

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan kemampuan anak yang berkaitan dengan aspek- aspek perkembangan dapat dicapai melalui proses pendidikan guna mempersiapkan anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini tertuang dalam Pasal 1 ayat 14 UU Sisdiknas 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Sehingga pendidikan bagi anak usia dini termasuk bagian penting yang dilakukan guna menyiapkan anak menghadapi pendidikan selanjutnya atau kehidupannya dimasa mendatang.

Pendidikan anak usia dini memiliki tujuan mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak. Tujuan tersebut diwujudkan oleh pendidikan melalui proses pembelajaran. Artinya, pembelajaran akan

¹Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

berjalan efektif apabila tujuan pendidikan anak usia dini atau usaha dalam mengembangkan aspek perkembangan anak tercapai.

Dalam pendidikan pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari masing-masing komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran yang digunakan untuk melihat efektivitas meliputi tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Masing-masing dari komponen tersebut akan dinilai keberhasilannya sehingga dapat diketahui efektivitas pembelajaran.

Sebelum memulai sebuah proses pembelajaran, perencanaan Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan dengan menentukan model pembelajaran dan kurikulum yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Anak usia dini memiliki karakteristik ingin mengetahui banyak hal dan mudah menerima pembelajaran jika dilakukan dengan menyenangkan. Kedua hal tersebut dapat terjadi jika pembelajaran yang dilakukan diiringi dengan bermain.

Bermain memiliki peran penting bagi anak usia dini. ketika anak bermain, karna bukan hanya kesenangan yang didapatkan, namun juga pembelajaran. Saat bermain, anak usia dini akan mendapatkan pengalaman yang dijadikannya pembelajaran. Menurut buku yang ditulis Goldstein, manfaat

bermain dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan otak, membangun koneksi saraf baru, dan membuat pemain lebih cerdas.²

Berdasarkan karakteristik anak usia dini, model pembelajaran anak usia dini yang sesuai dilakukan dengan cara bermain. Model pembelajaran yang dilakukan dengan bermain akan menyenangkan bagi anak, sehingga kesenangan yang diperoleh melalui bermain memungkinkan anak untuk belajar tanpa paksaan dan tekanan. Hal ini dapat mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini yaitu mengembangkan aspek-aspek perkembangan.

Beyond Centers and Circle Time (BCCT) ialah model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan teori metode Montessori, High Scope, dan Reggio Emilia. Pada pendekatan ini, Reggio Emilia lebih menekankan kepada pembentukan makna dan membuat ide-ide, yaitu bagaimana murid bersosialisasi dengan membuat ide-ide dari pemahamannya terhadap simbol, bentuk, dan kata-kata dari kreativitas lainnya.³ Sebagai model pembelajaran berbasis permainan, BCCT memiliki dua karakteristik utama aktivitas dan pengalaman yang memfasilitasi pembelajaran bermakna yang

²Jeffrey Goldstein, *Play in Children's Development, Health And Well-Being*, Utrecht, Cocoon Silk, February 2012, h, 5

³ Pei Wen Tzuo dan Der Thanq Chen, *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, Vol 6, No. 2: *Towards a Reflexive Pedagogy in Early Childhood Education : Interweaving the Project Approach and the Reggio Emilia Approach* (The Pacific Early Childhood Education Research Association, 2012), h, 72

membantu mengembangkan pemikiran kritis anak dalam menangani urusan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan menerima gagasan yang berbeda.⁴ Pembelajaran akan berpusat pada anak, dimana proses pembelajaran akan berjalan dengan anak mendapatkan sesuatu yang dapat dikerjakan dan dengan aktivitas tersebut anak memperoleh pengalaman yang dijadikan pembelajaran.

Model pembelajaran BCCT biasa disebut model pembelajaran sentra. Didalam sentra tersebut, anak melakukan kegiatan yang menuntut untuk aktif dalam bekerja dan diharapkan anak menggunakan kreativitasnya. Aktivitas yang terdapat didalam sentra juga dapat memunculkan ketertarikan anak dalam melakukan sesuatu, atau pendidik dapat melihat minat anak.

Pada tahun 2004 telah dilakukan kerjasama Direktorat PAUD, Dirjen PLSP, Depdiknas, dan *Creative Center for Childhood Research and Training* (CCCRT) dari Florida Amerika Serikat tentang penerapan BCCT di Indonesia.⁵ Tidak banyak lembaga pendidikan anak usia dini yang menggunakan model pembelajaran tersebut di Indonesia. Sekolah yang sudah menggunakan BCCT (sentra) ialah TK Islam Al-Falah dan RA Istiqlal.

