



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia Wilayah IV

Tema : "Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia Menuju Pendidikan Dasar yang Berkualitas"

e-Jurnal: www.jurnalpedagogika.org

e-mail: semnas.hdpgsdi2017@gmail.com

MODEL BCCT (BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME) DENGAN PENDEKATAN JOYFULL LEARNING PADA SD KELAS AWAL DI SUMENEP, MADURA

Ratna Novita Punggeti

Dosen PGSD Universitas Wiraraja, Sumenep Jawa Timur

e-mail: prodipgsd@wiraraja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelaksanaan Model BCCT (Beyond Centers and Circle Time) Dengan Pendekatan Joyfull Learning di kelas awal yakni kelas 1, 2 dan 3 di SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 kabupaten Sumenep Madura pada tahun ajaran 2016/2017 di semester genap. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan analisis model Miles dan huberman. Berdasarkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa Perencanaan pembelajaran dimulai dari perencanaan tema, sentra, indicator, pencapaian perkembangan dan TFP (term, fact, principle) yang digunakan untuk panduan guru. Proses kegiatan pembelajaran di SD SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura menggunakan model sentra dengan pendekatan Joyfull Learning. Kegiatan awal dimulai dengan jurnal pagi yang menyenangkan dan kegiatan inti dengan bermain sentra. Tema dibahas oleh guru saat pijakan sebelum bermain (circle time). Kegiatan penutup dilakukan dengan kegiatan ibadah. Proses pembelajaran juga menanamkan nilai mutu, hormat dan jujur. Penilaian dilakukan dengan mencatat perkembangan anak secara berkala yang berbentuk narasi sesuai dengan perkembangan siswa.

Kata Kunci : BCCT, Joyfull Learning, SD Kelas Awal.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat maupun bangsa dan Negara. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Nasional berfungsi sebagai pengembang kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia guna mencerdaskan kehidupan berbangsa. Dampak dari berlakunya undang-undang tersebut, salah satunya adalah adanya standar mutu pendidikan yang bersifat nasional.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah, pasal 1 ayat 3 bahwasanya pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V dan VI. Dari hal tersebut, untuk kelas rendah yakni kelas 1, 2 dan 3 menggunakan pembelajaran tematik-terpadu yang dimana tema berperan sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dengan membuat atau mengangkat sebuah tema yang dapat mempersatukan beberapa indikator pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu berfungsi memberikan kemudahan bagi siswa Sekolah Dasar (SD) Kelas Awal dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta, dapat menambah semangat belajar siswa sebab materi yang dipelajari merupakan materi kontekstual.

Dilihat rentang umur siswa SD kelas awal adalah sekitar umur 6 hingga 8 atau 9 tahun, menurut The National Association for the Education of Young Children (NAEYC) sebuah asosiasi para pendidik Anak Usia Dini yang berpusat di Amerika, memberikan pengertian bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melayani anak usia lahir hingga 8 tahun (Asmawati, 2011). Depdiknas membagi rentang usia berdasarkan keunikan, tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini di Indonesia, tercantum dalam kurikulum dan hasil belajar anak usia dini, yaitu: masa bayi usia lahir-12 bulan; masa "toddler" atau batita atau bayi usia tiga tahun 1-3 tahun; masa prasekolah usia 3-6 tahun; masa kelas awal SD usia 6-8 tahun (Asmawati, 2011).

SD Kelas awal yakni kelas 1, 2 dan 3 dikategorikan dalam anak usia dini, sebab anak masih senang bermain. Masa bermain menjadi ranah tempat siswa berpijak, mengeksplorasi lingkungan, menstimulasi panca indra dan membangun pengetahuan siswa dalam pembelajaran. Bermain pada siswa adalah proses belajar secara langsung dan berproses memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengenal dunia, berinteraksi dengan orang lain, mengekspresikan dan mengontrol emosi serta mengembangkan kemampuan simbolik siswa (Gestwicki, 2007: 14).

Pendidikan pada SD kelas awal belum mempertimbangkan tahap tumbuh kembang anak. Hal ini dikarenakan para pendidik menekankan pada pencapaian kurikulum 2013; kecenderungan memberikan perintah; menggunakan metode teacher center; proses pembelajaran dengan sistem DDCH (duduk, dengar, catat, hafal) sebab disesuaikan dengan buku panduan tematik-integrated sehingga guru kurang kreatif dalam mengeksplor proses pembelajaran; menggunakan satu sumber; dan media pembelajaran menggunakan (Lembar Kerja Siswa) yang dapat membuat siswa jenuh dan guru tidak kreatif. Fakta dilapangan, dibenarkan oleh Kepala Sekolah SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep bahwa pada SD kelas awal, guru masih menggunakan metode *teacher center* dan Lembar Kerja Siswa.

