

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Umum

Setiap anak yang dilahirkan telah memiliki potensi jenius dengan kemampuan tertentu. Setiap anak dilahirkan ke dunia dengan kekaguman, keingintahuan, spontanitas, vitalitas, fleksibilitas, dan banyak lagi kesenangan lain baginya. Anak akan secara langsung menguasai sistem simbol yang rumit, otak cemerlang, kepribadian sensitif dan akselerasi terhadap setiap stimulasi. Dalam hal ini, adalah kewajiban orang tua di rumah dan tutor di kelompok bermain untuk memelihara dan menumbuhkembangkan secara optimal setiap kecerdasan anak sejak dini. Tidak ada anak bodoh, yang ada anak yang menonjol pada satu atau beberapa jenis kecerdasan. Dengan demikian, dalam menstimulasi kecerdasan anak, orang tua dan tutor selayaknya dengan jeli dan cermat merancang sebuah pendekatan khusus yang dapat membantu merangsang potensi *multiple intelligences* anak tersebut, 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.

2. Kesimpulan Khusus

Kesimpulan khusus ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan sebagaimana tertera pada Bab I. Berdasarkan uraian data yang telah

dikemukakan pada bab sebelumnya mengenai Penerapan Pendekatan BCCT (*Beyond Center And Circle Time*) Dalam Mengembangkan *Multiple intelligences* Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Al-Azmi, maka dapat ditarik kesimpulan sesuai pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Pendekatan BCCT Pada Kelompok Bermain Al-Azmi

Dalam perencanaan penerapan pendekatan BCCT, tutor dan pamong kelompok bermain Al-Azmi merencanakan semua aspek-aspek yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah dengan merumuskan tujuan, materi, media, metode, waktu dan tempat pembelajaran yang tersusun dalam Program Pembelajaran Kelompok Bermain Al-Azmi.

2. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Pendekatan BCCT Pada Kelompok Bermain Al-Azmi?

Pelaksanaan penerapan pendekatan BCCT terdiri dari: penataan lingkungan main, penyambutan anak, main pembukaan, transisi, kegiatan inti, pijakan pengalaman sebelum main, pijakan pengalaman saat main, pijakan pengalaman setelah main, makan bekal bersama, dan kegiatan penutup. Adapun pada kegiatan pijakan saat main, anak dikelompokkan untuk berada di sentra-sentra. Sentra yang terdapat di kelompok bermain Al-Azmi diantaranya: sentra persiapan, sentra seni dan budaya, sentra balok, sentra bahan alam dan sentra agama.

3. Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Pendekatan BCCT Pada Kelompok Bermain Al-Azmi?

Penilaian hasil belajar anak dapat dilakukan dengan empat cara: *pertama*, kegiatan pengamatan yaitu kegiatan melihat proses kegiatan belajar dan memperhatikan tingkah laku anak pada saat melakukan kegiatan main yang

bertujuan untuk mengumpulkan fakta dan informasi. *Kedua*, portofolio yaitu penilaian yang dilakukan melalui pengumpulan produk-produk hasil kerja anak. *Ketiga*, catatan anekdot adalah kumpulan tentang aktivitas anak secara konkret berkenaan dengan sikap dan perilaku anak yang khusus, baik yang positif maupun negatif. *Keempat*, penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada anak baik secara individual ataupun kelompok, yang berkaitan dengan kemampuan yang ingin dicapai. Selain evaluasi/penilaian yang dilakukan pada hasil pembelajaran, evaluasi/penilaian pun dilakukan pada program yang dilakukan. Evaluasi program ini dilakukan pada kinerja tutor dan pamong, program pembelajaran serta administrasi kelompok. Kegiatan evaluasi/penilaian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan program kelompok bermain Al-Azmi dan untuk mengukur sejauhmana indikator keberhasilan penyelenggaraan kelompok bermain Al-Azmi.

4. Bentuk Perkembangan *Multiple intelligences* Anak Usia Dini Melalui Penerapan Pendekatan BCCT Pada Kelompok Bermain Al-Azmi?

