



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *BEYOND CENTER AND CIRCLE TIME*
(BCCT) TERHADAP KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TK HANDAYANI
PALEMBANG**

Dian Pratiwi¹, Bukman Lian², Romadona Noverina³
Jurusan PG-PAUD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email : diantiwi01497@gmail.com

DOI : 10.36706/jtk.v8i1.13553

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan di lapangan dimana anak kelompok B1 TK Handayani Palembang kognitif masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *beyond center and circle time* (BCCT) terhadap kognitif pada anak kelompok B di TK Handayani Palembang Tahun 2020. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Berdasarkan perhitungan yang didapat untuk *post-test*, uji normalitas data yang diperoleh adalah -0,397 dan *pre-test* diperoleh -0,0035. Nilai tersebut terletak antara (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kedua kelas tersebut terdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji normalitas data untuk $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau $1,071 \leq 4,67$, maka varians-variens dinyatakan homogen. Selanjutnya setelah pengujian normalitas data dan homogenitas data dilakukan dinyatakan data tersebut terdistribusi normal dan varians dalam penelitian tersebut homogen, maka tahapan berikutnya Regresi diperoleh $\hat{Y} = a + bX$ diperoleh nilai *post-test* adalah 61,59 dan nilai *pre-test* 61,58. Hasil hipotesis menunjukkan ada pengaruh dari model pembelajaran *beyond center and circle time* (BCCT) terhadap kognitif pada anak kelompok B di TK Handayani Palembang dengan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} 4,090 > t_{tabel} 2,131$ berarti tolak H_0 dan terima H_a diterima dengan hubungan sangat baik.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* (BCCT), Kognitif

ABSTRACT

This research is based on problems in the field where children in group B1 TK Handayani Palembang's cognitive ability are still low. The purpose of this study was to determine whether or not there was an effect of the learning model beyond center and circle time (BCCT) on the cognitive ability of group B children in TK Handayani Palembang in 2020. The research method used was the experimental method. Data collection techniques used are observation and documentation. Based on the calculations obtained for the post-test, the normality test of the data obtained is -0.397, and the pre-test is -0.0035. The value lies between (-1) and (1), so that can say that the data for the two classes are usually distributed. The results of the calculation of the data normality test for $F_{count} \leq F_{table}$ or $1.071 \leq 4.67$, then the variances are declared homogeneous. Furthermore, after testing the normality of the data and the homogeneity of the data, it is stated that the data is usually distributed and the variance in the study is homogeneous, then the next step is Regression obtained $\hat{Y} = a + bX$, the post-test value is 61.59, and the pre-test value is 61.58. The hypothesis shows an effect of the learning model beyond center and circle time (BCCT) on cognition in group B children at Handayani Kindergarten Palembang with t-test results obtained $F_{count} 4,090 > F_{tabel} 2,131$ means reject H_0 and accept H_a is accepted with a relationship excellent.

Keywords : Learning Model *Beyond Center And Circle Time* (BCCT), Cognitive.

PENDAHULUAN

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa Susanto (2011). Kemampuan ini sangat dibutuhkan anak untuk mengembangkan pengetahuannya. Kemampuan kognitif anak tidak berkembang dengan baik dikarenakan anak kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang kurang efektif membuat anak tidak bisa memahami apa yang diajarkan oleh guru, sehingga anak tidak terlalu bersemangat dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini anak tidak bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, karena model pembelajaran yang digunakan guru bersifat monoton atau kurang bervariasi. Sehingga dapat mempengaruhi kemampuan anak didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Handayani Palembang, masih banyak anak yang kurang fokus memperhatikan guru saat menjelaskan di depan menggunakan model pembelajaran klasikal. Model pembelajaran klasikal adalah kegiatan belajar mengajar, memberikan informasi yang dilakukan dalam waktu yang sama dalam satu kelas. Sasongko et.al (2021) menyebutkan penggunaan model pembelajaran klasikal membuat guru tidak fokus kepada satu anak tapi memberikan pembelajaran keseluruhan anak, maka dari itu membuat pembelajaran tidak efektif. Metode yang digunakan saat melakukan model pembelajaran klasikal yaitu menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu kemampuan kognitif anak sangat rendah dan pembelajaran sangat membosankan bagi anak-anak. Cara belajar anak-anak yang monoton ini sangat berpengaruh pada perkembangan kemampuan kognitif anak, imajinasi anak sangat terbatas. Hal inilah yang menyebabkan model pembelajaran sentra sangat penting dipilih sebagai strategi yang sangat optimal untuk pengembangan anak usia dini.

