

**IMPLEMENTASI PIJAKAN PENDEKATAN BCCT (*BEYOND CENTERS
AND CIRCLE TIME*) DALAM MENGENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**

(Skripsi)

Oleh

**AMELIA DRIVERA
NPM 1813054004**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI PIJAKAN PENDEKATAN BCCT (*BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME*) DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

OLEH

AMELIA DRIVERA

Masalah pada penelitian ini adalah masih jarang diteliti metode pembelajaran BCCT yang dapat mengembangkan setiap dimensi kreativitas anak usia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pijakan pendekatan BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) khususnya di sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan data sekunder, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Populasi penelitian ini sebanyak 30 orang anak TK Alam Kreasi Edukasi di Kecamatan Way Halim, dengan teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan sampel jenuh dimana keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian sebanyak 30 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa lembar ceklist observasi dan analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pijakan pendekatan BCCT dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini yang terdiri atas 4 dimensi yaitu; 1) *Fluency*, kreativitas anak berada pada tingkat kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan indeks persentase 85%. 2) *Flexibility*, kreativitas anak berada pada tingkat kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan indeks persentase 40%. 3) *Originility*, kreativitas anak berada pada tingkat kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan indeks persentase 63%. 4) *Elaboration*, kreativitas anak berada pada tingkat kategori Mulai Berkembang (MB) dengan indeks persentase 37%. Rata-rata nilai berdasarkan keseluruhan dimensi didapatkan bahwa sebanyak 53% anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yang berarti bahwa, pendekatan BCCT dapat mengembangkan dimensi kreativitas anak usia dini.

Kata kunci : Pendekatan BCCT, kreativitas, anak usia dini.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION FOUNDATION OF THE BCCT (BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME) APPROACH IN DEVELOPING CREATIVITY EARLY CHILDHOOD

By

AMELIA DRIVERA

The problem in this study is that BCCT learning methods are rarely studied which can develop every dimension of early childhood creativity. This study aims to describe the foothold of the BCCT (Beyond Centers And Circle Time) approach, especially in the arts center in developing early childhood creativity. The population of this study was 30 students of kindergarten Alam kreasi edukasi in way halim District, with a sampling technique that used a saturated sample where the entire population was used as a research sampel of 30 children. The data collection technique used in the form of an observation checklist sheet and data analysis using descriptive analysis. The results showed that the foundation of the BCCT approach can develop early childhood creativity which consist of 4 dimensions, namely; 1) Fluency, children's creativity is in the category of very good developing with a percentage indeks of 85%. 2) Flexibility, children's creativity is in the category of developing according to expectations with a percentage index of 40%. 3) Originality, children's creativity is in the category of very good development with a percentage index of 63%. 4) Elaboration, children's creativity is in the category of beginning to develop with a percentage index of 37%. The average value based on all dimensions was found that as many as 53% of children were in the very good developing category, which means that the bcct approach can develop the dimensions of early childhood creativity.

Keywords: BCCT approach, creativity, early childhood.

**IMPLEMENTASI PIJAKAN PENDEKATAN BCCT (*BEYOND CENTERS
AND CIRCLE TIME*) DALAM MENGENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**

Oleh

AMELIA DRIVERA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI PIJAKAN PENDEKATAN
BCCT (BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME)
DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS
ANAK USIA DINI**

Nama Mahasiswa : **Amelia Drivera**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813054004**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru PAUD**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

Renti Oktaria, M.Pd.
NIP 19881013 201903 2 013

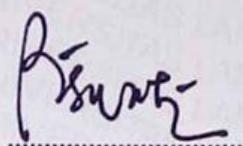
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

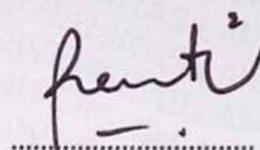
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Riswandi, M.Pd.



Sekretaris : Renti Oktaria, M.Pd.



Penguji Utama : Dr. Riswanti Rini, M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Putuan Raja, M.Pd

NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Agustus 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amelia Drivera

NPM : 1813054004

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Implementasi Pijakan Pendekatan BCCT (Beyond Centers and Circle Time) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 23 Mei 2022
Yang membuat pernyataan



Amelia Drivera
NPM 1813054004

RIWAYAT HIDUP



Amelia Drivera Lahir di Kotaagung, Kabupaten Tanggamus pada 16 Agustus 2000. Peneliti merupakan anak keempat dari tujuh bersaudara, pasangan Bapak Sudarmanto dan Ibu Masruntana. Penulis menyelesaikan pendidikan formal :

1. Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Kuripan tahun 2006-2012.
2. Madrasah Tsanawiyah (MTS) Negeri 1 Tanggamus tahun 2012-2015.
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Kotaagung tahun 2015-2018.

Pada tahun 2018 sampai sekarang penulis melanjutkan jenjang pendidikan S1 di Universitas Lampung program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini melalui seleksi SNMPTN, dan mendapatkan beasiswa BIDIKMISI. Penulis mengikuti beberapa organisasi yaitu, Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) periode pertama tahun 2018-2019 dan Forkom PG-PAUD.

MOTTO

“yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran yang kau jalani, yang membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”

(Ali Bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta Rasulullah Muhammad SAW yang memberi cahaya cinta penerang dunia.

*Dan ucapan terimakasihku pada
Kedua orangtuaku,
Alm. Bapak Sudarmanto dan Ibu Masrunta*

*Almamater tercinta Universitas Lampung
Sebagai tempat mencari dan menggali ilmu serta
pengalaman hidup.*

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat serta hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Pendekatan BCCT (*Beyond Centers And Circle Time*) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang tentunya sepenuh hati meluangkan waktu dengan ikhlas memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku pembimbing utama, Renti Oktaria, M.Pd. selaku pembimbing kedua, dan Ibu Riswanti Rini, M.Si. selaku dosen pembahas, sekaligus, atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Wakil Dekan 3 Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan motivasi untuk perbaikan skripsi ini
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PG-PAUD
4. Ibu Ari Sofia, M. Psi., M. A.Psi. selaku Ketua Prodi PG-PAUD Universitas Lampung yang telah memberikan masukan serta motivasi.
5. Ibu Renti Oktaria, M. Pd. Selaku dosen prodi PG-PAUD Universitas Lampung serta selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan masukan

6. Pihak Sekolah TK Alam Kreasi Edukasi, Miss Ani selaku Kepala sekolah, Miss Ola dan Miss Melisa selaku Wali kelas dan guru-guru lainnya.
7. Seluruh Dosen dan staf administrasi PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah
8. Kedua orang tua yaitu Alm.bapak Sudarmanto dan Ibu Masruntana, kakakku Rina Sanjawijaya, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan selalu memberikan yang terbaik untuk penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan baik
9. Untuk diri saya sendiri, terimakasih banyak selalu kuat, semangat, dan selalu berusaha melalui proses perkuliahan ini. Semoga diri ini selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan. Aamiin
10. Untuk keluarga keduaku, Bapak Dr. Purwanto Putra, M. Hum. dan Ibu Renti Oktaria, M.Pd. juga selaku dosen ku yang juga sangat membantu dan memberikan bimbingan serta masukan.
11. Teman-teman seperjuangan di bangku kuliah seluruh rekan S1 PG PAUD angkatan 2018 yang namanya selalu terukir dalam hati dan ingatan terimakasih atas bantuan, dukungan nasihat, motivasi, memberikanku semangat, dan doanya selama ini.
12. Teman-teman yang selalu membantu dan memberikan dukungan Aghnia, Desi, Laila, Mutia, Sinta, Siti Zulfitri, Umi Nur Zahra & Apriliana Nurulita.
13. Keluarga KKN Desa Kusa, Siska, Sinta, Mutia, Resti, Yohana, Aldi serta masyarakat Desa Kusa, terimakasih telah memberikan begitu banyak pelajaran hidup selama 40 hari.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 23 Mei 2022
Penulis