Perkembangan siswa SD kelas awal yang pesat, mendorong adanya model pembelajaran yang mendukung perkembangan siswa. Pembelajaran di Indonesia harus sesuai dengan tumbuh kembang anak mulai dari kelompok bermain, taman kanak-kanak dan SD kelas awal (kelas 1, 2 dan 3) yaitu dengan bermain. Pembelajaran dengan

bermain dapat dilaksanakan dengan model BCCT Dengan Pendekatan *Joyfull Learning*.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*)

BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) (CCCRT, 2005: 1) adalah sebuah rancangan kurikulum berbasis bermain yang menyediakan peluang pengembangan ide-ide kreatif, penuh kasih, penuh permainan dan berbagai pengalaman stimulasi untuk anak usia lahir sampai taman kanak-kanak. Kurikulum ini dikembangkan selama 30 tahun di *Creative Pre-School Tallahassee, Florida, USA*. Model Pembelajaran ini sinergis dengan strategi belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar yang telah di kembangkan oleh *Creative Center for Childhdhood Research and Training (CCCRT)* di Florida, USA, baik untuk anak normal maupun anak dengan berkebutuhan khusus. Model Pembelajaran BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) (Sujiono, 2009) adalah suatu metode atau pendekatan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang merupakan perpaduan antara teori dan pengalaman praktik. Depdiknas (2005) Metode BCCT (*Beyond Centers and Circle Time*) atau yang biasa disebut dengan "SELI" (Metode Sentra dan Lingkaran) atau sekarang lebih dikenal dengan model pembelajaran sentra adalah metode yang digunakan untuk melatih perkembangan anak dengan menggunakan metode bermain yang berfokus pada anak. Pembelajarana berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran. Sentra main adalah zona atau area main anak yang dileng-kapi seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam tiga jenis permainan, yaitumain sensori motor (fungsional), main peran dan main pembangunan. Sedangkan lingkaran adalah saat pendidik duduk bersama anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main.

Hal penting dalam pelaksanaan model pembelajaran BCCT ini, yaitu: intensitas bermain dan densitas bermain. Intensitas bermain adalah waktu yang dibutuhkan untuk pengalaman anak dalam 3 jenis main disepanjang hari dan sepanjang tahun, sedangkendensitas bermain adalah berbagai cara bermain pada setiap jenis main yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak (Sujiono, 2009). Marjorie, *et. al*, (2007) berpendapat melalui sentra anak anak menjadi siap dan merespon untuk mene-mukan sesuatu yang anak butuhkan. Sentra adalah area yang dirancang dengan baik, yang intinya merencanakan pembelajaran yang aktif dan bahannya diambil dari kurikulum program kemampuan dasar dan tema yang sudah diajarkan.

Pendekatan *Joyfull Learning* pada SD Kelas Awal

Dalam proses belajar mengajar guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya prestasi anak tetapi juga pada sikap. Bahkan guru dapat mempengaruhi anak lebih kuat daripada orang tua karena guru punya lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kemampuan berfikir dan bersikap anak daripada orang tua.

Harus diakui bahwa guru tidak dapat dengan mudah dapat mengajar yang menyenangkan tetapi ia dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga mampu memupuk kemampuan berfikir dan kreativitas anak.

Adapun unsur-unsur yang harus ada agar proses pembelajaran itu menjadi

menyenangkan antara lain sebagai berikut:

1. Paradigma Belajar Mengajar

Hal mendasar dalam pembelajaran agar mampu menumbuhkan suasana yang menyenangkan adalah merubah paradigma mengajar. Selama ini pembelajaran di sekolah masih berorientasi pada “Teaching Centre” bukan “Student Centre.

