

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat pembangunan nasional adalah pembangunan manusia Indonesia. Pendidikan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena sasarannya adalah peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu, pendidikan juga merupakan alur tengah pembangunan dari seluruh sektor pembangunan. Pendidikan dan pembangunan dilihat sebagai suatu garis proses, maka keduanya merupakan suatu garis yang terletak kontinu dan saling mengisi. Pendidikan mempunyai tugas untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk pembangunan, yaitu pembangunan yang dapat memenuhi hajat hidup masyarakat luas. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adapun mengenai jalur, jenjang dan jenis pendidikan dalam Pasal 13,14 dan 15 ayat 1 menyebutkan bahwa:

Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya, jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi, jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan dan khusus.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tersebut, tiga jalur pendidikan ini saling mengisi satu sama lain dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Coombs (1973), seperti yang dikutip Sudjana (2004: 22) mengenai pengertian Pendidikan Nonformal, yang berbunyi:

Pendidikan nonformal ialah setiap kegiatan terorganisasi dan sistematis di luar sistem persekolahan yang mapan, dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu didalam mencapai tujuan belajarnya.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 26 ayat 3, yang berbunyi:

Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan, pelatihan kerja, pendidikan kesetaraan, serta pendidikan lain yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Pasal diatas menyebutkan bahwa pendidikan nonformal memiliki beragam satuan pendidikan yang salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14, menyebutkan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini adalah 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.

Keberhasilan anak usia dini merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan pada jenjang berikutnya. Usia dini merupakan "usia emas" bagi seseorang, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka akan memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan salah satu

kunci utama bagi keberhasilan belajarnya pada jenjang berikutnya. Untuk itu dalam mempersiapkan generasi mendatang maka perlu pembinaan dan pelayanan bagi anak usia dini secara optimal dan merata di seluruh wilayah Indonesia.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 4, menyebutkan bahwa: “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.”

Kelompok bermain merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan melalui jalur pendidikan luar sekolah dengan mengutamakan kegiatan bermain untuk membantu meletakkan dasar pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta bagi anak usia tiga tahun sampai dengan memasuki pendidikan dasar.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah No.27 tahun 1990 yang menyatakan bahwa: “Kelompok Bermain adalah salah satu bentuk penyetaraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain, yang juga menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar.”

Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan mengembangkan kemampuan dasar dan pembentukan perilaku melalui kebiasaan pada anak prasekolah, pengembangan kemampuan dasar tersebut meliputi sembilan aspek kecerdasan atau *multiple intelligences*.

Dalam Pendidikan Anak Usia Dini, bermain merupakan metode pembelajaran yang utama, bermain merupakan bagian kehidupan anak dimana dengan bermain bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga

memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Melalui kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat tinggalnya termasuk mengenali dirinya sendiri. Kemampuan fisik anak semakin terlatih, begitu pula dengan kemampuan kognitif dan kemampuannya untuk bersosialisasi. Dalam bahasa sederhana, bermain akan mengasah kecerdasannya. Setiap anak pada dasarnya cerdas. Akan tetapi, kecerdasan tidak semata-mata merujuk kepada kecerdasan intelektual saja, atau lebih dikenal dengan istilah IQ. Ada pula *multiple intelligences* seperti kecerdasan bahasa, logika matematika, visual spasial, musik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, natural dan moral. Setiap anak memiliki kesembilan kecerdasan ini meski dengan taraf yang berbeda-beda. Bermain merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk mengembangkan potensi dan *multiple intelligences* anak karena melalui kegiatan bermain ia akan lebih mudah menyerap informasi dan pengalaman. Dengan bermain, berdasarkan riset penelitian yang ada, anak ternyata menjadi lebih cerdas, emosi dan kecerdasan anak pun meningkat. Anak juga jadi lebih peka akan kebutuhan dan nilai yang dimiliki orang lain. Bermain bersama teman juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menyesuaikan perilaku mereka dengan orang lain. Anak juga mampu menghargai perbedaan di antara mereka.