⁴Zulkipli Lessy, Amin Sabi'ati, , No.1, January 2018, pp.39-59 ISSN Thematic-Integrative Learning with theBeyond Centers and Circle Time Approach at Tunas Harapan Preschool, Salatiga, Central Java ASIA-PACIFIC JOURNAL OF RESEARCH, Vol.12, h, 41

⁵ Renti Oktaria, Evaluasi Program Implementasi Pendekatan Beyond Centres And Circle Time (BCCT), PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta, 2014, h, 2

Kedua sekolah tersebut dikenal baik dalam penerapan sentra dan sudah menjadi sekolah percontohan untuk model pembelajaran sentra.

Pembelajaran yang berpusat pada anak, menjadikan peran pendidik di dalam sentra hanya sebatas sebagai fasilitator dan motivator bagi anak. Dalam sentra, pendidik memiliki peran besar dalam memberi stimulus pada anak agar anak menjadi aktif dalam melakukan sesuatu. Model pembelajaran ini menekankan kepada empat pijakan yang pendidik siapkan dalam sentra agar sentra berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan ; pertama pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain, pijakan setelah bermain.

Sentra yang biasanya terdapat di sebuah sekolah seperti sentra balok, sentra main peran kecil (mikro), sentra main peran besar (makro), sentra iman dan taqwa, sentra seni, sentra persiapan, sentra bahan alam, dan sentra memasak. Masing-masing sentra memiliki ciri yang berbeda, dari mulai *setting* kelas, media, aspek perkembangan yang ditekankan, hingga cara bermain.

Sentra bermain peran merupakan salah satu sentra yang sering ditemui keberadaannya di sekolah. Terdapat dua bagian dari sentra bermain peran, yaitu sentra bermain peran kecil dan besar atau mikro dan makro. Bermain peran mikro menggunakan benda/alat seperti boneka, sedangkan bermain

peran besar menggunakan diri sendiri, atau anak memerankan sesuatu secara langsung.

Sentra bermain peran mikro maupun makro dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Penelitian mengungkapkan bahwa bermain peran baik untuk anak dalam meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan hubungan dengan teman dan memiliki konsep diri.⁶ Umumnya, sentra bermain peran lebih menitik beratkan pada aspek sosial dan bahasa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Elvira ,dkk bahwa bermain peran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan berbicara anak.⁷

Lembaga pendidikan anak usia dini yang menggunakan model pembelajaran sentra di Indonesia salah satunya ialah TK Labschool Jakarta. Penggunaan metode pembelajaran sentra di TK Labschool sudah berjalan selama enam tahun, yaitu sejak tahun 2010. Sekolah tersebut memodifikasi nama sentra sesuai dengan nama sekolah, yaitu Labs. Terdapat enam Labs yaitu Labs Piramid, Labs Opera, Labs Cerdas Ceria, Labs Warna Warni Musikal, Labs *Outbond* dan Labs Aku Ingin Tahu.

⁶Sofia Kouvavaa, Katerina Antonopouloub, Sofia Ziogaa ,Chrysoula Karalia , The influence of musical games and role-play activities upon primary school children's self-concept and peer relationships, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 29, International Conference on Education and Educational Psychology (ICEEPSY 2011), h, 1666

⁷Elvira Putri Erlinda Riswanti Rini , Ary Sofia, Eksplorasi Bermain Peran Mikro Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara, FKIP Universitas Lampung, h, 4

Sentra bermain peran di TK Labschool disebut dengan Labs Opera. Penentuan bermain peran mikro atau makro di Labs opera disesuaikan dengan tema yang berlangsung. Terdapat dua kegiatan inti di dalam Labs Opera, kegiatan pertama yaitu bermain peran dan kegiatan kedua disesuaikan dengan aspek perkembangan yang ingin dikembangkan dan tema yang sedang berlangsung. Labs Opera memiliki satu guru yang bertanggung jawab terhadap 12 anak pada setiap harinya. Ruang kelas yang digunakan untuk pembelajaran Labs Opera kelas B adalah ruang kelas B2. Pada ruangan tersebut juga terdapat beberapa media untuk mendukung pembelajaran di Labs Opera seperti alat memasak, kasur, sofa dan lain-lain.

