakan alat-alat berukuran sesungguhnya dan anak-anak dapat menggunakannya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contoh:

1. Dokter, perawat
2. Polisi dan pemadam kebakaran
3. Pembawa surat (tukang pos)
4. Sekretaris
5. Penjual barang kelontong
6. Penjual bunga

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.⁹ Agar pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuan yang akan dicapai, maka harus memperhatikan langkah-langkah dalam proses pembelajarannya. Sedangkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT (Beyond Center and Circle Time) sebagai berikut:

1. Penataan lingkungan main. 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 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.

⁹Syaiful Sagala, op.cit.,hlm. 61.

3. Main pembukaan Pendidik menyiapkan anak-anak dalam lingkaran dan menyebutkan kegiatan pembuka 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 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.¹⁰

Materi pembelajaran atau sentra yang dikembangkan melalui pendekatan BCCT (Beyond Center and Circle Time) 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

¹⁰Dr. Gutama, Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Center and Circle Time Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, op.cit.,hlm. 10-18

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. e. 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.
5. 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 beribadah dan mengenal huruf hijaiyah dengan cara bermain sambil belajar. Dengan bermain di sentra ini anak diharapkan

mempunyai perilaku akhlakul karimah, ikhlas, sabar dan senang menjalankan perintah agama.¹¹

Di dalam masing-masing sentra tersebut terdapat berbagai macam bahan dan alat permainan yang digunakan sebagai media bermain anak selama proses pembelajaran di dalam sentra dan untuk mendukung semua aspek kecerdasan dan perkembangan anak.

Bentuk-Bentuk Sentra dalam BCCT (Beyond Center And Circle Time) Materi pelajaran dalam pembelajaran Beyond Center and Circle Time dikembangkan pada sentra-sentra bermain. Sentra dibuat berdasarkan kebutuhan anak dengan melihat setiap perkembangan anak. Jadi banyak kemungkinan ada perbedaan kebutuhan sentra antara lembaga pendidikan anak usia dini yang satu dengan yang lainnya. Selain melihat perkembangan anak, kebutuhan sentra juga tergantung pada kesiapan perangkat dan tenaga pendidik yang ada. Pada umumnya sentra-sentra bermain pada satuan pendidikan anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a) Sentra Persiapan Sentra persiapan merupakan sentra tempat bekerja dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan intelektual, motorik halus, dan keaksaraannya yang diorganisasikan oleh guru dan berfokus pada kegiatan-kegiatan berhitung permulaan, membaca permulaan, dan menulis permulaan. Adapun bahan yang dibutuhkan pada sentra ini adalah buku-buku, kartu

¹¹Ibid., hlm.32-35.

kata, kartu huruf, kartu angka, dan bahan-bahan untuk persiapan menulis serta berhitung.

- b) **Sentra Balok** Sentra balok merupakan sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sistematika berpikir dengan menggunakan media pembangunan terstruktur. Bahan yang diperlukan adalah berbagai macam balok dengan berbagai bentuk, warna, ukuran, dan tekstur.
- c) **Sentra Bermain Peran** Sentra main peran merupakan tempat untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia di sekitarnya, kemampuan bahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui bermain peran yang disesuaikan dengan tema. Sentra main peran dibagi menjadi dua yaitu sentra main peran besar dan sentra main peran kecil.
- d) **Sentra Bahan Alam** Pada sentra bahan alam anak diberi kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan berbagai macam bahan alami untuk mendukung perkembangan sensori motor yang diperlukan dalam proses kematangan motorik halus dan menstimulasi sistem kerja otak anak. Bahan yang digunakan biasanya berupa daun, ranting, pasir, biji-bijian, air, dan batu.
- e) **Sentra Seni** Sentra seni merupakan sentra yang mendukung anak untuk mengembangkan kemampuan dalam mewujudkan gagasan dan ide, serta interaksi dengan berbagai alat dan bahan yang

hubungannya dengan seni melalui karya nyata. Bahan yang diperlukan seperti: lem, kertas lipat, gunting, krayon, dan cat.