Amelia Drivera
NPM 1813054004

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Pembelajaran	7
B. <i>Beyond Centers And Circle Time (BCCT)</i>	8
1. Pengertian <i>Beyond Centers And Circle Time (BCCT)</i>	8
2. Tiga Jenis Main	11
3. Prinsip Pendekatan <i>Beyond Centers And Circle Time (BCCT)</i>	12
4. Komponen Pendekatan BCCT	13
5. Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan BCCT.....	14
C. Kreativitas	19
D. Kerangka Pikir Penelitian	20
III. METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Pnelitian	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel	22
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	24
F. Uji Instrumen.....	26
G. Teknik Anaisis Data.....	28

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A. Profil Sekolah	30
B. Hasil Penelitian	32
1. Dimensi Fluency Pada Pijakan Sebelum Main	32
2. Dimensi Flexibility Pada Pijakan Saat Main	36
3. Dimensi Originility Pada Pijakan Saat Main	41
4. Dimensi Elaboration Pada Pijakan Setelah Main.....	43
C. Pembahasan.....	46
V. KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Lembaga PAUD yang menerapkan pendekatan BCCT	2
2. Kisi-Kisi Instrumen Sebagai Uji Validitas	24
3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	25
4. Tabel Jadwal Observasi Penelitian	26
5. Kriteria Reliabilitas	28
6. Hasil Reliabilitas	28
7. Rekapitulasi Nilai Kreativitas Anak	39
8. Kesimpulan Nilai Persentase Pada Dimensi <i>Flexibility</i> Kreativitas	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	22
2. Persentase Mengungkapkan Gagasan/Ide	34
3. Persentase Anak Dalam Mencetuskan >1	36
4. Persentase Mengatasi Masalah (Solusi)	37
5. Persentase Memberikan Banyak Cara	40
6. Persentase Membuat Hasil Karya Yang Imajinatif	41
7. Persentase Menjelaskan Gagasan Secara Terperinci	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas	53
2. Jumlah Subjek Uji Validitas Dan Reliabilitas	62
3. Uji Validitas 15 Anak	64
4. Uji Reliabilitas 15 Anak.....	65
5. Instrumen Penelitian	66
6. Skor Kemampuan Anak Mengungkapkan Gagasan Atau Ide.....	73
7. Skor Kemampuan Anak Dalam > 1 Jawaban	74
8. Skor Kemampuan Anak Dalam Mengatasi Masalah (Solusi).....	75
9. Skor Kemampuan Anak Dalam Memberikan Banyak Cara/Saran Melakukan Berbagai Hal.....	76
10. Skor Kemampuan Anak Dalam Membuat Hasil Karya Yang Imajinatif Dan Tidak Biasa	77
11. Skor Kemampuan Anak Menjelaskan dan Menguraikan Dengan Rinci Gagasannya.....	78
12. Skor Keseluruhan Kreativitas Anak.....	79
13. Daftar Cek-list Kreativitas Anak	81
14. Perhitungan Hasil Persentase	82
15. Daftar Lembaga PAUD.....	85
16. Tabel Bantu Distribusi Niali R Tabel Signifikan 5%	86
17. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	87
18. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan TK Alam Kreasi Edukasi	88
19. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan.....	89
20. Surat Izin Penelitian	90
21. Surat Balasan Izin Penelitian	91
22. Surat Validasi Instrumen.....	92
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	94
24. Dokumentasi Foto-Foto	96

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan wadah dan usaha agar manusia dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya secara optimal melalui proses pembelajaran dan cara-cara lainnya yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Pendidikan pertama kali diberikan sejak usia dini, pendidikan anak usia dini adalah tempat bagi anak untuk mengembangkan fondasi dasar perkembangan baik secara fisik, psikis, maupun kognitif dan memberikan bekal pengetahuan bagi anak melalui bermain.

Pendidikan yang bermutu adalah yang dapat meningkatkan kualitas hidup dan produktivitas di era global yang memerlukan proses panjang, harus dimulai sejak dini karena merupakan kesempatan emas atau dikenal dengan istilah lain yaitu *golden age* merupakan kesempatan yang baik dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak. (Yuningsih, 2018)

Program pendidikan anak usia dini dalam pelaksanaannya terdapat beberapa macam pendekatan diantaranya yang umum digunakan yaitu pendekatan *regio emilio*, *Montessori*, *High scope*, *Project Base*, dan *Beyond Centers And Circle Time*. Berdasarkan macam-macam pendekatan yang telah disebutkan diatas, terdapat suatu pendekatan yang dapat dijadikan acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu pendekatan *Beyond Centers And Circle Time* (*BCCT*).

Pendekatan BCCT adalah pendekatan yang dikembangkan secara teorik dan pengalaman empirik oleh (CCRT) *Creative Center For Chilhood Research and Training* dari Florida, USA. Pendekatan ini sudah dipraktekkan selama lebih dari 30 tahun di Florida Amerika Serikat. Pendekatan BCCT di Indonesia

dikenal dengan istilah SELING (Sentra dan Lingkungan). Pendekatan ini diadopsi oleh Direktorat PAUD pada tahun 2004.

Pendekatan BCCT ialah suatu pendekatan pembelajaran anak usia yang diselenggarakan dan berpusat pada sentra-sentra didalam sebuah lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan. Pendekatan ini merupakan pengembangan dari tiga pendekatan yaitu *Montessori, High Scope, Dan Reggio Emilio*.

BCCT atau Sentra merupakan rancangan kurikulum berbasis bermain dengan pendekatan *students center* di mana pembelajaran berpusat pada anak dan guru hanya sebagai fasilitator yang membimbing serta mendidik dalam membangun pengetahuan berdasarkan kegiatan yang dilakukan oleh anak (pengalaman). Pendekatan BCCT memberikan kesempatan atau peluang kepada anak untuk mengembangkan ide-ide kreatif, mengeksplorasi minat dan kemampuan yang anak miliki secara aktif, mandiri dan kreatif (Oktaria, 2014).

Pendekatan BCCT masih jarang diterapkan dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD, masih banyak ditemukan lembaga pendidikan anak usia dini yang belum menerapkan pendekatan BCCT (Fitriana E. R., 2018).

Tabel 1. Data lembaga PAUD yang menerapkan BCCT

No	Nama Lembaga	Menggunakan Pendekatan BCCT	Tidak Menggunakan Pendekatan BCCT
1	PAUD Tunas Bangsa		✓
2	TK Kartika 11-12		✓
3	TK Alam Kreasi Edukasi	✓	
4	TK Al-Azhar 16 Bandar Lampung		✓
5	TPP Cahaya Insan Cendikia		✓
6	TK Negeri Pembina		✓
7	TK IT Qurata A'yun	✓	
8	TK Amarta Tani HKTI		✓
9	TK Al-Azhar 3 Bandar Lampung		✓
10	TK Pertiwi		✓
11	TK Aisyiyah Bustanul Athfal		✓

Sumber: Dapodik, 2021.

Hal tersebut, tentu menjadi sebuah persoalan mengapa lembaga PAUD lainnya tidak menggunakan pendekatan BCCT dalam pembelajarannya mengingat pendekatan BCCT tersebut telah direkomendasikan oleh direktorat PAUD

untuk dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran anak usia dini sejak tahun 2004.