Kelompok bermain di Indonesia masih banyak menggunakan model pendidikan yang merupakan model pendidikan tertua yang bertolak dari asumsi bahwa pendidikan berfungsi memelihara, mengawetkan, dan meneruskan semua warisan budaya terdahulu kepada generasi berikutnya. Dengan demikian tutor

tidak perlu kesulitan mencari dan menciptakan pengetahuan, konsep, dan nilai-nilai baru, karena semuanya telah tersedia. Model ini lebih menekankan pada isi pendidikan daripada proses atau bagaimana mengajarkannya dan menekankan perkembangan segi intelektual daripada emosional, psikomotor, dan sosial anak usia dini. Tutor bertugas memilih dan menyajikan materi ilmu yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak usia dini. Tutor adalah juga sebagai ahli dalam bidang ilmu dan juga contoh atau model nyata dari pribadi yang ideal. Sedangkan anak usia dini merupakan penerima pengajaran yang baik, yang sesungguhnya sebagai penerima informasi yang pasif.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat mendasar. Hal ini dikarenakan masa usia dini merupakan masa emas perkembangan anak, yang apabila pada masa tersebut anak diberikan stimulasi yang tepat akan menjadi modal penting bagi perkembangan anak di kemudian waktu. Dalam hal ini pendidikan anak usia dini paling tidak mengemban fungsi melejitkan seluruh potensi kecerdasan anak, penanaman nilai-nilai dasar, dan pengembangan kemampuan dasar. Untuk memerankan fungsi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan, diantaranya adalah pendekatan BCCT (*Beyond center and circle time*) atau pendekatan sentra dan saat lingkaran. Dalam pendekatan ini anak dirangsang untuk secara aktif melakukan kegiatan bermain sambil belajar di sentra-sentra pembelajaran. Seluruh kegiatan pembelajaran berfokus pada anak sebagai subyek “pembelajar”, sedangkan pendidik lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan memberikan pijakan-pijakan. Pijakan yang diberikan sebelum dan sesudah anak bermain dilakukan dalam setting duduk

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

Pembangunan generasi pembelajar yang cerdas, kreatif, inovatif, produktif mandiri dan berakhlak mulia membutuhkan suatu program pembelajaran yang komperhensif, integral dan berkelanjutan. Proses belajar yang mampu merangsang di semua aspek kecerdasan tersebut tidak hanya mencakup pada apa yang dipelajari saja, namun juga pada bagaimana ia mempelajarinya sehingga tidak hanya sekedar mampu mendeskripsikan sebuah pengetahuan tetapi juga mampu mengembangkan pengetahuan tersebut. Maka proses pembelajaran tersebut perlu dikemas sedemikian rupa sehingga menghasilkan situasi yang kondusif demi terciptanya perubahan fundamental yang mencakup paradigma, perilaku dan prestasi. Oleh karena itu diperlukan suatu lingkungan yang positif yang berisikan metoda dan program-program yang dapat mengembangkan potensi diri anak secara optimal sebagai suatu alternatif solusi permasalahan tersebut. Dengan bimbingan dan pengasuhan, tutor yang handal membimbing sekaligus menstimulasikan potensi kecerdasan yang dimiliki anak usia dini. Semua potensi akan dikembangkan melalui sistem pembelajaran sentra dipadukan dengan *active learning*. Berdasarkan permasalahan tersebut Kelompok Bermain Al-Azmi menerapkan pendekatan BCCT (*Beyond Center and Circle Time*), dalam mengembangkan *multiple intelligence* anak usia dini.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis mencoba mengembangkan permasalahan yang berkenaan dengan judul penelitian sebagai berikut: “Penerapan Pendekatan BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) Dalam Mengembangkan *Multiple intelligences* Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Al-Azmi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta hasil pengamatan di lapangan, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan dan beberapa hal yang terlihat dan terjadi dalam kegiatan bermain pada PAUD tersebut, hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Masih terbatasnya penggunaan multimedia dan metode yang mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran, yang diperlukan untuk memberikan simulasi sesuai dengan tumbuh kembang anak.
2. Tutor memberikan jenis permainan yang berbeda disesuaikan dengan tema dan sentra bermain.
3. Pendekatan BCCT merupakan pendekatan pembelajaran yang belum tersosialisasikan secara merata di masyarakat.
4. Masih terbatasnya jumlah pamong dan tutor yang tersedia, terlatih dan memiliki kompetensi yang memadai untuk mengembangkan pendekatan BCCT dan program PAUD di kelompok bermain Al-Azmi.
5. Pada umumnya tutor mengalami kesulitan mengatur anak yang tidak fokus pada kegiatan bermain/belajar di kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimanakah proses penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini pada Kelompok Bermain Al-Azmi?