- f) Sentra Agama (Imtaq) Pada sentra agama anak akan diberikan pembelajaran yang berkenaan dengan nilai-nilai, aturan agama, sehingga anak dapat mengembangkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Kegiatan pada sentra ini mendukung anak untuk mengenal dan membangun konsep agama yang abstrak melalui aktivitas yang konkret bagi anak.¹²

Pada sentra-sentra inilah anak akan bermain, bereksperimen, dan bereksplorasi untuk menggali dan mencari pengalaman belajarnya sendiri. Permainan yang dilakukan dalam setiap sentra akan mendukung seluruh aspek perkembangannya. Lingkungan bermain yang bermutu untuk anak usia dini setidaknya mampu mendukung tiga jenis main. Tiga jenis main tersebut ialah main sensori motor, main pembangunan, dan main peran.¹³

Perencanaan Pembelajaran BCCT (Beyond Center And Circle Time) Perencanaan pembelajaran dengan model BCCT tidak jauh berbeda dengan merencanakan model lain. Perencanaan pembelajaran model ini meliputi perencanaan pengelolaan kelas dan perencanaan perangkat pembelajaran (Promes, RKM, RKH). Perencanaan pengelolaan kelas meliputi penataan ruangan dan pengorganisasian peserta didik sesuai

¹²E-book: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, Modul-Modul Pembelajaran PAUD 2013, (Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, 2013), hlm. 35

¹³Mulyasa, Op.Cit, hlm. 125

dengan kebutuhan. Sehingga ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pengelolaan kelas seperti:

- a) Penataan sarana dan Prasarana ruangan harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.
- b) Pengelompokan meja dan kursi sesuai dengan kebutuhan sehingga setiap anak memiliki ruang gerak yang lebih leluasa.
- c) Dinding kelas dapat dipergunakan untuk menempel hasil karya dan sumber belajar anak, tetapi jangan terlalu banyak sehingga dapat mengalihkan perhatian anak.
- d) Peletakan alat permainan diatur sedemikian rupa sehingga dapat melatih pembiasaan anak.

Langkah-Langkah Pelaksanaan BCCT (Beyond Center And Circle Time) Pembelajaran Sentra merupakan model pembelajaran paling mutakhir yang dilaksanakan di lingkungan pendidikan anak usia dini, dengan karakteristik utamanya adalah memberikan pijakan (*scaffolding*) untuk membangun konsep, ide dan pengetahuan anak serta konsep densitas dan intensitas bermain. Pijakan-pijakan ini terdiri dari; pijakan lingkungan bermain, sebelum bermain, pijakan pada saat bermain, dan pijakan setelah bermain.¹⁴ Adapun langkah pembelajarannya secara umum adalah:

1. Pijakan Lingkungan Bermain Pijakan lingkungan bermain dilakukan dengan cara menata alat dan bahan bermain yang akan digunakan

¹⁴Sli'ah Adelia, Ibud Priono Leksono dan M. Subandowo, “ Pengembangan Model Manajemen Strategik Berbasis Beyond Center and Circle Time (BCCT) di Kober Ar- Arrahman Kabupaten Gresik,” *Jurnal Tunas Siliwangi* Vol. 5, No. 2 (2019): h, 55

sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun yakni dengan cara:

- a) Mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup (tiga tempat main setiap anak). Guru menata dan mempersiapkan kegiatan main dengan melihat indikator yang akan dicapai. Menghitung densitas (ragam main) dan intensitas (banyaknya kesempatan) main. Guru mempersiapkan alat peraga, lagu, doa/surat/hadit, cerita, kosa kata dan kegiatan main yang akan dimainkan anak saat kegiatan inti di masingmasing sentra.
- b) Memiliki bahan yang mendukung tiga jenis main (sensorimotor, pembangunan dan bermain peran).
 - 1) Saat di sentra alam yang menitik beratkan pada pengenalan bahan alam dan sains(sensorimotor), guru mempersiapkan buku, majalah, bahan alam (biji, daun, air, tanah, tali ronce, nampan, botol, spidol, gelas). Dengan mempersiapkan kegiatan main seperti menuang air, menuang biji salak atau kelengkeng, meronce slondok. Guru yang berperan sebagai fasilitator juga mempersiapkan setting atau lingkungan main yang disesuaikan dengan kegiatan main anak di sentra.
 - 2) Saat di sentra balok yang menitik beratkan pada kecerdasan spasial (ruang) guru mempersiapkan balok beserta asesorisnya (orang-orangan, rumput, bunga). Kegiatan main membuat taman bunga, kebun, masjid atau rumah-rumahan dari balok dan asesorisnya.