Penelitian metode pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) khususnya yang dapat menggambarkan implementasi pijakan pendekatan BCCT yang dapat mengembangkan setiap dimensi kreativitas pada anak usia dini masih jarang sekali dilakukan. Penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti pendekatan BCCT lebih banyak menggunakan penelitian kualitatif yang menjelaskan bagaimana pendekatan BCCT di TK yang menjadi tempat penelitian. Ataupun penelitian lain, yang menggunakan penelitian kuantitatif menguji apakah adanya pengaruh terkait pendekatan BCCT dengan perkembangan kreativitas anak usia dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Fitriani, 2018 misalnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran sentra yang ada di TK IT Qurrota A'yun Bandar Lampung fokus penelitian ini yaitu tentang persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pendukung serta penghambat model pembelajaran yang ada di TK IT Qurrota A'yun. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. (Fitriana, 2018).

Penelitian lain yang juga meneliti terkait pendekatan BCCT menggunakan penelitian kuantitatif yaitu seperti penelitian yang dilakukan oleh Rini Nur Kholifah, 2018. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental* dengan menggunakan *Pre-Test-Post-Test Control Group Design*. Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan rata-rata hasil yang lebih tinggi penggunaan pendekatan BCCT dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak. Dan masih banyak penelitian lainnya baik menggunakan jenis penelitian kualitatif maupun kuantitatif yang meneliti metode pembelajaran BCCT disekolah. Namun, masih jarang ditemukan penelitian terkait metode pembelajaran yang memfokuskan bagaimana pijakan pendekatan BCCT dalam mengembangkan setiap dimensi kreativitas yang terdiri atas dimensi: *Fluency*, *Flexibility*, *Originility* dan *Elaboration* pada setiap pijakan BCCT.

Penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Alam Kreasi Edukasi, tepatnya di Jalan Sultan Agung blok Y nomor 23 Way Halim Bandar Lampung. Tempat penelitian ini dipilih karena sekolah ini sudah menerapkan pendekatan BCCT sejak awal beroperasi hingga saat ini.

Prinsip dari pendekatan *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) sendiri ialah sangat memperhatikan minat dan potensi anak, mendukung seluruh capaian perkembangan anak secara holistik khususnya dalam mengembangkan kreativitas, serta dapat mendukung pengalaman anak (densitas).

Sebelumnya Penggunaan pendekatan BCCT terbukti dapat mengembangkan kreativitas anak berdasarkan penelitian yang dilakukan Adianti Ruqoyah, 2016. Kreativitas anak meningkat sebesar 65% dibandingkan kelompok anak Non BCCT yaitu 45.83% memiliki kreativitas yang rendah (Ruqoyah, 2016).

Hasil dari penelitian lain yang dilakukan oleh Zurniasti, 2017. Menyatakan bahwa kreativitas anak sebelum menggunakan pendekatan BCCT terhadap anak kelompok A TK Muhajidin yaitu dalam kategori mulai berkembang dengan persentase 85% dan kategori belum berkembang dengan persentase 15%, setelah tiga bulan menggunakan BCCT kreativitas anak berkembang dengan kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 16%, mulai berkembang dengan persentase 84%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas anak menggunakan pendekatan BCCT (Zurniasti, 2017)

Berdasarkan penjabaran diatas, terkait bagaimana pendekatan BCCT dapat mengembangkan kreativitas anak. Peneliti ingin melihat apakah pijakan pendekatan BCCT masih dapat mengembangkan kreativitas anak pada setiap dimensi kreativitas, yaitu dengan melakukan penelitian analisis deskriptif terhadap anak di TK Alam Kreasi Edukasi, Way Halim.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sedikitnya lembaga PAUD yang menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan BCCT.
2. Masih jarang diteliti metode pembelajaran BCCT yang dapat mengembangkan setiap dimensi kreativitas anak usia dini.
3. Sedikitnya kesempatan main yang diberikan untuk mengembangkan minat dan potensi yang dimiliki anak.

C. Pembatasan Masalah

Menghindari permasalahan yang terlalu luas, maka peneliti membatasi masalah tentang mendeskripsikan pijakan pendekatan BCCT dalam mengembangkan kreativitas pada anak di TK Alam Kreasi Edukasi, Wayhalim.

D. Rumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang peneliti kemukakan di atas, maka peneliti merumuskan masalah tentang: “Bagaimana Implementasi pijakan Pendekatan BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di Sentra Seni?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan implementasi pijakan pendekatan BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Alam Kreasi Edukasi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan implementasi pijakaan pendekatan BCCT dalam mengembangkan kreativitas anak serta menambah wawasan dalam mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan perkembangan kreativitas pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

a. Anak

Dapat mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak melalui pembelajaran berbasis *beyond centers and circle time* dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan di kelas melalui pendekatan sentra dan lingkaran.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pendidik untuk mengembangkan kreativitas pada anak. Selain itu, penelitian ini juga dapat menambah pengetahuan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan cara mengelola pembelajaran melalui berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan dan tidak monoton bagi anak.

c. Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam membantu pihak sekolah merencanakan kualitas pendidikan dengan penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

d. Peneliti Lain

Memudahkan dan menambah referensi bagi peneliti lain yang membahas tentang pendekatan BCCT dan kreativitas anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi berbagai hal yang guru lakukan di dalam kelas yang pada dasarnya mengatakan apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar dapat berjalan lancar, bermoral dan bisa membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Dimiyanti, 2009)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Teori belajar konstruktif Vygotsky, salah satu keunggulan teori pembelajaran adalah karena ia memberikan cara untuk mempertimbangkan yang bersifat psikologis maupun sosial yang menjembatani keduanya. Konsep Vygotsky tentang *Zone Of Proximal Development* (zona perkembangan protoksimal) wilayah tempat seseorang anak dapat menyelesaikan masalah dengan bantuan (*Scffolding*) orang dewasa atau sebayanya yang lebih mampu disebut sebagai

tempat budaya dan kondisi yang saling menciptakan. Konsep vygotsky mengenai *Zone Of Proximal Development* sangat menarik dalam hal menyelesaikan suatu persoalan atau masalah pada anak. Hal itu juga bisa diterima karena sebagai anak dan keterbatasan kemampuan pola pikirnya diperlukan orang dewasa atau teman sebayanya dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada pada dirinya. Bantuan yang diberikan tersebut dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, memberikan contoh ataupun yang lain sehingga memungkinkan peserta didik tumbuh mandiri. (Supardan D, 2016)

B. *Beyond Centers And Circle Time (BCCT)*

1. Pengertian *Beyond Centers And Circle Time*

Beyond Centers And Circle Time (BCCT) merupakan suatu metode yang didalam penyelenggaraan guru anak usia dini dikembangkan sesuai hasil kajian teoritik dan empiric (Sujiono, 2010). Metode ini dikembangkan oleh (CCCRT) *Creative Center for Childhood Research and Training* dari Florida, USA. Penemu dan pengembang pendekatan ini adalah Dr. Pamela Phelps. Pendekatan pembelajaran ini sudah dipraktekkan selama lebih dari 30 tahun di Florida Amerika Serikat dan diadopsi oleh Direktorat PAUD Indonesia tahun 2004. Metode BCCT ini di Indonesia dikenal dengan istilah SELING (Sentra dan Lingkungan), metode SELING pengembangan dari metode *Montessori, high dan Reggio Emilion*. (Yusuf, 2019)

Beyond Center and Circle Time merupakan metode yang di selenggarakan oleh PAUD yang berpusat pada anak dan dalam proses Pembelajarannya berpusat di sentra main pada saat anak berada di dalam lingkaran dengan menggunakan empat pijakan (*scaffolding*) yaitu: pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan sebelum main, pijakan selama anak main, pijakan setelah main .Sentra main merupakan area atau zona main anak yang telah dilengkapi dengan seperangkat peralatan main anak dan berfungsi sebagai fasilitas lingkungan yang di perlukan untuk mendukung perkembangan anak di dalam 3 jenis main. (Haenilah, 2015).