D. Pertanyaan Penelitian

Sebagai panduan dalam menjawab masalah yang dirumuskan di atas, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT pada Kelompok Bermain Al-Azmi?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT pada Kelompok Bermain Al-Azmi?
3. Bagaimanakah evaluasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT pada Kelompok Bermain Al-Azmi?
4. Bagaimanakah bentuk perkembangan *multiple intelligences* anak usia dini melalui penerapan pendekatan BCCT pada Kelompok Bermain Al-Azmi?
5. Faktor-faktor apa saja yang menjadi Pendorong dan penghambat dalam penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini pada Kelompok Bermain Al-Azmi?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan/mendesripsikan data/informasi tentang:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT pada Kelompok Bermain Al-Azmi.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT pada Kelompok Bermain Al-Azmi.
3. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT pada Kelompok Bermain Al-Azmi.
4. Bentuk perkembangan *multiple intelligences* anak usia dini melalui penerapan pendekatan BCCT pada Kelompok Bermain Al-Azmi.
5. Faktor-faktor apa saja yang menjadi Pendorong dan penghambat dalam penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini pada Kelompok Bermain Al-Azmi.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Konseptual Teoritis

Secara konseptual teoritis manfaat penelitian ini, diharapkan dapat memperkaya konsep, teori dan wawasan Pendidikan Luar Sekolah terutama Pendidikan Anak Usia Dini.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis dapat dijabarkan seperti di bawah ini:

- a. Bagi orang tua, tutor dan pengelola PAUD sebagai bahan masukan dalam mendukung proses pembelajaran, agar anak atau anak didiknya akan mampu mencapai prestasi dan tumbuh serta berkembang secara optimal.
- b. Bagi pihak lain, Sebagai bahan kajian bagi pihak yang akan meneliti lebih lanjut permasalahan yang berhubungan dengan Pendidikan Luar Sekolah, terutama Pendidikan Anak Usia Dini.

G. Anggapan Dasar

1. Upaya pengembangan pendidikan dalam laju pembangunan merupakan suatu keharusan dan kewajiban. Dikatakan sebagai suatu keharusan, karena pendidikan perlu mengembangkan dirinya untuk lebih berperan sebagai pendidikan dalam dan untuk pengembangan sumber daya manusia dan tatanan kehidupan global/kesejahteraan. (Sudjana, 2004: 1)
2. Kualitas masa awal anak (*early childhood*) termasuk masa prasekolah merupakan cermin kualitas bangsa di masa yang akan datang. Khususnya para orang tua makin lama makin menyadari betapa pentingnya hubungan orang tua-anak yang kelak akan mewarnai hubungan anak dengan lingkungannya, teman sebaya, guru maupun atasannya. (Patmonodewo, 2000: 41)
3. Dengan bermain, anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. (Papalia, 1995)
4. BCCT dianggap paling ideal diterapkan, karena mampu merangsang seluruh aspek kecerdasan (*multiple intelligences*) anak. Setting pembelajaran mampu merangsang anak aktif, kreatif, dan terus berpikir menggali pengalaman sendiri. (<http://info.penapendidikan.com>)

5. *Multiple intelligences* perlu digali dan ditumbuhkembangkan dengan cara memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri. (Tientje, 2004: 1)
6. Sebagian kecerdasan dibatasi oleh waktu dan jika tidak berkembang pada awal kehidupan seseorang boleh jadi akan hilang baginya. Stimulasi atau perangsangan semua kecerdasan pada masa sedini mungkin dalam kehidupan seseorang dapat menghasilkan tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dalam kehidupan yang bersangkutan kelak. (Johnson dalam Jasmine, 2007: 231)