Paradigma yang harus dikembangkan untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan adalah:

- a. Belajar itu sangat penting dan menyenangkan.
- b. Anak patut dihargai dan disayangi sebagai pribadi yang unik.
- c. Anak hendaknya menjadi pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat dan bahan mereka di kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan belajar setiap hari dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya.
- d. Anak perlu merasa nyaman dan memiliki kebanggaan di kelas. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka bertanggung jawab untuk mengaturnya.
- e. Guru merupakan narasumber, bukan polisi, atau dewa. Anak harus menghormati guru, tetapi merasa aman dan nyaman dengan guru.
- f. Anak perlu merasa bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun dengan teman sebaya.
- g. Kerjasama selalu lebih baik dari pada kompetisi.
- h. Pengalaman belajar hendaknya dekat dengan pengalaman dari dunia nyata. Mereka perlu dilibatkan dalam merancang kegiatan belajar dan boleh membawa bahan-bahan dari rumah.

2. Karakteristik Guru

Semua anak di sekolah memerlukan guru yang baik. Guru menentukan tujuan dan sasaran belajar, membantu pembentukan nilai-nilai pada anak; memilihkan pengalaman belajar; menjadi model perilaku (tauladan) bagi siswa. Namun, bagaimanapun, tidak semua guru dapat mengajar secara menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan mensyaratkan guru yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Bersikap demokratis.
- b. Ramah dan memberi perhatian terhadap masalah anak secara perorangan.
- c. Bersifat sabar.
- d. Mempunyai minat luas sebagai guru.
- e. Berpenampilan menyenangkan, adil dan tidak memihak.
- f. Berperilaku konsisten dan menjadi tauladan.
- g. Bersikap luwes (fleksibel).
- h. Menggunakan penghargaan dan pujian.
- i. Mempunyai kemahiran yang luar biasa dalam mengajarkan subyek tertentu.
- j. Mempunyai rasa humor.

3. Rancangan Ruang Kelas

Gerakan pengaturan model kelas terbuka yang diprakarsai seputar tahun 1960 ini dinyatakan sebagai cara yang baik untuk memupuk belajar yang

menyenangkan, bermakna dan mendorong kreativitas anak.

Di samping itu, ruang kelas hendaknya merangsang secara visual, dengan cara diisi berbagai hasil karya siswa, misalnya: lukisan, foto, karangan, patung dan karya-karya lain. Siswa boleh memilih karyanya yang akan dipajang dan boleh diganti sesuai dengan keinginannya.

Anak-anak dapat dilibatkan mengusahakan bahan-bahan untuk kelasnya. Mereka dapat membawa obyek-obyek dari rumah, atau berbagai materi. Jadikan kelas sebagai pusat sains, artinya di dalam kelas mengandung berbagai materi yang memungkinkan melakukan banyak kegiatan dan eksperimen, sehingga kelas menjadi pusat aktivitas di mana mereka bermain, bereksperimen dengan bermacam-macam bahan dan kondisi ini akan sangat merangsang minat belajar dan kreativitas anak.

Dalam satu kelas biasanya kemampuan anak berbeda-beda. Bila diberikan materi yang sama dan pada saat yang sama pula, maka akan terdapat daya serap yang berbeda. Duduk dalam satu kelas bersama anak-anak dengan kemampuan yang berbeda-beda ada untung-ruginya. Keuntungannya ialah bahwa anak belajar berkomunikasi dengan macam-macam anak. Anak yang cerdas dapat membantu anak yang kurang kemampuannya (tutor teman sebaya). Kerugiannya adalah sering kali anak yang sangat cerdas merasa bosan di dalam kelas dengan anak-anak yang berkemampuan rata-rata, karena daya serap dan kecepatan belajarnya lebih tinggi. Karena bosan mungkin ia akan kurang memperhatikan pelajaran, menjadi acuh tak acuh, atau akan mengganggu anak-anak lain. Untuk mengatasi masalah tersebut, sebaiknya ada waktu-waktu khusus di anak-anak yang cerdas atau kreatif dapat bekerja dalam kelompok khusus, melakukan kegiatan-kegiatan sesuai dengan bakat dan minatnya. Jika dalam suatu sekolah tidak ada kemungkinan untuk pengelompokan khusus pada waktu-waktu tertentu (misalnya satu atau dua kali seminggu), maka sebaliknya di dalam kelas tersedia bahan-bahan untuk siswa-siswa yang sangat cerdas, sehingga jika mereka selesai dengan pekerjaan kelas, mereka diperbolehkan melakukan hal lain sesuai dengan minat mereka. Misalnya di sudut kelas ada perpustakaan kecil. Lebih ideal lagi jika setiap sekolah mempunyai ruang sumber belajar (resource-room) khusus bagi anak-anak yang cerdas dan kreatif di mana mereka pada waktu-waktu tertentu berkumpul.