Pembelajaran ini berpusat kepada anak dan guru hanya sebatas fasilitator, motivator dan evaluator ialah ciri khas dari metode BCCT ini, sehingga otak anak dituntut untuk terus berfikir aktif dan *creative* dalam menggali pengalamannya Sendiri bukan hanya sekedar menghafal dan mencontoh saja. (Suyadi, 2010) Pemaparan pengertian diatas sesuai dengan pernyataan Jean Piage tentang pembelajaran bagi anak, yaitu:

Pembelajaran yang diberikan seharusnya memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman bermainnya. Dimana, anak seharusnya mampu melakukan percobaan dan penelitian sendiri, guru tentu saja dapat memberi bantuan dengan menyediakan bahan-bahan dan media yang tepat sehingga anak dapat memahami sesuatu, dan membangun pengertian itu sendiri (Depdiknas, 2004).

Seperti pernyataan Jean Piage di atas, peran guru adalah sebagai fasilitator yang bertugas untuk menyediaka bahan-bahan yang tepat. Guru dapat menggunakan kreativitasnya untuk mampu memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitarnya, bahan-bahan yang tepat tidak harus membeli, melainkan yang terpenting adalah dapat mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri anak. Oleh sebab itu, ada empat jenis main menurut Sara Smilansky, yaitu: (1) sensori motor atau fungsional; (2) main peran mikro atau makro; (3) pembangunan; (4) main dengan aturan. (Depdiknas, Bermain dan Anak, 2004) Dipertegas dalam Depdiknas mengenai pengertian sentra yang terdapat 3 (tiga) jenis main, meski terdapat sedikit perbedaan. Pernyataan Depdiknas dinyatakan sebagai berikut:

Sentra main adalah zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkap alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan dalam 3 jenis main yaitu, (1) main sensorimotor atau fungsional; (2) main peran; (3) main pembangunan (Depdiknas, 2006).

Berdasarkan pemaparan diatas, ketiga jenis main yang telah disebutkan dalam pernyataan Depdiknas mampu mengoptimalkan seluruh potensi aspek perkembangan anak, yaitu jika diberikan dengan cara yang tepat sesuai karakteristik perkembangan anak. Oleh karena itu, keempat jenis main tersebut haruslah diberikan kepada anak dengan mempertimbangkan cara bagaimana menyediakannya agar anak mampu mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan minat, bagaimana anak mampu berinteraksi menjawab pertanyaan guru atau teman, bagaimana anak mampu menyajikan kembali pengetahuan yang didapat berdasarkan pengalaman bermainnya dalam sebuah kreativitas karya.

Selain dari empat jenis main dan juga pijakan (*scaffolding*), yang menjadi ciri khas pendekatan BCCT yaitu kekuatan yang terdapat pada “*Circle Time*” atau saat lingkaran. Saat lingkaran adalah wahana belajar anak, dimana guru dan anak duduk bersama dalam posisi melingkar. Guru berperan sebagai fasilitator yang harus menyediakan sejumlah alat permainan dan memberikan pijakan (*scaffolding*) kepada anak ketika mengawali dan menutup pembelajaran. (Haenilah, 2015)

Berdasarkan pengertian dan konsep serta teori yang landasan pendekatan BCCT yang telah dipaparkan di atas, maka disimpulkanlah, pendekatan BCCT yaitu metode atau cara dalam menerapkan rangkaian kegiatan yang berdasarkan 3 jenis main dan 4 jenis pijakan (*scaffolding*), diterapkan dalam melalui kegiatan bermain dengan ciri khas *Circle Time* atau saat lingkaran, sehingga anak memperoleh pengetahuan melalui pengalaman-pengalaman sendiri.

2. Tiga Jenis Main

Pengembangan pendekatan sentra dan lingkungan atau BCCT didasari oleh Teori Smilansky tentang empat jenis main yaitu; bermain fungsional, bermain konstruktif, bermain peran (dramatisasi), dan bermain dengan aturan (*game with rule*). Keempat jenis main anak menurut teori Smilansky diuraikan sebagai berikut (Montolalu, 2008).

1. Bermain Fungsional.

Bermain fungsional atau juga disebut *practice play* (bermain praktik). Ciri-ciri dari bermain fungsional yaitu menyenangkan, sederhana dengan gerakan berulang-ulang menggunakan media berupa alat permainan edukatif (APE) atau tanpa alat. Kegiatan bermain fungsional menguasai 2 tahun pertama perkembangan anak yang berjalan sesuai dengan tahap perkembangan *Sensory Motor Play* dari Piage.

2. Bermain Membangun (Konstruktif)

Main pembangunan merupakan suatu kegiatan bermain yang memungkinkan anak untuk membuat suatu karya yang nyata dari ide dan pemikirannya. kegiatan ini mendominasi selama tahun prasekolah dan dapat diamati anak akan membuat, membentuk, atau mengubah sesuatu dari bahan dan alat yang ada seperti membuat sebuah bangunan dari balok atau bisa juga menempel kertas hingga menjadi sebuah kolase. Yang terpenting adanya sebuah proses serta perubahan dari bahan dan alat yang digunakan, kegiatan bermain ini mendukung anak untuk menerapkan idenya menjadi sebuah karya yang nyata.

3. Bermain Khayal (*Dramatic Play*)

Bermain Khayal bisa juga disebut fantasi, berpura-pura, berkhayal atau drama. Bermain khayal merupakan saat anak berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu yang berbeda dari dirinya yang dihubungkan dengan suatu perlengkapan tertentu. Kegiatan bermain mulai muncul pada anak usia prasekolah. Aspek-aspek yang terkandung dalam sentra bermain khayal menurut Gowen dan Smilansky (PLPG, 2008) yaitu *Imitation Role Play*

(Main Peran Meniru), *Make-Believe With Objek* (Main Peran dengan Objek), *Make-Believe in Regard To Action and Situations* (Main Peran Menunjukkan Tindakan dan Keadaan), *Persistence* (Ketekunan dalam Adegan Main), *Interaction* (Hubungan), *Verbal Communication* (Komunikasi Lisan).

4. Bermain dengan Aturan. (*Game With Rule*)

Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi peraturan permainan. Aturan permainan pada awalnya dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan asalkan tidak menyimpang jauh dari aturan umumnya. seperti contoh aturan dalam bermain “ular tangga” atau permainan lainnya.

3. Prinsip Pendekatan BCCT

Pendekatan BCCT sangat memperhatikan minat dan potensi anak, untuk itu selain bermain sebagai satu-satunya wahana pembelajaran juga terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru; (Haenilah, 2015)

- 1) Guru harus menyiapkan sejumlah sentra sebagai tempat belajar yang dapat dipilih oleh anak.
- 2) Setiap sentra harus dapat mendukung seluruh capaian perkembangan anak secara holistik (Moral-Agama, Sosial-Emosi, Kognisi, Bahasa, Fisik-Motorik, dan Seni).
- 3) Anak belajar di beberapa sentra secara bergiliran.
- 4) Kegiatan apresiasi dan penutup dilaksanakan dengan cara anak dan guru duduk bersama di lingkaran besar.
- 5) Kegiatan inti dilakukan di sentra-sentra.
- 6) Memperhatikan jumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk pengalaman dalam bermain (intensitas bermain).
- 7) Memperhatikan berbagai macam cara jenis main yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak (densitas).

4. Komponen Pendekatan BCCT

Berikut beberapa komponen yang menjadi ciri khas dalam pendekatan sentra atau BCCT yaitu: (S.Arifin, 2008).