Pada saat observasi yang dilakukan, tema keseluruhan ialah binatang buas dan Labs Opera mendapatkan tema Orang utan. Satu hari sebelum pelaksanaan sentra, guru sudah menyiapkan lingkungan yang berada di bagian belakang kelas B2 atau Labs Opera yang berupa *miniature* hutan. Di dalamnya terdapat pohon yang dibuat dari stik es krim dan kertas minyak hijau, tanah yang terbuat dari lilin coklat, orang utan dari kertas *print* yang bergambar dan stik eskrim. Selain itu juga terdapat *miniature* rumput dan rumah-rumahan. Tema pada kegiatan bermain peran orang utan ialah pelestarian bayi orang utan. Labs Opera dibuka dengan memeriksa kehadiran anak yang pada hari itu seharusnya di Labs Opera. Kemudian, guru memberikan beberapa pertanyaan dan penjelasan mengenai orang

utan yang didukung dengan video yang ditayangkan. Setelah itu, guru mengajak anak-anak untuk mendekati arena bermain peran mikro sambil menjelaskan aturan bermain peran mikro seperti hati-hati dalam bergerak dan tetap berada dalam lingkungan bermain peran. Selanjutnya guru membagikan *miniature* manusia yang seharusnya memiliki peran pengusaha *baby* orang utan seperti yang sudah dijelaskan. Kemudian anak dipersilahkan bermain peran mikro di tempat yang sudah disediakan. Saat anak bermain peran, guru melakukan asesmen tertulis.

Setelah 45 menit berlangsung, guru memberitahu anak-anak untuk berkumpul dan merapikan alat-alat yang digunakan saat bermain. Selanjutnya, guru menjelaskan kegiatan kedua yaitu membuat wajah orang utan dengan menggambar dan mencetak tangan pada tepi-tepi wajah yang dibuat sebagai rambut orang utan. Pada kegiatan ini guru membantu anak satu persatu dalam mencetak tangannya dengan menggunakan cat pada kertas. Setelah selesai guru memberikan pertanyaan yang dijadikan bentuk evaluasi seperti apa yang mereka lakukan tadi di Labs opera dan lain-lain. Pada evaluasi, guru membuat kuis sederhana mengenai orang utan bagi anak yang dapat menjawab maka boleh kembali ke kelasnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, untuk mengetahui lebih lanjut mengenai efektivitas pembelajaran dalam penerapan sentra bermain peran di TK Labschool Jakarta, maka perlu diadakannya penelitian di Labs Opera.

Penelitian ini diharapkan dapat menjawab mengenai efektivitas pembelajaran dalam penerapan sentra bermain peran di Labs Opera dimulai dari kurikulum, pendidik dalam kesiapan perencanaan hingga penerapan sentra, hingga saat proses pembelajaran berlangsung dan sampai selesai.

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa kenyataan yang muncul:

- 1) Metode pembelajaran yang digunakan di TK Labschool Jakarta mengacu pada BCCT yang biasa disebut model pembelajaran sentra
- 2) TK Labschool Jakarta memiliki Sentra bermain peran yang dimodifikasi namanya menjadi Labs Opera
- 3) Penentuan bermain peran makro atau mikro pada Labs Opera disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung
- 4) Pembelajaran di Labs Opera dikelola oleh satu orang guru dan banyak anak sejumlah dua belas setiap harinya.
- 5) Labs opera kelas TK Labschool Jakarta terdapat di Ruang Kelas B2

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah penelitian ini adalah Efektivitas Pembelajaran Labs Opera di TK B Labschool

Jakarta dengan mengacu kepada model pembelajaran BCCT atau sentra. Komponen yang digunakan untuk melihat efektivitas program meliputi: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana efektivitas pembelajaran dengan melihat lima komponen pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pada labs opera?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1) Secara Teoritis

Menambah pengetahuan ilmiah, terutama dalam keilmuan pendidikan anak usia dini usia 5-6 tahun. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi ilmiah dalam mengkaji lebih lanjut mengenai efektivitas implementasi pembelajaran model sentra bermain peran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini.

2) Secara Praktisi

a) Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui kesesuaian dan efektivitas penggunaan model pembelajaran sentra di Labs Opera KB TK Labschool Jakarta, serta dapat menggambarkan pembelajaran yang diterapkan di KB TK Labschool Jakarta dengan model pembelajaran sentra (BCCT) yang dapat menambah referensi pengembangan konsep dan teori pembelajaran Anak Usia Dini.

b) Pengelola dan Pendidik TK Labschool Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengelola TK Labschool Jakarta dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menyempurnakan konsep hingga implementasinya.

c) Orang tua Murid KB TK Labschool Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi orangtua tentang proses pembelajaran sentra bermain peran di TK Labschool Jakarta, sehingga dapat memberi dukungan lebih kepada pihak sekolah dan anak dalam proses pembelajaran.

d) Pengelola PAUD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengelola PAUD khususnya yang menggunakan model pembelajaran sentra (BCCT) dalam melaksanakan tugas, peran, dan fungsi sebagai pengelola.

e) Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi masyarakat yang ingin meneliti kembali kesesuaian dan efektivitas model pembelajaran sentra.