4. Strategi Mengajar

Guru sebaiknya tidak membekali anak dengan jawaban atau cara yang sudah siap pakai, untuk memecahkan masalah di masa depan. Yang dapat dilakukan guru ialah membekali anak dengan ketrampilan berfikir dan sikap yang memungkinkan menghadapi tantangan hari esok secara kreatif dan inovatif. Mengajar anak bagaimana ia harus belajar penekanan pada proses lebih penting daripada mengajar apa yang harus ia pelajari. Sehingga anak tidak dipaksa untuk bisa tahu huruf dan menulis saat itu juga namun dengan penekanan proses belajar hingga anak-anak tahu huruf dan menulis dengan cara menyenangkan. Contoh dengan cara metode Field Trip, berkunjung ke kebun binatang untuk mengetahui huruf melalui huruf depan dari hewan yang dilihat oleh siswa.

5. *Penilaian*

Dalam kelas yang menyenangkan, guru menilai pengetahuan dan kemajuan anak melalui interaksi yang terus menerus dengan anak. Pekerjaan anak dikembalikan dengan banyak catatan dari guru, terutama menampilkan segi-segi yang baik dan yang kurang baik dari pekerjaan anak. Secara berkala guru memberikan catatan tentang kemajuan anak untuk orang tua. Sebelum menulis laporan untuk orang tua, guru membicarakan secara perorangan dengan anak, dengan tidak hanya memberikan pendapat guru tetapi juga meminta pandangan anak. Catatan tertulis untuk orang tua dan pembicaraan secara lisan hendaknya juga melibatkan pandangan anak.

Sistem ini membuat evaluasi lebih bersifat “memberi informasi” daripada mengawasi. Anak melihat komentar guru tidak sebagai hadiah atau hukuman untuk mengawasinya, tapi sebagai informasi yang berguna bagi belajar dan kinerjanya. Dengan demikian, motivasi intrinsik dan kreativitas siswa tidak menurun tetapi dapat meningkat.

Guru dapat mengikutsertakan anak untuk menilai pekerjaan mereka sendiri. Agar anak tidak kecewa jika pekerjaannya kurang baik, guru hendaknya memperhatikan bagian atau soal mana yang dibuat cukup baik dan memberi penghargaan, misalnya dengan memberi tanda bintang. Selain itu, guru menunjukkan pengertian bahwa anak mengalami masalah dalam mengerjakan soal-soal tertentu dan mengajaknya mencari cara lain supaya anak dapat memahami kesalahan-kesalahan yang dibuat.

Dalam memberi penilaian, guru hendaknya menghindari kalimat yang bernada negatif, misalnya, “Kamu membuat salah lagi!” lebih baik bila guru mengungkapkannya dengan kalimat “Dapatkah kamu memikirkan cara lain untuk membuat itu?” atau “Mari saya tunjukkan cara lain untuk melakukan itu”. Yang penting adalah anak memahami makna memahami dari membuat kesalahan. Dari kesalahan kita dapat belajar. Seyogyanya anak tidak perlu menyembunyikan kesalahan-kesalahannya atau merasa terganggu karenanya.

Mengawasi atau memonitor sering dilakukan dalam model pendidikan yang tradisional. Dalam model yang menunjang motivasi intrinsik dan kreativitas, anak bertanggung jawab untuk memonitor sendiri pekerjaannya. Guru memberikan kepada mereka tujuan dalam bidang tertentu yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu (misalnya sehari atau seminggu), tetapi anak mempunyai otonomi untuk menentukan bagaimana menyelesaikan tujuan belajar dan mereka bertanggung jawab untuk mengatur langkah-langkah kemajuan mereka ke arah tujuan.

Anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya dan itu masalahnya. Cukup banyak penelitian menunjukkan bahwa jika perhatian anak terpusat untuk mendapat hadiah sebagai alasan untuk melakukan sesuatu, maka motivasi intrinsik dan kreativitas mereka akan menurun. Hadiah untuk pekerjaan yang dilaksanakan dengan baik tidak harus berupa materi (intangible). Yang terbaik justru berupa senyuman atau anggukan, kata penghargaan, kesempatan untuk menampilkan dan mempresentasikan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan. Jika iklim kelas sedemikian rupa hingga belajar

menjadi menarik dan menyenangkan, pekerjaan tambahan dapat merupakan hadiah.