- 1) **Densitas** : menekankan pada kegiatan yang berbeda yang disediakan guru di lingkungan untuk anak usia dini. Kegiatan-kegiatan-kegiatan ini harus memperkaya kesempatan pengalaman anak melalui jenis main dan dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Contohnya anak dapat bermain playdough dalam membentuk, meremas, merobek, menggunting dan menjimpit dengan jari telunjuk dan ibu jari dan sebagainya. Untuk melatih keterampilan pembangunan tahap perkembangan motorik halus anak.
- 2) **Intensitas** : Menekankan pada jumlah waktu yang dibutuhkan anak untuk berpindah ke tahap perkembangan satu ke tahap perkembangan lainnya.
- 3) **Pijakan** : dalam pendekatan BCCT terdapat empat macam pijakan yaitu;
 - a. **Pijakan lingkungan main**, dengan urutan kegiatan:
 - a) Mengelola awal lingkungan, merencanakan pengalaman untuk intensitas dan densitas.
 - b) Memiliki berbagai bahan yang mendukung tiga jenis main.
 - c) Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan; dan
 - d) Menata kesempatan untuk mendukung perkembangan kreativitas.
 - b. **Pijakan sebelum main**, dengan urutan kegiatan;
 - a) Dimulai dengan diskusi tentang tema hari ini. Satu persatu anak memberikan pendapat.
 - b) Guru membacakan buku yangterkait dengan tema dan mengaitkan isi cerita dengan kegiatan main yang akan dilakukan.
 - c) Guru mencontohkan penggunaan bahan yang tepat dan menyampaikan aturan memakainya.
 - d) Guru mengenalkan semua tempat dan alat main yang sudah disiapkan.
 - e) Guru menyampaikan aturan main yang digali dari anak dengan konsep yang sudah dibuat guru.

c. Pijakan saat main, dengan urutan kegiatan:

- a) Guru berkeliling untuk mengobservasi anak-anak yang sedang bermain.
- b) Memberi dukungan berupa pernyataan positif.
- c) Guru memberi penguatan (*scaffolding*) dan pijakan pada anak bila diperlukan.
- d) Merangsang dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak.
- e) Guru mencatat apa yang dilakukan anak.
- f) Mengumpulkan hasil kerja anak.
- g) Mengingatkan anak untuk menyelesaikan pekerjaan karena waktu tinggal beberapa menit.
- h) Membereskan bahan dan alat main sesuai tempat dan kelompoknya.

d. Pijakan sesudah main, dengan urutan kegiatan:

- a) Guru bersama murid duduk membentuk lingkaran
- b) Guru menanyakan pada setiap anak kegiatan yang sudah dilakukan (*Recalling*).
- c) Guru mengutarakan harapan-harapan yang diinginkan pada kegiatan bermain yang akan datang.
- d) Membaca hamdalah untuk mengakhiri kegiatan.

5. Proses Pembelajaran Dengan Pendekatan BCCT

Pelaksanaan pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT) menurut Pamela Phelps, harus mencakup lima hal berikut; (1) penataan lingkungan main; (2) pijakan sebelum main; (3) pijakan pengalaman; (4) pijakan pengalaman main; (5) penilaian perkembangan anak melalui bermain. Terdapat standar operasional baku yang telah diberikan oleh kemendikbud dalam penerapan BCCT yang dipaparkan dalam buku panduan agar memudahkan pendidik PAUD dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan pendekatan BCCT, yaitu meliputi: (Kemendikbud, 2013)

a. Pijakan lingkungan main, terdiri dari

- 1) Guru menyiapkan bahan dan alat main yang cukup
- 2) Guru menata alat dan bahan main yang akan digunakan
- 3) Merencanakan densitas dan intensitas pengalaman
- 4) Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan
- 5) Menata kesempatan main untuk mendukung perkembangan kreativitas anak

b. Penyambutan anak

Kegiatan awal yang harus dilakukan pendidik ialah penyambutan anak. penyambutan anak dilakukan dengan tujuan agar anak merasa nyaman dan juga dapat beradaptasi dengan lingkungannya anak diarahkan untuk bermain bebas, bermain bebas dapat dilakukan hingga kegiatan pembukaan dimulai, dalam bermain bebas selalu ada pengawasan dari pendidik. Ada beberapa pembiasaan yang dapat dilakukan oleh pendidikan agar anak dapat tertib yaitu pendidik menyambut anak dengan menyapa bersalaman secara bergantian, mengajarkan anak menempatkan barang sesuai nama.

c. Main pembukaan motorik kasar

Anak-anak diajak kehalaman untuk menyiapkan anak dalam lingkaran. Kegiatan main pembukaan dapat dilakukan dengan bernyanyi bersama atau bedialog dengan anak guru kegiatan selanjutnya anak dapat bermain permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya misal main gobaksodor, ular naga, petak umpet dan permainan tradisional lainnya.

d. Transisi

Kegiatan transisi dilakukan selama 10 menit, yang harus dilakukan pada kegiatan transisi, yaitu : menyanyi/minum/ke kamar kecil. Sembari menunggu anak minum atau ke kamar kecil, guru siap ditempat bermain (sentra).

e. Kegiatan inti di masing-masing kelompok

- 1) pijakan pengalaman sebelum main (15 menit)
 - (a) Guru bersama anak duduk melingkar dan membuka dengan salam kepada anak.
 - (b) Guru mengabsensi dan menginstrusikan kepada anak untuk memperhatikan siapa teman yang tidak hadir.
 - (c) Berdoa, guru meminta anak untuk memimpin doa secara bergilir.
 - (d) Guru menyampaikan tema pada hari ini dengan mengaitkannya dengan pengalaman main atau kehidupan anak.
 - (e) Guru dapat membacakan buku atau bedialog (cerita) terkait dengan dengan tema. Setelah itu, guru bisa menanyakan kembali isi cerita tadi kepada anak dengan memberikan apresiasi.
 - (f) Guru mengenalkan alat dan tempat bermain.
 - (g) Mengaitkan kemampuan apayang ingin dicapai oleh anak setelah bermain sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.
 - (h) Guru menjelaskan aturan main kepada anak mulai dari bagaimana cara menggunakan alat-alat, memilih maianan dan memilih teman serta merapihkan kembali alat yang sudah dimainkan.
 - (i) Guru mengatur tempat bermain anak.
 - (j) Setelah mengatur tempat main,guru mempersilahkan anak untuk mulai bermain.
- 2) Pijakan Pengalaman Selama Anak Main (60 Menit)
 - (a) Guru berkeliling di antara anak yang sedang bermain.
 - (b) Guru memberikan contoh bagaimana cara main menggunakan alat dan bahan yang sudah disediakan.
 - (c) Guru memberi pujian kepada anak dengan cara memberikan dukungan dan kata-kata yang positif.
 - (d) Guru memancing anak untuk memperluas cara main dengan memberikan pertanyaan kepada anak.
 - (e) Guru memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan.
 - (f) Guru memberikan motivasi kepada anak agar anak mau mencoba.

- (g) Membuat catatan apa yang telah anak capai (jenis main, tahap perkembangan, tahap kreativitas).
- (h) Guru mengumpulkan hasil kerja anak.
- (i) Guru memberikan informasi agar anak segera menyelesaikan kegiatan (bila 5 menit lagi waktu habis).

f. Makan Bersama

Saat kegiatan makan bersama guru akan mengecek anak yang tidak membawa makanan, guru akan menawarkan siapa yang mau berbagi serta guru memberitahu makanan yang baik dan kurang baik. Dalam kegiatan makan bersama sekaligus juga menjadi media mengenalkan kebersihan, tata cara/adab makan, bersikap tertib, kemandirian, dan tanggung jawab.

g. Kegiatan Transisi

Dalam kegiatan transisi setelah makan bersama, setiap anak diajarkan untuk terbiasa menggosok gigi dan mencuci tangan setelah selesai makan.

h. Kegiatan Penutup

Guru dan anak dari semua sentra membentuk lingkaran besar, setelah anak berkumpul guru akan bernyanyi bersama anak. Kemudian, menyampaikan kegiatan minggu depan dan terakhir berdoa dipimpin oleh salah satu anak.