- 3) Seperti saat di sentra peran yang menitik beratkan pada alur cerita dan pengenalan profesi yang harus diperankan oleh anak didik.. Guru mempersiapkan alat peraga seperti buku cerita, majalah, boneka. Mempersiapkan lagu dua mata saya, kegiatan main yang ber-setting toko buah, dengan peran penjual buah, jus, jajan pasar, dan peran sebagai pembeli. Kegiatan main lainnya bisa mengambil setting rumah sakit dengan peran yang dimainkan adalah dokter, perawat, apoteker, bagian pendaftaran, dan pasien.
 - 4) Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan. Guru mempersiapkan bahan apa saja yang diperlukan untuk mendukung pengalaman anak agar anak mampu melaksanakan kegiatan.
 - 5) Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif. Anak diberikan kesempatan untuk bermain berkelompok agar anak mampu bersosial dengan kawan sekelasnya agar anak bisa saling berkomunikasi secara langsung.
2. Pijakan pengalaman sebelum bermain Sebelum kegiatan bermain guru ataupun pamong duduk pada posisi melingkar, memberikan salam pada anak-anak, menanyakan kabar, berdoa bersama, dan dilanjutkan dengan kegiatan hal-hal lain seperti:
 - a) Mendiskusikan aturan dan harapan dari pengalaman main. Guru juga menjelaskan kegiatan main dan cara main. Sebelum main,

anak dan guru menyepakati aturan main pada hari itu dan memberi kesempatan anak untuk bertanya.

- b) Menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung perolehan keterampilan kerja. Guru membuka kelas sentra dengan ucapan salam, selamat pagi, dan dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar bersama anak didik. Anak didik diajak bernyanyi dengan tempo lambat, sedang, dan keras agar mereka merasa senang dan tenang sehingga mereka dapat kembali fokus mengikuti proses belajar sambil bermain di sentra. Guru menuliskan hari, tanggal, bulan, tahun, dan memperkenalkan kosakata hari itu melalui penyampaian tema dan sub tema sebagai pembungkus materi yang disesuaikan dengan indikator yang telah dibuat.
- c) Merancang dan menerapkan urutan transisi main. Guru menyampaikan aturan main (taturan main: sayang teman, tidak rebutan, membereskan alat main setelah selesai) dan kegiatan main yang akan dimainkan oleh anak didik sesuai tema dan indikator yang akan dicapai untuk perkembangan anak didik.
- d) Memberikan gagasan tentang bagaimana cara menggunakan bahan-bahan. Untuk kegiatan main di sentra balok guru menyampaikan anak-anak akan membuat rumah-rumahan dengan balok-balok dan asesoris seperti orang-orangan, rumput dan bunga dari plastik, miniatur hewan yang telah tersedia di ruang sentra balok.

- e) Menjelaskan rangkaian waktu main. Guru menjelaskan bagaimana mana tata cara bermain dan guru memberikan waktu 30 menit untuk anak-anak bermain.
 - f) Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial. Dengan pesan pesan agar tidak rebutan saat main, saling menyayangi teman, membereskan balok-balok yang dipakai setelah selesai main.
3. Pijakan pengalaman selama bermain Selama kegiatan bermain guru hendaknya melakukan hal-hal seperti:
- a) Memberikan waktu kepada anak untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka. Guru memberikan arahan saat main. Data ini diperkuat oleh data observasi pijakan saat main diberikan dengan memberikan waktu main kira-kira 60 menit, mengamati setiap kegiatan main anak, agar memperluas pengalaman bermain anak.
 - b) Memperkuat dan memperluas bahasa anak. Guru memberikan pertanyaan terbuka (misal: adek menjual buah apa saja? kegiatan main di sentra peran dengan setting toko buah).
 - c) Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada teman sebaya. Dengan pesan pesan agar tidak rebutan saat main, saling menyayangi teman, membereskan balok-balok yang dipakai setelah selesai main.
 - d) Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan anak. Guru memberikan gagasan pada anak bila membutuhkan,

memperluas gagasan main anak, dan mencatat perkembangan anak dalam lembar evaluasi perkembangan anak dengan merujuk pada tujuan pembelajaran.

4. Pijakan pengalaman setelah bermain Pemberian pijakan setelah bermain dapat dilakukan dengan cara:
 - a) Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman bermainnya. Guru juga memberikan pijakan setelah main dengan menginformasikan waktu main anak tinggal 10 menit, membereskan kegiatan main sesuai klasifikasinya bersama anak, kembali duduk membentuk lingkaran bersama semua anak. Kemudian kegiatan recalling dengan menanyakan perasaan anak selama main dan memberikan kesempatan pada anak untuk menceritakan pengalamannya selama main, dan terakhir melakukan doa penutup bersama anak.
 - b) Ketika waktu bermain selesai, guru memberitahukan saatnya membereskan alat dan bahan yang sudah digunakan dengan melibatkan seluruh anak. Pada saat membereskan mainan inilah guru menggunakan sebagai pengalaman belajar fositif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.¹⁵

Evaluasi Pembelajaran Model BCCT (Beyond Center And Circle Time) Pengertian penilaian (evaluasi) dikutip oleh Anita Yus dari Ralph

¹⁵E-book: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, Modul Model Pembelajaran PAUD 2013., hlm. 33-34.