Jadi menurut penulis bahwa dalam pendidikan harus ada penilaian. Namun hendaknya penilaian itu bertujuan meningkatkan cara belajar siswa. Guru dalam melaksanakan penilaian harus memperhatikan cara-cara penilaian yang baik dan melibatkan siswa untuk ikut serta memberikan penilaian terhadap apa yang telah dikerjakan siswa.

Pengkondisian Lingkungan Belajar

Pembelajaran yang menyenangkan, membutuhkan persiapan lingkungan yang mendukung siswa merasa penting, aman dan nyaman. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan fisik dan psikis. Pengkondisian ini ditempuh karena belajar akan efektif jika ada keamanan secara fisik dan emosional dalam diri anak. Lingkungan anak berarti segala situasi fisik yang diciptakan di sekitar ruangan belajar yang meliputi penataan ruang kelas, asesoris kelas, teman, musik dan sebagainya. Pengkondisian lingkungan fisik ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga melahirkan suasana lain bagi anak untuk belajar.

Tony Stockwell, ahli pendidikan kelahiran Inggris, mengatakan bahwa supaya belajar dapat berlangsung secara cepat dan efektif dilakukan dengan cara melihat, mendengar dan merasakan (Dryden, 2000: 281). Menurut Vernon A Magnesen, orang belajar 10 % dari apa yang dibaca, 20 % dari yang di dengar. 30 % dari yang dilihat, 50 % dari yang dilihat dan didengar, 70 % dari yang dikatakan dan 90 % dari yang dikatakan dan dilakukan (Dryden, 2000: 100). Disamping itu, menurut penelitian Welberg keadaan lingkungan sosial/suasana belajar adalah penentu psikologis anak yang berpengaruh terhadap hasil belajar (Porter, 2000: 19).

Selanjutnya, lingkungan psikis berarti segala situasi psikologis yang diciptakan di sekitar ruang kelas termasuk emosi, motivasi, harga diri dan komunikasi yang interaktif dan harmonis antara siswa dan guru. Pengkondisian psikis penting karena kondisi belajar paling baik dan efektif adalah jika manusia berada dalam kondisi penuh kasih sayang, kehangatan, dorongan dan dukungan. Thomas Armstrong mengatakan bahwa perubahan arah pendidikan yang paling penting adalah dimulai dari penghargaan diri (Dryden, 2000: 281).

Pengkondisian secara psikis memfasilitasi kebutuhan otak limbik, yaitu bagian otak manusia yang menyimpan perasaan, pengalaman dan intelektual. Jika kebutuhan otak ini secara emosional dan intelektual terpenuhi, maka dapat memicu neokorteks, yaitu bagian otak tempat bersemayamnya kecerdasan manusia dan sasaran pembelajaran akan lancar, karena pusat emosi otak manusia juga berhubungan erat dengan sistem penyimpanan memori jangka panjang. Itulah sebabnya melibatkan siswa secara emosional dalam proses pembelajaran akan memudahkan siswa mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari (Dryden, 2000: 125) (Porter, 2000: 32).

Jadi menurut penulis bahwa pengkondisian lingkungan belajar dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting dan membawa dampak yang sangat positif. Dalam belajar siswa memerlukan lingkungan fisik dan psikis yang mendukung. Karena kedua lingkungan ini sangat berpengaruh dalam belajar siswa. Seandainya lingkungan tempat

siswa belajar saja kurang kondusif, maka bisa menghambat proses pencapaian tujuan pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura, Jawa Timur. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi. Analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2011: 9). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk meneliti proses pembelajaran. Data penelitian diambil menggunakan metode pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif Milles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verification.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan kurikulum dilakukan diawal tahun dengan merencanakan tema, indikator dan pemilihan sentra. Hal ini senada dengan Arends (Trianto, 2010: 51), menyebutkan bahwa model pembelajaran berpedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, sehingga apa pun model pembelajaran yang diberikan guru wajib membuat perencanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan perencanaan yang dilakukan di SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura.