C. Kreativitas Anak Usia Dini

1. Definisi Kreativitas

Supriyadi mengatakan dalam buku Rachmawati bahwa, “kreativitas ialah kemampuan individu dalam memunculkan sesuatu yang baru, baik berupa ide maupun hasil karya nyata, tentunya berbeda dengan wujud yang sudah ada. Kreativitas merupakan kemampuan imajinasi yang sangat tinggi” (Kurniati, 2011)

Kreativitas muncul dari pemikiran atau sudut pandang akan sesuatu yang berbeda. Sehingga memunculkan terciptanya penemuan, baik baru atau

pengembangan dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas menghasilkan seni yang dapat dijadikan pengetahuan atau pelajaran yang baru. Menurut Gordon dan Brow “kreativitas merupakan keterampilan anak dalam membuat suatu ide baru, baik berupa imajinasi, dan juga keterampilan mengelola gagasan baru yang dimiliki atau yang sudah ada. (Freman, 2004). Kreativitas merupakan kemampuan dimana anak dapat mengembangkan imajinasi yang dipunya tanpa mencontoh, imajinasi tersebut muncul secara natural berdasarkan apa yang anak lihat dan dengar sehingga menghasilkan seni keindahan bagi yang melihatnya.

Berdasarkan pendapat diatas maka disimpulkan kreativitas ialah keterampilan individu dalam memunculkan ide baru, seperti penemuan baru atau mengembangkan dari sesuatu yang sudah ada. Munculnya kreativitas akibat pandangan terhadap sesuatu yang berbeda dan imijanasi yang tidak terbatas baik berupa bentuk, seni maupun teknologi.

Gulford menyatakan dalam buku Munandar, terdapat beberapa dimensi kretivitas yaitu: 1) kelancaran (*fluency*), kemampuan dalam menciptakan ide baru. 2) *Elaboration* atau kemampuan dalam menguraikan setiap gagasan atau menjelaskan detail dari suatu objek. 3) *Originality*, yaitu suatu kemampuan dalam menciptakan ide atau gagasan yang baru. 4) *Flexibility*

2. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas

a. Faktor Pendukung

Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas (Susanto, 2011) yaitu:

- 1) Waktu, berikan anak kebebasan bagi mereka untuk bermain dengan gagasan, konsep, dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal.
- 2) Kesempatan menyendiri. Hanya apabila anak tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial anak dapat menjadi kreatif.
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standart orang dewasa. Untuk menjadi kreatif mereka harus terbebas dari ejekan dan kritik yang sering kali dilontarkan pada anak yang tidak kreatif.

- 4) Sarana. Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas.
- 5) Lingkungan yang merangsang. Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas.
- 6) Hubungan anak dengan orang tua yang tidak posesif. Orang tua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri.

b. Faktor penghambat

Selain faktor pendukung kreativitas tersebut, terdapat beberapa hal yang bisa menjadi penghambat dalam pengembangan kreativitas, adapun faktor penghambat tersebut meliputi hal-hal berikut: Cropley (Susanto, 2011) karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berpikir kreatif anak:

- 1) Penekanan bahwa guru selalu benar.
- 2) Penekanan berlebihan pada hafalan,
- 3) Penekanan belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah
- 4) Penekanan pada evaluasi eksternal,
- 5) Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan,
- 6) Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekedar untuk rekreasi.

Hal berbeda dikemukakan oleh Terrance (Susanto, 2011) bahwa hal-hal yang membatasi kreativitas anak adalah:

- 1) Usaha terlalu dini untuk mengeliminasi fantasi,
- 2) Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak,
- 3) Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual,
- 4) Terlalu banyak melarang,
- 5) Takut dan malu,

- 6) Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu, dan memberikan kritik yang bersifat deskriptif.

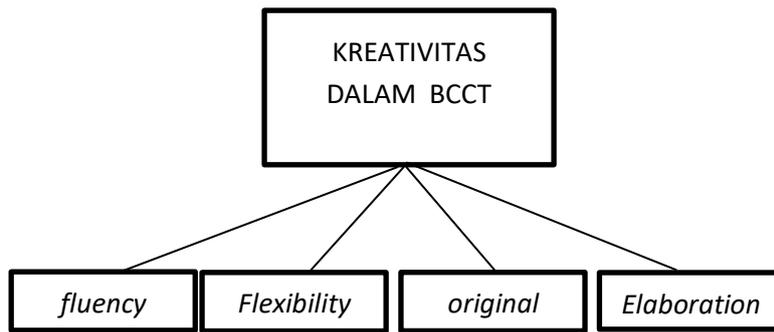
Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor penghambat kreativitas namun faktor penghambat tersebut dapat di minimalisir agar dalam mengembangkan kreativitas tidak terdapat lagi faktor yang menghambat.

E. Kerangka Pikir Penelitian

Implementasi pendekatan BCCT dalam pembelajaran ialah menerapkan dan mengemas suatu pembelajaran menggunakan pendekatan *Beyond Centers and Circle Time*. Ciri utama pendekatan BCCT ialah mengutamakan pentingnya pemberian pijakan (*Scaffolding*) untuk membangun konsep, aturan, ide dan pengetahuan anak.

Pijakan yang dikembangkan dalam BCCT mencakup: Pijakan Lingkungan Main, Pijakan Sebelum Main, Pijakan Selama Anak Main, dan Pijakan Setelah Main. Pendekatan BCCT sangat memperhatikan pentingnya pijakan untuk mempermudah capaian perkembangan anak. Oleh karena itu, baik perencanaan maupun implementasinya ditata secara rinci agar anak memperoleh pengalaman belajar sekaligus terpenuhi kebutuhan bermainnya.

Dampak model pembelajaran BCCT salah satunya ialah berdampak pada pengembangan kreativitas. Kreativitas terdiri dari beberapa dimensi diantaranya yaitu: kelancaran (*fluency*), *Elaboration Originility* dan *flexibility*. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian dapat dilihat pada gambar ini:



Gambar 1. Kerangka berpikir

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah bentuk penelitian kuantitatif. Penelitian ini dengan data sekunder, yaitu data kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengolahan data menggunakan lembar ceklist observasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Kreasi Edukasi bertempat di jalan Sultan Agung Blok Y Nomor 23 Way Halim Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh individu yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik TK Kreasi Edukasi Way Halim Bandar Lampung yang berjumlah 30 orang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.

2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang (Sugiono, 2012) Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel yang berjumlah 30 orang anak.