Tyler menjelaskan bahwa penilaian merupakan “sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai”.¹⁶ Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini pada umumnya menggunakan pendekatan tematik, sehingga pada pembelajaran tematik, penilaian adalah: Suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan serta perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar.¹⁷

Penilaian dalam kegiatan pelaksanaan program pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai pemberi informasi tentang bagaimana kegiatan dilaksanakan dan ketercapaian pertumbuhan dan perkembangan anak selama mengikuti kegiatan.¹⁸ Penilaian pada pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pengamatan, penugasan, unjuk kerja, pencatatan anekdot, percakapan atau dialog, laporan orang tua dan dokumentasi hasil karya anak (portofolio) serta diskripsi profil anak.

Penilaian mencakup semua aspek pengembangan pada anak serta dilakukan secara insentif, berkala, bermakna, menyeluruh dan berkelanjutan. Pencatatan kegiatan belajar anak dilakukan setiap pertemuan dengan cara mencatat perkembangan kemampuan anak dalam hal motorik kasar, motorik halus, berbahasa, sosial dan aspek-aspek lainnya. Pencatatan kegiatan main anak dilakukan oleh pendidik (guru/kader/pamong). Selain mencatat

¹⁶Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 39.

¹⁷Trianto, *Desain Pengembangan pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 253

¹⁸Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar*., hlm. v 43 Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini Kementerian Pendidikan Nasional, *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan TK*, (Jakarta: Kemendiknas 2011), hlm. 31-32

kemajuan belajar anak, pendidik (guru/kader/pamong) juga dapat menggunakan lembaran ceklis perkembangan anak. Dilihat dari perkembangan hasil karya anak, karena itu semua hasil karya anak dijadikan sebagai bahan evaluasi dan laporan perkembangan belajar kepada orang tua masing-masing.¹⁹

Faktor Yang Mendukung dan Menghambat Penerapan BCCT (Beyond Center And Circle Time) Model pembelajaran pendekatan BCCT (Beyond Centers And Circle Time) atau pendekatan sentra dan lingkaran merupakan model penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang berfokus pada anak. Sehingga pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan dari guru melalui pemberian pijakan-pijakan.

Jika dilihat dari karakteristiknya, model BCCT memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung penerapan pembelajaran diantaranya sebagai berikut: 1. Keseluruhan proses pembelajarannya berdasarkan pada teori dan pengalaman empirik. 2. Setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terencana dan terarah dukungan guru dalam empat jenis pijakan yaitu lingkungan sebelum main, saat main, dan sesudah main. 3. Merangsang anak untuk aktif, kreatif dan terus berfikir dengan menggali pengalamannya sendiri. 4. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses pembelajaran.

¹⁹E-book: Gutam, Pedoman Penerapan Pendekatan “Beyond Center And Circle Time (BCCT)”(Pendekatan sentra Dan Lingkaran) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hlm. 18

Akan tetapi dalam teknis di lapangan model BCCT terkadang masih sulit diterapkan. Hal ini disebabkan karena adanya kerepotan atau hambatan yang dapat dikatakan sebagai kekurangan dari model ini, yakni: 1. Memerlukan persiapan yang matang sebelum melakukan pembelajaran terutama dalam penataan lingkungan main dan memberikan pijakan-pijakan yang tepat dan sesuai. 2. Selain itu alat permainan yang dibutuhkan juga lebih lengkap dalam melaksanakan pembelajaran model ini. Sehingga dibutuhkan kemampuan yang lebih agar dapat menerapkan model pembelajaran ini. Agar model ini dapat berjalan sesuai dengan prosedur yang ada dan kerepotan dalam menerapkannya dapat dihindari maka pendidik perlu mengikuti pelatihan sebelum menerapkan model ini. Serta peran dari orang tua dan keluarga juga perlu dilibatkan dalam mendukung kegiatan belajar anak baik ketika belajar di sekolah maupun ketika di rumah

D. Hasil belajar

Menurut Agus Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.²⁰

Menurut Gegne dalam bukunya Agus Suprijono hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

²⁰ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem...*, hlm.5

- d. Keterampilan motoric yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.²¹

Menurut Sudjana dalam bukunya Muhammad Fathurrahman dan sulistyorini mengatakan bahwa belajar itu bukan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang.²² Belajar adalah proses yang aktif, belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Siapapun tidak pernah menyangkal bahwa kegiatan belajar mengajar tidak berproses dalam kehampaan, tetapi dengan penuh makna. Didalamnya terdapat sejumlah norma untuk ditanamkan kedalam ciri setiap pribadi anak didik.

