

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Jenjang pendidikan sekolah dasar khususnya kelas 1 masih dikategorikan dalam anak usia dini karena anak masih senang bermain. Masa bermain menjadi ranah tempat berpijak, mengeksplorasi lingkungan, menstimulasi panca indra dan membangun pengetahuan siswa dalam pembelajaran. Bermain pada siswa merupakan proses belajar secara langsung berproses memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengenal dunia, berinteraksi dengan temannya dan mengontrol emosi serta mengembangkan kemampuan simbolik siswa.²

Peserta didik jenjang tingkat dasar membutuhkan banyak kesempatan untuk berbicara. Pembelajaran disusun sehingga menyenangkan, menggembirakan dan demokratis agar menarik siswa terlibat langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran.³ Sebuah pembelajaran yang baik tidak jarang mengalami kendala yang terjadi dalam pelaksanaan dan aplikasinya. Hal ini tentu menjadi tidak sejalan dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Tujuan pendidikan anak usia dini ialah mengembangkan semua potensi peserta didik melalui pengembangan *multiple intelligences* anak, sehingga perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat.

² Ach, Saifullah dan Nine Adien Maulana, *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Katahari, 2005), hlm. 5.

³ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publising. 2005), hlm. 128

Strategi pembelajaran sendiri diperlukan agar mempermudah guru dalam mengatur, menata dan mengelola pada saat kegiatan pembelajaran untuk menghasilkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan juga memberikan lingkungan belajar yang peka, memberi kesempatan pada anak dan mendukung perkembangan positif. Karena segala sesuatu yang direncanakan tidak dapat tercapai secara optimal, jika strategi yang ada tidak dikelola dengan sebaik-baiknya. Dari hal ini diperlukan Strategi pembelajaran yang dapat mendukung eksplorasi siswa, salah satunya yakni pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Pembelajaran *beyond center and circle time* (BCCT) sendiri merupakan salah satu metode yang ada dalam pembelajaran peserta didik di jenjang sekolah dasar yang memperhatikan kebutuhan anak. Pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) ini menggunakan pendekatan sentra dan lingkaran sebagai pusat pembelajaran anak, dalam pendekatan ini kegiatan proses pembelajaran diawali dengan penataan lingkungan main, penataan lingkungan main dilakukan oleh pendidik sebelum anak datang, setelah itu dilanjutkan dengan penyambutan anak, main pembukaan (pengalaman gerakan kasar), transisi untuk pembiasaan kebersihan diri, kemudian masuk pada kegiatan inti yakni masuk dalam sentra mainan pada sentra ini berisi pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan setelah main, setelah kegiatan inti dilanjutkan makan bekal bersama dan ditutup dengan kegiatan penutup. Pada pijakan sebelum main pendidik dan anak membuat kesepakatan

tentang bagaimana aturan main, kapan memulai dan mengakhiri main serta merapikan kembali alat main yang sudah dimainkan, anak dilibatkan dalam semua kegiatan.⁴

Penggunaan pembelajaran dengan *beyond, center and circle time* selain menghemat waktu, alat dan bahan. Pembelajaran ini juga membantu mengoptimalkan seluruh aspek kecerdasan anak (*multiple intelegence*) melalui bermain yang terarah. Seluruh kegiatan pembelajaran ini berfokus kepada anak sebagai subjek pembelajaran, sedangkan seorang guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Aturan dalam pembelajaran ini mampu merangsang anak menjadi aktif, kreatif dan terus berpikir dengan menggali pengalaman sendiri. Siswa tentu akan merasa senang saat proses pembelajaran karena mereka belajar sambil bermain.

Peneliti dengan menggunakan penelitian kualitatif (*field research*) mengadakan penelitian secara langsung terhadap objek yang diteliti dan dilakukan pengumpulan data yang ditemukan di lapangan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan desain studi multisitus, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian di dua tempat yang memiliki karakteristik yang sama. Pengalaman subjek tersebut misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-

⁴ Renti Oktaria, "Evaluasi Program Implementasi Pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (BCCT)". *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8.2 (2014): hlm. 359-374.

kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.⁵

MI Darussalam dan SDN 2 Sawo merupakan dua institusi yang menerapkan pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam pembelajarannya, dimana penggunaan pembelajaran ini dimulai sejak 2018. Penerapan pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) ini karena guru pada kelas satu di dua institusi ini merasa dalam penerapan pembelajaran yang mengasikkan biasanya kurang diperhatikan untuk sistem pembelajaran yang ada di kelas satu. Padahal di kelas satu itu sebagai awal pondasi pengalaman belajar yang sangat penting untuk mau dibawa kemana siswa nantinya. Jika pembelajaran yang ada di kelas satu sudah dijalankan sebaik mungkin maka nantinya untuk di kelas selanjutnya siswa akan mudah berinteraksi dan beradaptasi dengan sistem pembelajaran yang baru.

Dua institusi ini sudah menerapkan pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dikarenakan beberapa alasan diantaranya yaitu : sebelum penerapan pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) hasil evaluasi pembelajaran yang diperoleh guru kurang memuaskan. Oleh sebab itu, guru di kelas 1 mencari inovasi pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut guru kelas 1 pembelajaran *beyond, center and circle time* bcct sudah efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran *beyond, center, and circle*

⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 6.

time (BCCT) diberikan dengan bermain dan berpusat pada anak, sehingga guru hanya sebagai fasilitator, motivator dan tidak mengkurui. Dengan demikian, dalam belajar anak tidak merasa dipaksa tetapi lebih pada pengembangan kecerdasan majemuk anak yang dimilikinya. Hal tersebut dapat tercapai manakala pihak sekolah juga memperhatikan manajemen pembelajarannya, agar dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan pembahasan diatas, maka peneliti akan memaparkan bagaimana pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) jika diterapkan dikelas rendah. Dengan pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) saya rasa akan menunjang tercapainya penyampaian materi yang efektif dan baik. Sehingga bisa menggali kreatifitas, kemampuan dan meningkatkan hasil belajar dari siswa. Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti melakukan penelitian tentang “Strategi Pembelajaran *Beyond, Center, and Circle Time* (BCCT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar (Studi Multisitus di MI Darussalam Ngentrong Campurdarat Tulungagung dan SDN 2 Sawo Campurdarat Tulungagung).