D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Kreativitas Dalam BCCT

a. Definisi Konseptual :

kreativitas anak dalam pijakan pendekatan BCCT merupakan wadah atau sarana yang mengutamakan pada pemberian pijakan, kesempatan main serta eksplorasi sehingga anak dapat mempresentasikan ide, pikiran dan pengetahuan atau dapat mengembangkan setiap dimensi kreativitas melalui prosedur kerja.

b. Definisi Operasional :

Kreativitas dalam pijakan pendekatan BCCT merupakan skor yang diperoleh dari lembar ceklist observasi yang berkaitan dengan dimensi kreativitas tentang: 1) kelancaran (*fluency*). 2) keluwesan (*flexibility*). 3) orijinilitas dalam berpikir. 4) *Elaboration* atau elaborasi.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Uji Validitas

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	Jenis Instrumen
Kreativitas Dalam Pijakan Pendekatan BCCT.	Kelancaran berpikir (<i>Fluency</i>)	Mengungkap-kan gagasan atau ide	1, 2, 3	Lembar Ceklist Observasi
		Mecetuskan lebih dari satu jawaban	4, 5	
	Menggunakan macam-macam pendekatan dalam mengatasi masalah (<i>Flexibility</i>)	Mampu mengatasi masalah atau memberi Solusi	6, 7,	
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal	8, 9, 10	
	Mencetuskan gagasan atau pemikiran baru (<i>Originality</i>)	Memiliki gagsan atau pendapat yang berbeda dari teman-temanya.	11	
		Membuat hasil karya yang imajinatif dan berbeda	12, 13, 14	
	Mengembangkan atau menguraikan gagasan secara terperinci	Menjelaskan dengan rinci gagasannya	15, 16	

Nomor item yang ditebalkan adalah soal yang tidak valid, untuk item soal yang valid dapat dilihat pada tabel 3. Sebagai berikut :

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Setelah Uji Validitas

Variabel	Aspek	Indikator	No. Item	Jenis Instrumen
Kreativitas Dalam Pijakan Pendekatan BCCT.	Kelancaran berpikir (<i>Fluency</i>)	Mengungkap-kan gagasan atau ide	1, 2, 3	Lembar Ceklist Observasi
		Mecetuskan lebih dari satu jawaban	4, 5	
	Menggunakan macam-macam pendekatan dalam mengatasi masalah (<i>Flexibility</i>)	Mampu mengatasi masalah atau memberi Solusi	6, 7,	
		Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal	8, 9	
	Mencetuskan gagasan atau pemikiran baru (<i>Originality</i>)	Membuat hasil karya yang imajinatif dan berbeda	14	
	Mengembangkan atau menguraikan gagasan secara terperinci	Menjelaskan dengan rinci gagasannya	15, 16	

Data tersebut adalah item pernyataan yang valid yang akan digunakan oleh peneliti.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu upaya yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan suatu data yang diperlukan. Upaya didalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan pengamatan (observasi), dan dokumentasi.

Pengumpulan data merupakan hal yang perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Penelitian ini dalam mengumpulkan data telah menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Pengamatan atau observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan serta mencatat suatu kejadian-kejadian yang dimiliki secara runtun (Hadi, 2014).

Menggunakan lembar observasi yang berupa alat bantu daftar cek (*check list*) atau biasa disebut skala penilaian. Skala penilaian sendiri digunakan

untuk memuat pertanyaan dan pernyataan mengenai kemampuan peserta didik.

Observasi sendiri dibagi menjadi 2 yaitu observasi partisipan, orang yang mengadakan observasi turut ambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang diobservasi. Umumnya observasi partisipan dilakukan untuk penelitian yang bersifat eksploratif. Sedangkan observasi Non-partisipan adalah metode observasi dimana *observer* tidak ambil bagian dalam kehidupan *observee* (Hasanah, 2016).

Tabel 5. Jadwal Observasi Penelitian.

Jadwal Observasi	
Tanggal	Kegiatan
01 Februari 2021	Observasi Pra-Penelitian di TK A
02 Februari 2021	Observais Pra-Penelitian di TK B
03 Februari 2021	Observasi Pra-penelitian (data kreativitas anak di sekolah)
09 Februari 2022	Observasi Non-Partisipan kegiatan pembelajaran di TK B dengan Miss Fabiola Asri, S.Pd. sebagai wali kelas TK B. Dengan tema pembelajaran “kendaraan udara”
10 Februari 2022	Obsrvasi Non-Partisipan kegiatan Pmebelajaran di TK A dengan Miss Melisa, S,Pd. Sebagai wali kelas TK A. Dengan tema pembelajaran “kendaraan udara”
17 Mei 2022	Observasi Partisipan dalam kegiatan pembelajaran di TK A dalam Tema Alam Semesta, Sub tema benda-benda langit
18 Mei 2022	Observasi Partisipan dalam kegiatan pembelajaran di TK B dalam Tema Alam Semesta
19 Mei 2022	Observasi kegiatan pembelajaran dan kegiatan pencocokan penilaian kreativitas anak.

Sumbert : Jadwal Observasi Peneliti 2021/2022

2. Dokumen

Dokumentasi adalah mencari sesuatu data mengenai berbagai macam hal yang biasanya berupa dokument publik maupun privasi seperti majalah, koran, makalah, transkrip, buku,dll. Metode ini digunakan untuk mendapatkan hal-hal yang bersifat objektif (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan berupa data laport nilai kreativitas anak, data jumlah anak, dan foto dokumentasi terkait pelaksanaan pijakan pembelajaran.

F. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Syaifuddin, 2000). Pada penelitian ini validitas yang hendak digunakan oleh peneliti adalah validitas isi. Validitas isi ditentukan menggunakan kesepakatan ahli. Kesepakatan ahli bidang studi atau sering disebut domain yang diukur menentukan tingkatan validitas isi (*conten validity*).

Hal ini dikarenakan instrumen pengukuran, misalnya berupa tes atau angket dibuktikan valid jika ahli (*expert*) meyakini bahwa instrumen tersebut mengukur penguasaan kemampuan (Kumaidi, 2014). Sedangkan, untuk uji coba instrumen menggunakan metode uji coba terpakai, dimana peneliti langsung menyajikannya pada subjek diluar populasi penelitian, kemudian peneliti menganalisis validitas dan reabilitas untuk diketahui layak atau tidaknya instrumen tersebut.

Jumlah subjek dalam uji coba terpakai yang digunakan sebagai uji validitas yaitu sebanyak 15 anak. Penelitian ini menggunakan uji validitas *Product Moment*, dikarenakan dikontrol secara langsung dan melihat indikator-indikator yang sesuai dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 26.

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{XY} : Koefesien Validitas
 N : Banyaknya Subjek
 X : Nilai Pemanding
 Y : Nilai dari instrumen yang akan dicari validitasnya

Selanjutnya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen tes dinyatakan valid, begitupun sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. r_{tabel} pada penelitian ini sebesar 0,514. Setelah di uji

cobakan terdapat 4 item pernyataan yang tidak valid, yaitu nomor 10, 12, 13 dan 14. Hasil uji validitas dapat dilihat pada (lampiran 4). Instrumen tes yang item pertanyaannya dinyatakan valid digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Peneliti menggunakan uji reliabilitas dengan konsistensi internal yaitu, hanya dengan melakukan satu kali pengumpulan data, yaitu dengan menggunakan lembar observasi daftar ceklist kepada 15 anak diluar populasi penelitian.

Menggunakan rumus Alpha dari Cronbanch :

$$\alpha = \left(\frac{K}{K - 1} \right) \left(\frac{s_r^2 - \sum s_i^2}{Sx^2} \right)$$

Keterangan :

α : Koefesien reliabilitas Alpha Cronbach

K : Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum s_i^2$: Jumlah varians nilai item

Sx^2 : Varians nilai – nilai tes (seluruh item K)

Setelah diperoleh r_{tabel} selanjutnya untuk dapat dipastikan instrument reliable dan dapat dipergunakan, maka harga r_{tabel} pada taraf kesalahan 5% adalah 0, 514. Berdasarkan hasil pengolahan data tersebut, kemudian diinterpretasikan kriteria reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Reliabilitas

Besarnya α	Interprestasi
> 0,90	Reliabilitas Sempurna
0,70 - 0,90	Reliabilitas Tinggi
0,50 – 0,70	Reliabilitas Moderat
< 0,50	Reliabilitas Rendah

Sumber : Arikunto (2013).