Menurut Karim, dkk (2014) menyatakan penggunaan alat bermain edukatif pada aktivitas bermain peran berdampak positif terhadap optimalnya kemampuan kognitif anak. Sambil bermain peran ikut belajar berbagi, belajar mengantri atau bergiliran, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Kemampuan mengelola emosi, termasuk untuk memahami perasaan takut, kecewa, sedih, marah dan cemburu. Anak akan belajar mengelola dan memahami perasaan-perasaan tersebut, serta mengasah kecerdasan linguistik, yaitu kemampuan berbahasa. Hal itu melatih secara tidak langsung akan bertemu dengan lawan mainnya pada saat bermain peran. Perkembangan kognitif untuk kanak-anak di TK Ihyausunnah Margorejo beragam ada yang perkembangan sifat sosial emosionalnya dan untuk perkembangan bahasanya juga masih kurang. Permainan edukatif dapat menstimulasi meningkatnya perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif memiliki hubungan terhadap perkembangan sosial emosional dan bahasa.

Alat permainan edukatif yang dapat digunakan pada aktivitas bermain peran, seperti: alat permainan boneka-bonekaan, peralatan dokter ataupun peralatan masak.

Arimbi, dkk (2018) menyebutkan bahwa kegiatan *mind mapping* dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan kognitif anak. Aspek yang dinilai saat pelaksanaan unjuk kerja anak adalah aspek memasangkan benda sesuai pasangannya pada *mind mapping* berdasarkan warna, aspek membedakan ukuran pada *mind mapping* berdasarkan ukuran, aspek mengurutkan objek pada *mind mapping* berdasarkan urutan, mengenal warna, menyebutkan kembali benda-benda yang baru dilihat dan mengenalkan konsep angka.

Hasil peningkatan kognitif anak melalui kegiatan *mind mapping* terlihat mulai dari siklus I rata-rata nilai anak 3,70 dengan ketuntasan belajar sebesar 74% dan belum tuntas, kemudian meningkat pada siklusII rata-rata nilai anak 4,27 dengan ketuntasan belajar sebesar 85,4% dan dikatakan sudah tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap siklusnya meningkat yang berarti bahwa kegiatan *mind mapping* dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Sedangkan Hamzah (2016), dalam penelitian berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran BCCT Bagi Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil penelitian ini dan kajian akademik, maka dapat disimpulkan sebagai berikut Pembelajaran menjadi menyenangkan dan penuh makna (*Joyfull Learning*), anak tidak bosan dengan pembelajarannya karena secara reguler bergantian belajar dalam sentra berbeda, anak sangat antusias, apresiatif dan dinamis dalam pembelajaran yang sedang dilangsungkan; Anak mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan pengalamannya; Mengajarkan anak mandiri dalam melakukan satu pekerjaan; Mengajarkan anak bertanggung jawab terhadap pekerjaannya; Mengajarkan anak bersosialisasi karena permainan kolaboratif dalam sentra; Guru menjadi fokus dan mendalam menguasai proses pembelajaran satu sentra dimana ia ditugaskan.

Model Pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* (BCCT)

Beyond Center and Circle Time (BCCT) merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan sentra dan lingkungan, tugas pendidik hanya sebagai memfasilitasi, memotivasi, mendampingi dan memberi pijakan. Ciri khas pijakan dalam *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) adalah duduk melingkar. Pijakan yaitu dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

Rahman, dkk (2019:310) Pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* (BCCT) adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang bertujuan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui kegiatan bermain

terarah.