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi pengorganisan pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Darussalam Ngentrong dan SDN 2 Sawo ?

2. Bagaimana strategi penyampaian pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Darussalam Ngentrong dan SDN 2 Sawo ?
3. Bagaimana strategi pengelolaan pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Darussalam Ngentrong dan SDN 2 Sawo ?
4. Bagaimana strategi evaluasi pembelajaram *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar di MI Darussalam Ngentrong dan SDN 2 Sawo ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengidentifikasi strategi pengorganisasian pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Darussalam Ngentrong dan SDN 2 Sawo.
2. Untuk mengidentifikasi strategi penyampaian pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Darussalam Ngentrong dan SDN 2 Sawo.
3. Untuk mengidentifikasi strategi pengelolaan pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Darussalam dan SDN 2 Sawo.

4. Untuk mengidentifikasi strategi evaluasi pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa MI Darussalam Ngentrong dan SDN 2 Sawo.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak baik manfaat teoritis maupun praktis, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah wawasan keilmuan terutama pada pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MI Darussalam Ngentrong Campurdarat Tulungagung dan SDN 2 Sawo Campurdarat Tulungagung.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan sebagai referensi dan memberikan variasi media pembelajaran guna untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang inovatif. Serta dapat meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pendidikan. Hasil penelitian ini juga diharapkan sebagai masukan untuk mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan situasi, kondisi, dan potensi peserta didik di tingkat dasar. Pembelajaran dengan bermain ini juga dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar serta

membangun pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

b. Bagi Peserta Didik

Pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) ini diharapkan dapat membuat peserta didik sebagai salah satu semangat belajar yang menyenangkan. Bentuk pembelajaran ini yang praktis dan menarik akan mempermudah belajar siswa saat di dalam maupun di luar kelas. Peserta didik diharapkan termotivasi untuk belajar lebih giat dan lebih mudah dalam memahami materi.

c. Bagi Perpustakaan Pascasarjana Universitas Islam Negeri Tulungagung (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi dalam penambahan literatur di bidang pendidikan sehingga digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa lainnya.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman atau salah penafsiran istilah dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah secara konseptual maupun operasional.

1. Penegasan Konseptual

a. Strategi Pembelajaran

Strategi ialah sebuah rancangan tentang langkah-langkah dan keputusan yang akan diambil dalam pelaksanaan proses pembelajaran.⁶ Strategi berkaitan erat dengan teknis dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tidak melenceng dari tujuan awal yang telah ditetapkan.⁷ Seorang guru harus mampu menentukan strategi pembelajaran agar suatu proses pembelajaran berhasil mencapai tujuannya.⁸

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses mentransformasikan nilai, pengetahuan dan keterampilan yang didalamnya juga terdapat kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil pembelajaran. Sedangkan strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana yang berisikan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

b. *Beyond, Center, and Circle Time (BCCT)*

Menurut Sujiono *Beyond, Center, and Circle Time (BCCT)* merupakan pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini dan merupakan perpaduan antara teori dan pengalaman empiric.⁹ Suyadi mengatakan bahwa pendekatan ini berusaha merangsang anak agar bermain

⁶ Agung Kuswanto, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2019), hlm 3

⁷ Fatimah dan Ratna Dewi K S, *Strategi Belajar & Pembelajaran dalam Meningkatkan keterampilan Bahasa*, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol.1, No.2, Oktober 2018

⁸ Lia Marlina dan Suhertuti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018), hlm. 41

⁹ Sujiono dan Yuliani Nuraini, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT Indeks, 2010), hlm.216.

secara aktif di sentra – sentra permainan. Kegiatan bermain memiliki peran penting, dengan melakukan kegiatan bermain pertumbuhan dan perkembangan anak semakin bertambah, anak terlatih untuk melakukan kerja sama dengan lingkungn, anak mampu menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi.¹⁰

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pengajaran.¹¹

2. Penegasan Operasional

Pembelajaran *beyond, center, and circle time* (BCCT) atau biasa kita sebut belajar sambil bermain ini diterapkan dikelas rendah yaitu kelas 1 dimana peserta didik masih memiliki karakter atau ketertarikan yang sangat luar biasa terhadap sebuah permainan yang didalamnya sudah di desain sedemikian rupa untuk bertujuan kesuksesan menyampaikan sebuah materi. Penerapan pendekatan ini dimaksudkan sebagai upaya perbaikan dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini guna untuk mengetahui bagaimana pembelajaran *beyond, center and circle time* (BCCT) dalam upaya untuk menyampaikan materi yang lebih bervariasi dalam kelas rendah yaitu kelas 1 di MI Darussalam Ngentrong Campurdarat Tulungagung dan SDN 2 Sawo Campurdarat Tulungagung.

¹⁰ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta : PT Bintang Pustaka Abadi, 2010), hlm. 306

¹¹ Asep Jihad dan Abdul Aziz, *Persuasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Muhl Persindo, 2009) hlm.15