H. Penjelasan Istilah

1. Pendidikan Anak Usia Dini adalah 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. (UUSPN No. 20 Tahun 2003)
2. Anak Usia Dini adalah anak usia 0-6 tahun yang merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan selanjutnya (Direktorat PAUD, 2002 : 8)
3. Kelompok Bermain adalah salah satu bentuk usaha kesejahteraan anak dengan mengutamakan kegiatan bermain, yang juga menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak usia 3 tahun sampai memasuki pendidikan dasar. (PP 27 Tahun 1990, pasal 6 ayat 1)
4. Pendekatan Sentra dan Lingkaran (BCCT) adalah pendekatan penyelenggaraan PAUD yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (Scaffolding) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu (1) pijakan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan selama main; dan (4) pijakan setelah main. (Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 2)
5. *Multiple Intelligence* disebut juga dengan multi kecerdasan yang terdiri dari verbal (bahasa), logika (matematika), visual (spasial), fisik (kinestetik), musikal (ritme), interpersonal, intrapersonal dan naturalis. (Gardner dalam Lwin, M. Et al. 2005)

6. Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligenc*) adalah validasi tertinggi gagasan bahwa perbedaan individu adalah penting, pemakaiannya dalam pendidikan sangat tergantung pada pengenalan, pengakuan, dan penghargaan terhadap setiap atau berbagai cara siswa (pelajar) belajar, di samping pengenalan, pengakuan dan penghargaan terhadap setiap minat dan bakat masing-masing pembelajar. (Jasmine, 2007: 11)

I. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian disesuaikan dengan pertanyaan dan tujuan penelitian. Sesuai dengan pertanyaan penelitian, maka yang dijadikan subjek penelitian adalah sebanyak sembilan orang, diantaranya: satu orang ketua, satu orang sekretaris, satu orang tutor, tiga orang tua warga belajar, dan tiga orang warga belajar. Penentuan subjek penelitian dilakukan secara purposive, yaitu pemilihan subjek penelitian tersebut lebih bersifat selektif di mana peneliti memilih informan yang dianggap dapat lebih dipercaya untuk menjadi sumber data yang mantap dan berdasarkan pertimbangan untuk menemukan jawaban mengenai penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini pada Kelompok Bermain Al-Azmi.

J. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Penelitian

Karena penelitian dilakukan secara intensif terinci dan mendalam terhadap suatu lembaga, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa penelitian studi kasus merupakan penelitian yang memusatkan pada pemecahan

masalah yang ada pada masa sekarang dan data-data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa (Surakhmad, 1990:140)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi yaitu pengumpulan data di mana peneliti mengamati dan mencatat informasi mengenai penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *Multiple intelligences* pada Kelompok Bermain Al-Azmi.
- b. Wawancara dilaksanakan dengan ketua, sekretaris, tutor dan orang tua warga belajar Kelompok Bermain Al-Azmi, untuk mengumpulkan data dan informasi tentang penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *Multiple intelligences* pada Kelompok Bermain Al-Azmi.
- c. Studi dokumentasi dilakukan dengan teknik pengumpulan data melalui dokumen-dokumen dan laporan-laporan yang berhubungan dengan penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini pada Kelompok Bermain Al-Azmi.
- d. Studi kepustakaan dilakukan untuk mendapatkan informasi teoritis yang relevan dan dijadikan landasan pemikiran dalam penelitian yang berhubungan dengan penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini.

K. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang berisikan Latar Belakang penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Pertanyaan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Anggapan Dasar, Definisi operasional, Subjek Penelitian, Metode dan teknik penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Teoritis. Merupakan landasan teori dan gambaran umum mengenai dasar penelitian atau teori yang melandasi penelitian.

BAB III Prosedur Penelitian. Berisi metode penelitian, subjek penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, langkah-langkah pengumpulan data.

BAB IV Pembahasan. Membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian, pengolahan data, serta pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

BAB V Kesimpulan dan Saran. Berisi tentang kesimpulan beserta saran yang merupakan penjelasan terakhir dari keseluruhan penelitian.