Jadi dengan adanya proses belajar seseorang akan memiliki pengetahuan baru yang akan berguna untuk memecahkan masalah-masalah didalam kehidupannya. Berhasil atau tidaknya dalam mencapai tujuan yaitu ditentukan oleh proses individu dalam berjalannya baik ketika berada disekolah, keluarga atau lingkungan rumah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa baelajar merupakan usaha sadar seseorang untuk mengubah tingkah laku melalui interaksi dan pengalaman- pengalaman yang ditandai dengan adanya

²¹ *Ibid...*, hlm.6

²² Muhammad Fathurrahman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal,9.

perubahan perilaku dari individu. Seseorang bisa dikatakan belajar apabila ada perubahan perilaku yang dapat diamatinnya. Yaitu dari yang tidak mengerti menjadi mengerti, dari yang tidak terampil menjadi terampil dan dari yang tidak tahu menjadi tahu dan lain- lain.

Hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa di kelas terkumpul dalam himpunan hasil belajar kelas. Semua hasil belajar tersebut merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.²³

Jika dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi Bloom, yakni dikelompokkan dalam tiga ranah (domain) yaitu domain kognitif atau kemampuan berpikir, domain afektif atau sikap, dan domain psikomotor atau keterampilan. Sehubungan dengan itu, *Gagne* mengembangkan kemampuan hasil belajar menjadi lima macam antara lain: (1) hasil belajar intelektual merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingsikolastik; (2) strategi kognitif yaitu mengatur cara belajar dan berfikir seseorang dalam arti seluas-luasnya termasuk kemampuan memecahkan masalah; (3) sikap dan nilai, berhubungan dengan arah

²³ Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), hal.3

intensitas emosional dimiliki seseorang sebagaimana disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang dan kejadian; (4) informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta; dan (5) keterampilan motorik yaitu kecakapan yang berfungsi untuk lingkungan hidup serta memprestasikan konsep dan lambang.

Hasil belajar seseorang dapat dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran. Tes dan pengukuran memerlukan alat sebagai pengumpul data yang disebut dengan instrumen penilaian hasil belajar. Menurut Wahidmurni instrumen dibagi menjadi dua bagian besar, yakni tes dan non tes. Selanjutnya, menurut Hamalik, memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya.

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri. Berikut ini akan diuraikan kelima faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah:²⁴

a. Motivasi

²⁴ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 55

Motivasi menurut Sumadi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan.

b. Sikap

Gable mengemukakan bahwa sikap adalah sesuatu kesiapan mental dan saraf yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung kepada respons individu terhadap semua objek atau situasi yang berhubungan dengan objek itu.

c. Minat

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari diri sendiri. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan hasil belajar yang rendah.

d. Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar dapat diartikan sebagai cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas, dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan.

e. Kebiasaan Diri

Konsep diri adalah pandangan seseorang tentang dirinya sendiri yang menyangkut apa yang ia ketahui dan rasakan

tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

E. Penelitian Terdahulu

1. Siti Chofivah. Penerapan Metode BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) di PAUD Unggulan Nasional Anak Saleh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan alat pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk pengkodean (*coding*). Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan BCCT ini mendasarkan kegiatan pada pijakan yaitu pemberian dukungan yang diberikan oleh guru pada peserta didik yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Adapun tugas guru adalah sebagai fasilitator, kordinator, evaluator, inspiratory, mediator, labeling dan modeling bagi peserta didik.
2. Lestarini. Penerapan Model *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) untuk meningkatkan minat dan aktivitas belajar anak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilakukan sebanyak tiga siklus dengan menggunakan rancangan penelitian model kemmis yang terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat dan aktivitas belajar anak.
3. Fitri Yuliana Dewi. Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) di taman kanak-kanak alam kreasi edukasi way halim Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif. Teknik pengumpulan data

melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi dengan berbagai sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persiapan pembelajaran sangat baik, pelaksanaan pembelajaran baik, dan evaluasi pembelajaran cukup baik.

4. Wiwin Fitriah. Implementasi model BCCT (Beyond, Centre and Circle Time) dalam pendidikan anak usia dini di PAUD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dalam pengumpulan data diperoleh dari observasi, dokumentasi dan wawancara untuk mendapatkan deskripsi mengenai realita penerapan model implementasi BCCT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persiapan pembelajaran sangat baik, pelaksanaan pembelajaran baik, dan evaluasi pembelajaran baik.