Data yang didapatkan hasil reliabilitas 15 anak dari item pernyataan variabel yang telah di uji cobakan sebelumnya. Uji ini menggunakan rumus *Alpha* dalam SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi26. Hasil reliabilitas dari soal tersebut yaitu sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Reliabilitas

Variabel	Alpha	r _{tabel}	Keterangan
Kreativitas anak	0.881	0,632	Reliabilitas Tinggi

Hasil perhitungan menunjukkan koefesien reliabilitas sebesar 0,881 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrument yang digunakan reliable dengan interprestasi pada level reliabilitas tinggi, dapat dilihat pada (lampiran 5).

I. Teknik Analisis Data

Setelah indikator instrumen dinyatakan reliable dan valid untuk memperoleh hasil, peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan apabila peneliti hanya ingin mendekripsikan data sampel menggunakan kata-kata dan angka dalam kalimat secara sistematis. Hasil dari penilaian daftar ceklist observasi baik anak yang berada pada kategori Belum berkembang maupun sudah berkembang akan menjadi hasil dari penelitian ini dengan menjabarkan data tersebut secara deskriptif kuantitatif. Yaitu perhitungan dilakukan dengan menghitung jumlah anak pada masing-masing kategori pada setiap item pernyataan, yang selanjutnya akan didapatkan nilai rata-rata. Untuk memperjelas sejauh mana perkembangan kreativitas anak analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sutrisno (2005), sebagai berikut :

$$i = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

i : Interval.

NT : Nilai Tinggi.

NR : Nilai Terendah.

K : Kategori.

Penentuan tingkat persentase terkait dengan hasil perhitungan nilai dari setiap dimensi item pernyataan, menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Muhammad (2010), sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Besarnya Presentasi.

F : Jumlah nilai yang diperoleh diseluruh item.

N : Jumlah berkalian seluruh item dengan responden

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Permasalahan pada penelitian adalah masih jarang diteliti metode pembelajaran BCCT yang dapat mengembangkan setiap dimensi kreativitas anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak di TK Alam Kreasi Edukasi, Wayhalim berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu dengan indeks persentase 53% dengan indikator: 1) Mengungkapkan Gagasan/Ide. 2) Mencetuskan >1 Jawaban. 3) Mampu Mengatasi Masalah (Solusi). 4) Memberikan Banyak Cara/Saran Melakukan Berbagai Hal. 5) Membuat Hasil Karya Yang Imajinatif dan Tidak Biasa. 6) Menjelaskan dan Menguraikan Gagasan Secara Terperinci.

Faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak dalam pendekatan BCCT diantanya ialah pemberian kesempatan main pada anak, tidak terpaku pada instruksi yang diberikan oleh guru dan penekanan pada pijakan selama proses belajar berlangsung. Akan tetapi, sedikit sekali sekolah yang menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini menjadi acuan atau motivasi bagi sekolah lain dalam menerapkan pembelajaran berbasis BCCT.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah

Masukan bagi kepala sekolah untuk terus memotivasi guru, dan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pembelajaran berbasis BCCT, khususnya di sentra seni dalam mengembangkan kreatifitas anak.

2. Pendidik

Hendaknya membuat lembar observasi sentra agar lebih mudah dalam menilai masing-masing perkembangan anak.

3. Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat menyempurnakan kekurangan yang ada dalam penelitian ini, sehingga menjadi referensi yang baik bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTKA

- Aip, S. 2019. Studi Literatur Pengembangan Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda*. 7 (1): 117-31.
<https://ojs3.umc.ac.id/index.php/JJB/article/view/887/662>
- Akbar, E. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana. 184 hlm.
- Depdiknas. 2004. *Bermain dan Anak*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Luar Sekolah dan Pemula.
- Depdiknas. 2006. Pedoman Penerapan Pendekatan "*Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*" (*Pendekatan Sentra dan Lingkungan*) Dalam Pendidikan Anak Usia Dini.
- Dimiyanti & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta. 298 hlm.
- Fitriana, E, Rini, R, & Sofia, A. 2018. Model Pembelajaran Sentra. *Jurnal Pendidikan Anak*. 4 (1):1-13.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/14958/10908>
- Hadi, S. 2014. *Metodelogi Research*. Yayasan Penerbit, Yogyakarta.
- Haenilah, Y, E, 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi, Yogyakarta. 194 hlm.
- Hasanah, H. 2016. Teknik-Teknik Observasi. *jurnal at-Taqaddum*. 8 (1): 21-46.
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/view/1163>
- Hermansyah, H. 2019. Pembelajaran Melalui Sentra Seni Dalam Mengembangkan Kreatifitas Anak Usia Dini. *NUR EL-ISLAM: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*. 6 (1) : 109-127.
<https://doi.org/10.51311/nuris.v6i1.120>

- Kemendikbud. 2013. *Bermain Bersama Kelompok 61-72 bulan: Seri Panduan Kader Pos PAUD*. Kemendikbud, Jakarta.
- Khodijah, S. d. 2010. *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD: Senra Seni*. Pustaka Al-Falah, Jakarta.
- Kholifah, N, R. Hendrawati, E & Setiawan, A. 2018. Pengaruh Strategi Pembelajaran Beyond Centers and Circle Time (BCCT) Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok Usia 3-4 Tahun di Pos Paud Nusa Indah Surabaya. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 4 (1) : 75-89.
<http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/3608/2331>
- Kurniati, Y. R. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta. 186 hlm.
- Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- Munar, A, Hubana & Surahman, S. 2021. Implementasi Model Pembelajaran Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PG-PAUD*, 8 (2): 1-9.
<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i2.10691>
- Nuraini, Y & Mayangsri, T. 2017. Pengembangan Model Kegiatan Sentra Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 11 (2): 386-400.
<https://doi.org/10.21009/JPUD.112.15>
- Oktaria, R. 2014. Evaluasi Program Implementasi Pendekatan Beyond Centers And Circle time (BCCT). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8 (2) : 359-375.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3600>
- Pratiwi, N. 2019. Implementasi Model Beyond Centers and Circle Time Dalam Kreativitas Anak Usia Dini pada PAUD Kusma Kelurahan Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Agama*, 2 (1) : 29-53. <http://staitbiasjogja.ac.id/jurnal/index.php/saliha/article/view/19/18>

- Puteri, S. Ali, M. & Halidi, H. 2018. Model Pembelajaran BCCT Melalui Sentra Seni Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islamiyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 7 (1) :1-13. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i1.23494>
- Rachmawati, Y. & Kurniati, E. 2012. *Strategi Perkembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanank-Kanak*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta. 184 hlm.
- Ruqoyah, A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Beyond Centers and Circle Time (BCCT) Dan Kemandirian Terhadap Kreativitas . *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 10 (1) : 81-98. <https://doi.org/10.21009/JPUD.101.05>
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif DAN R&D*. Alfabeta, Bandung. 334 hlm.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (MIx Methods)* . Alfabeta, Bandung. 630 hlm.
- Suyadi. 2010. *Psikologi belajar PAUD*. PT Bintang Pustaka Abadi, Yogyakarta.
- Ubaidillah, K. 2018. Pembelajaran Sentra BAC Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak, Studi Kasus RA Ar-Rasyid. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (2) : 161-176. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-04>
- Yuningsih, S. Rifai, C & Kisworo, B. 2018. penyelenggraan Pembelajaran Model Beyond Centers and Circle Time (BCCT) Pada Anak Usia Dini. 3 (2) 176-183. <http://dx.doi.org/10.30870/e-plus.v3i2.4896>
- Yusuf, N. 2019. *Pengembangan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain* . Tesis: PPs-UPL.
- Zurniasti. Mering, A. & Halida. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Beyond Centers and Circle Time Terhadap Kreativitas Anak di TK Mujahidin Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 6 (5) : 1-8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/20168/16551>