Adapun menurut Hayati, dkk (2019:88) Pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* (BCCT) yaitu model yang menyediakan pengetahuan yang akan memungkinkan guru untuk mengatur pengalaman bermain yang kaya, menilai perilaku bermain anak-anak, dan memberikan pijakan setiap perkembangan anak dari perilaku sensorimotor yang biasanya kita lihat pada bayi dan balita muda dengan kemampuan untuk membuat representasi realistis dan terlibat dalam skenario bermain simbolis (dramatis) kooperatif.

Selanjutnya Suryana (2018:272) Pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* (BCCT) adalah untuk memfasilitasi anak agar memiliki kesempatan bermain yang cukup, pendidikan anak usai dini salah satunya menggunakan metode sentra dan lingkaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* (BCCT) adalah metode yang menggunakan pendekatan sentra dan lingkaran, melalui pendekatan yang berfokus pada anak untuk mendukung perkembangan anak melalui pijakan lingkungan bermain, sebelum bermain, selama bermain, dan setelah main.

Kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang berarti mengetahui. Kognitif dalam artian luas ialah perolehan, penataan dan penggunaan perolehan, selanjutnya kognitif juga bisa diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari konsep baru, kemampuan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya, serta kemampuan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.

Sujiono (2016) kognitif ialah kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mengingat, dan untuk mencari solusi terhadap sesuatu permasalahan.

Sedangkan menurut Suryana (2018) kognitif merupakan aspek berpikir simbolik merupakan kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak. Di mana pemberian kesempatan pada anak untuk memperoleh pengalaman langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Selanjutnya Mutiah (2012) kognitif adalah sebuah transformasi simbolis yang muncul dalam kegiatan bermain khayal (misalnya pura-pura menggunakan balok sebagai kue), memudahkan transformasi simbolis kognitif anak sehingga dapat meningkatkan fleksibilitas mental mereka dan bisa menghasilkan ide kreatif yang dapat diterapkan.

Dapat di simpulkan bahwa kognitif adalah merupakan aspek belajar pemecahan masalah, berpikir secara logis dan berpikir secara simbolik sehingga dapat menghasilkan ide kreatif yang sudah diterapkan.

METODOLOGI

Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif Furi et al (2019) dengan pengambilan sampel secara *random*. Penelitian ini menggunakan data-data yang valid dan dapat dibuktikan untuk memecahkan masalah dan digunakan untuk mencari perlakuan tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan pada 9 Desember sampai dengan 17 Desember Tahun Ajaran 2020/2021 yang berlangsung 8 (delapan) kali pertemuan agar mendapat data yang akurat. Pertemuan pertama akan dilakukan *pretest*, pada pertemuan ke 2 (dua) sampai ke 7 (tujuh) akan dilakukan *treatment* (perlakuan) lalu pada pertemuan ke 8 (delapan) akan dilakukannya *posttests* guna memperoleh hasil data yang akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian ini, untuk mengumpulkan data yang diperoleh peneliti berupa lembar observasi anak dan teknik dokumentasi (foto-foto, video proses penelitian). Setelah memperoleh data hasil lembar observasi, kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan uji normalitas data, homogenitas data, dan regresi linier sedarhana. Uji normalitas data dilakukan peneliti untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu penyebaran data, kemudian uji homogenitas data diperlukan untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang membentuk sampel. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2018) pengolahan data dapat dilakukan dengan uji normalitas data, homogenitas data, dan regresi linier sedarhana.

Berdasarkan perhitungan yang didapat untuk *post-test*, uji normalitas data yang diperoleh adalah -0,397 dan *pre-test* diperoleh -0,0035. Harga tersebut terletak antara (-1) dan (1) sehingga dapat dikatakan bahwa data kedua kelas tersebut terdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan uji normalitas data untuk $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau $1,071 \leq 4,67$, maka varians-varians dinyatakan homogen. Selanjutnya setelah pengujian normalitas data dan homogenitas data dilakukan dan dinyatakan data tersebut terdistribusi normal dan varians dalam penelitian tersebut homogen, maka tahapan berikutnya dilakukan pengujian hipotesis dari hasil perhitungan uji-t diatas diperoleh nilai $t_{hitung} 4,090 > t_{tabel} 15$ adalah 2,16, berarti ditolak H_0 dan diterima H_a . Maka dari itu hipotesis penelitian ini terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) terhadap kognitif pada anak kelompok B di TK Handayani Palembang. Berdasarkan penerapannya di kelas, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) telah menunjukkan perubahan sangat baik terhadap kognitif pada anak kelompok B di TK Handayani Palembang.