Bentuk perkembangan *multiple intelligences* anak usia dini pada kelompok bermain Al-Azmi, diantaranya: *Kecerdasan Linguistik-Verbal*, terlihat dari perkembangan kemampuan berbicara, bercerita, membaca dan menulis anak. perkembangan kemampuan berbicara dan bercerita, terlihat dari perkembangan kemampuan berbicara yang menjadi jelas, perubahan dari pendiam menjadi mau berbicara, dan berbicara dengan banyak perbendaharaan kata. Perkembangan kemampuan membaca sendiri terlihat dari perubahan kemampuan anak yang pada awalnya tidak mengenal huruf sama sekali menjadi memiliki kemampuan mengenal huruf dan mampu membacanya walau harus dengan mengeja.

Sedangkan bagi kemampuan menulis, perkembang terlihat dari kemampuan anak memegang pensil dengan baik dan menulis huruf dan angka yang telah dicontohkan tutor. *Kecerdasan Matematis-Logika*, terlihat dari perkembangan kemampuan anak menghitung angka 1-10 bahkan lebih secara berurutan dan mulai mengerti penjumlahan sederhana, selain itu terlihat dari kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan mengelompokkan benda. *Kecerdasan Visual-Spasial*, terlihat dari perkembangan kemampuan anak dalam berimajinasi, terlihat dari hasil karya menggambar, mewarnai dan melukisnya. *Kecerdasan Musik-Ritme*, terlihat dari perkembangan kemampuan anak bernyanyi, menghafal lirik lagu, dan menciptakan bunyi-bunyi baik dari alat musik maupun dari benda-benda yang menghasilkan bunyi. *Kecerdasan Kinestetik*, terlihat dari perkembangan kemampuan anak dalam kegiatan yang merangsang motorik kasar dan halus anak, diantaranya melalui kegiatan menari dan berolah raga. *Kecerdasan Naturalis*, terlihat dari perkembangan kemampuan anak menyayangi tumbuhan, binatang dan keindahan alam. *Kecerdasan Interpersonal*, terlihat dari perkembangan kemampuan anak dalam berteman, bermain dan bersosialisasi dengan orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya. *Kecerdasan Intrapersonal*, terlihat dari perkembangan kemampuan anak mengenali dirinya, mengendalikan emosinya, percaya diri dan mandiri. *Kecerdasan Spiritual*, terlihat dari perkembangan kemampuan anak mengenal huruf Hijaiyah, mengaji Iqra, mengenal tata cara berwudhu, mengenal gerakan-gerakan dan bacaan shalat, serta mengenal rukun Iman dan rukun Islam.

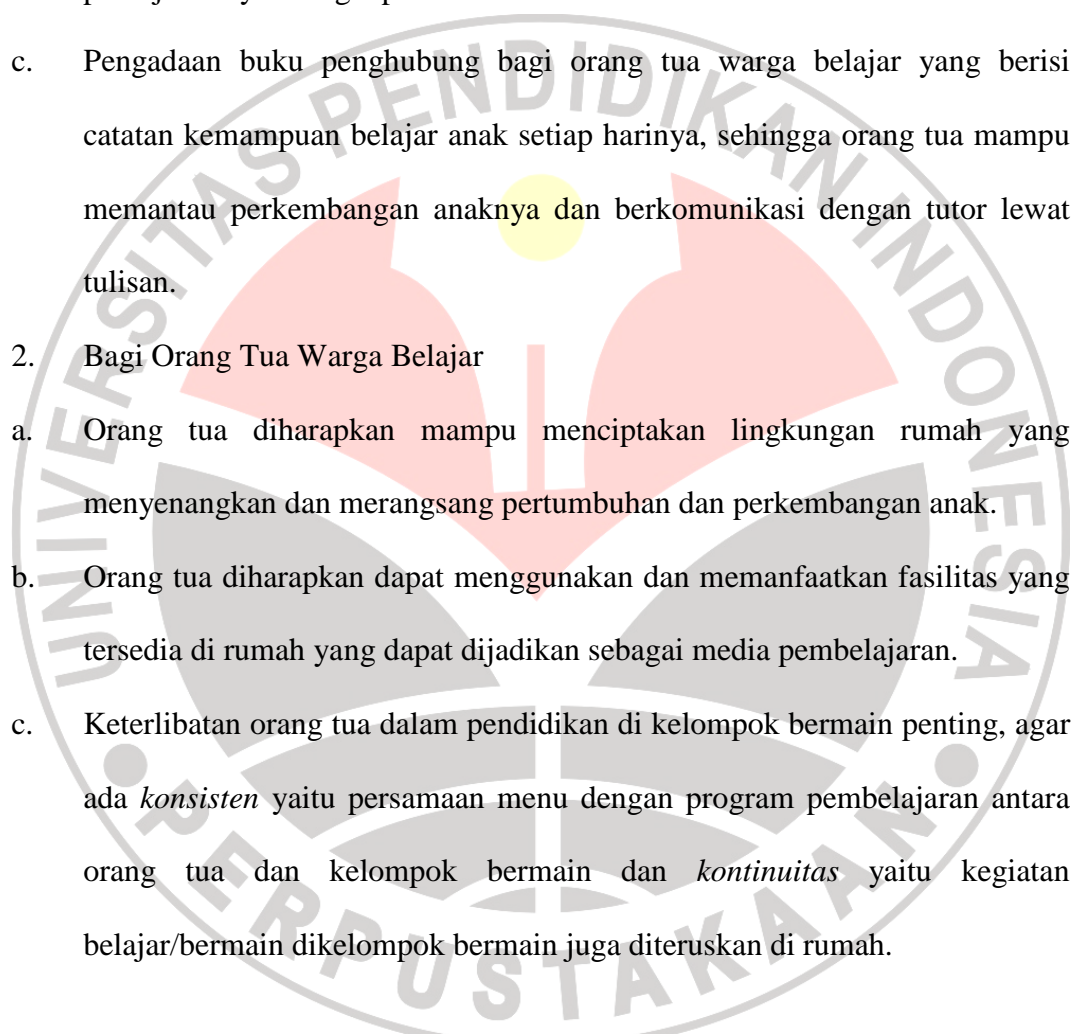
5. Faktor-faktor Yang Menjadi Pendorong Dan Penghambat Dalam Penerapan Pendekatan BCCT Dalam Mengembangkan *Multiple intelligences* Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Al-Azmi?

Faktor-faktor pendorong pada penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* pada kelompok bermain Al-Azmi, adalah Kompetensi pendidik PAUD (tutor dan pengelola), Warga belajar, Lembaga (birokrasi) serta Sarana Pembelajaran. Adapun faktor penghambat penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini pada kelompok bermain Al-Azmi adalah: masih terbatasnya jumlah tutor PAUD sebagai tenaga pendidik di kelompok bermain Al-Azmi dan berkompeten dan melaksanakan pembelajaran PAUD mutakhir dan komunikasi tutor dan orang tua kurang berjalan lancar, terutama mengenai keterlibatan orang tua dan pemahaman orang tua terhadap pendekatan BCCT.

B. Rekomendasi

Setelah mengkaji penelitian mengenai penerapan pendekatan BCCT dalam mengembangkan *multiple intelligences* anak usia dini pada kelompok bermain Al-Azmi, maka kiranya penulis mampu mengungkapkan implikasi/rekomendasi yang dapat berguna bagi semua pihak, diantaranya adalah:

1. Bagi Tutor dan Pengelola Kelompok Bermain Al-Azmi
 - a. Pengelola hendaknya menyiapkan tempat/ruangan kelas yang lebih luas, khususnya bagi penempatan sentra-sentra yang aman dan nyaman dalam proses belajar/bermain anak usia dini.

- 
- b. Memberikan kesempatan lebih banyak bagi pengelola dan tutor untuk mendapatkan pelatihan guna menambah dan meningkatkan kemampuan individu menyangkut pengetahuan, keterampilan dan sikap, agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kinerjanya dalam melaksanakan tugas pekerjaannya sebagai pendidik PAUD.
 - c. Pengadaan buku penghubung bagi orang tua warga belajar yang berisi catatan kemampuan belajar anak setiap harinya, sehingga orang tua mampu memantau perkembangan anaknya dan berkomunikasi dengan tutor lewat tulisan.
2. Bagi Orang Tua Warga Belajar
- a. Orang tua diharapkan mampu menciptakan lingkungan rumah yang menyenangkan dan merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak.
 - b. Orang tua diharapkan dapat menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di rumah yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.
 - c. Keterlibatan orang tua dalam pendidikan di kelompok bermain penting, agar ada *konsisten* yaitu persamaan menu dengan program pembelajaran antara orang tua dan kelompok bermain dan *kontinuitas* yaitu kegiatan belajar/bermain di kelompok bermain juga diteruskan di rumah.