Senada dengan pendapat teori di atas, hal ini juga mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Ardiana (2020) dengan judul “Penerapan Pendekatan BCCT di KB-TK”. Hasil Penelitian menunjukkan *Real Fun Rainbow Preschool* di Salatiga telah melaksanakan pendekatan BCCT dengan 5 sentra setiap minggunya, kemudian diubah kebijakan pelaksanaannya menjadi satu sentra. Hal ini dikarenakan adanya kebingungan pada anak, fokus anak menyelesaikan tugas atau proyek pada sentra-sentra, kesulitan guru membuat rancangan pembelajaran dan evaluasi. Perubahan ini memiliki kelebihan yaitu hubungan yang terjalin antara pendidik dengan orang tua sangat baik, fasilitas atau sarana prasarana yang ada sudah cukup memadai, kurikulum sudah terstruktur untuk membantu pendidik dalam membuat rancangan pembelajaran, dan minimnya kebosanan anak.

Berdasarkan pembahasan hasil yang dihubungkan dengan teori-teori dan penelitian terdahulu yang relevan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Beyond Center and Circle Time* (BCCT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kognitif anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan nilai yang diperoleh bahwa rata-rata nilai eksperimen untuk *post-test* 77,49 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* 62. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa hasil *post-test* lebih tinggi dibanding dengan hasil *pre-test*. Sedangkan di kelas kontrol hasil *pre-test* nya adalah sebesar 60,5 dan hasil *post-test* sebesar 76.

Hasil hipotesis menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran *beyond center and circle time* (BCCT) terhadap kognitif pada anak kelompok B di TK Handayani Palembang dengan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,090$ jika dibandingkan dengan t_{tabel} adalah 2,13, berarti tolak H_0 dan terima H_a , diterima dengan tingkat hubungan sangat baik. Saran untuk anak, guru, orangtua dan sekolah agar dapat menggunakan model pembelajaran *beyond center and circle time* (BCCT) untuk mengembangkan kognitif pada anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada Jurusan PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang yang sudah memberikan dukungan dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian ini serta ucapan terimakasih kepada tim anggota pelaksana kegiatan penelitian ini yang sudah bekerjasama dengan baik sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang dirancang

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, dkk. 2020. Penerapan Pendekatan BCCT di KB_TK. Volume 5 2020. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Armibi, dkk. 2018. Meningkatkan Perkembangan Melalui Kegiatan Mind Mapping. Volume 3 Nomor 2 2018. Jurnal Ilmiah Potensi.
- Furi, A. Z., Harmawati, Denok, M., & B.A. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Metode Eksperimen Menggunakan Media Loose Parts pada Anak Kelompok B*. [Http://E-Journal.Ivet.Ac.Id/Index.Php/Emp/Index](http://E-Journal.Ivet.Ac.Id/Index.Php/Emp/Index), 1(2), 7–19.
- Hayati, Miratul. 2019. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Hamzah, Nur. 2016. *Pelaksanaan Pembelajaran BCCT Bagi Anak Usia Dini; Study Pelaksanaan BCCT*. Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam. Volume 10 Nomor 2, 2016. <http://jurnaliainpontianak.or.id/index.php/atturals>.
- Karim, dkk. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*. Jurnal PGPAUD Trunojoyo. Volume 1, Nomor 2, Oktober 2014. <http://ejournal.trunojoyo.ac.id>.
- Rahman Habibu. 2019. *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Sasongko, R. N., Kristiawan, M., & Susanto, E. 2021. *Increase Creativity And Imagination Children Through Learning Science , Technologic , Engineering , Art And Mathematic With Loose Parts Media Meningkatkan Kreativitas Dan Imajinasi Anak Melalui Pembelajaran Science , Technologic , Engineering , Art And Mathematic (STEAM) Dengan Media Loose Parts*. 4(1), 77–90. <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/emp>
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini*. jakarta: Kencana.
- Suardi, Moh Syofrianisda. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suryana, Dadang. 2018. *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.