Kegiatan pembelajaran dilakukan di kelas 1, 2 dan 3 di SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura dengan konsep bermain sentra, sehingga tidak ada penekanan terhadap anak. Siswa diajak untuk menjadi pembelajar aktif. Proses kegiatan pembelajaran terlihat sangat menyenangkan dan tidak membosankan, karena kental dengan nuansa kegiatan pembelajaran anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi tiga alur kegiatan, yakni: kegiatan awal dengan jurnal pagi; kegiatan inti dengan pembelajaran di sentra; dan kegiatan penutup dengan berdoa, makan siang dan mengaji. Siswa kelas awal di SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura keseluruhan beragama islam. Kegiatan awal melalui kegiatan jurnal pagi merupakan rangkaian proses kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak dimulai dari anak datang ke sekolah. Anak diajak untuk mengeluarkan imajinasi pada sebuah kertas baik dalam gambar ataupun tulisan. Anak bernyanyi, bershalawat dan membaca Asmaul Husna bersama. Guru dan anak terlibat dalam kegiatan bermain , kemudian melakukan shalat dhuha, istirahat dan bermain dengan menggunakan APE (Alat permainan Edukatif).

Kegiatan inti merupakan pembelajaran di sentra. Kegiatan diawali dengan guru mensetting lingkungan main , hal ini sesuai dengan pendekatan Joyfull Learning yakni pengkondisian lingkungan belajar siswa. Dan mengajak anak untuk melakukan kegiatan sebelum bermain. Kegiatan pembelajaran diawali dengan sapaan, nyanyian, membahas tema pembelajaran dan topik. Anak bermain di area-area main yang sudah disetting oleh guru. Kegiatan diakhiri dengan kegiatan recalling, memberikan kesempatan kepada semua anak untuk menceritakan pengalaman belajar sambil bermain secara bergiliran melalui sebuah gambar atau tulisan. Kegiatan diakhiri dengan shalat dzuhur berjamaah, makan bersama dan mengaji. Anak menjadi pembelajar aktif sebagai proses pembelajaran sentra. Kegiatan disetting oleh guru melalui area main dengan konsep tematik-integrated

dan tidak menggunakan mata pelajaran. Kegiatan tematik-integrated yang di sentra-kan dengan Joyfull Learning.

Hasil penelitian senada dengan yang diungkapkan oleh Semiawan (2002: 75) yaitu pembelajaran di SD kelas awal selalu memperhatikan perkembangan setiap peserta didik. Kurikulum yang diterapkan untuk anak ditandai oleh adanya keterkaitan inter dan antar bidang studi dan bersifat factual konkrit. Santrock menjelaskan pengajaran yang sesuai dengan perkembangan diterapkan pada tataran pengajaran tidak membuat siswa merasa tertekan ataupun membosankan sehingga anak menjadi pembelajara aktif dan kreatif. SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak, dimana anak usia SD kelas 1, 2 dan 3 masih membutuhkan konsep bermain dalam kegiatan pembelajaran. NAECY menyatakan strategi pelaksanaan pembelajaran pada anak usia 5-8 tahun dapat dilakukan melalui banyak proyek dan pusat pembelajaran yang direncanakan oleh guru yang merefleksikan berbagai minat dan sugesti. Hasil analisis penelitian dirumuskan teori sub-tantif sebagai berikut: “Apabila sekolah memberikan kegiatan pembelajaran yang sesuai tumbuh kembang anak, yang menyenangkan dan tidak membosankan yang tidak mendorong kemampuan kognitifnya saja, melainkan menyentuh ranah Afeksinya, maka akan muncul dengan sendirinya sikap-sikap anak yang membanggakan sebagai implikasi dari sebuah model pembelajaran yang diberikan oleh sekolah. Karena sekolah merupakan salah satu kunci membentuk karakter”.

Kegiatan penilaian di SD SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura mengutamakan pada proses. Penilaian dilakukan dengan mencatat proses perkembangan anak pada setiap kegiatan yang diberikan. Guru menilai setiap aspek perkembangan anak secara berkala dan setiap hari pada setiap kegiatan pembelajaran di sentra. Pada kegiatan pijakan bermain, guru menilai sejauh mana minat, kemampuan serta aspek perkembangan siswa yang berkembang saat siswa menyelesaikan kegiatan di setiap area main yang telah disediakan oleh guru. Sekolah tidak mengadakan ujian seperti: ulangan harian UTS dan UAS. Penilaian perkembangan anak dilakukan secara berkala. Aspek perkembangan yang dinilai meliputi: afeksi, kognitif, bahasa, sosioemosional, fisik-motorik, moral dan agama, serta estetika (seni). Aspek perkembangan anak di kembangkan guru pada setiap indikator, sehingga terdapat penilaian khusus bidang studi seperti: matematika, bahasa indonesia, sains, kesenian, ilmu sosial, olahraga dan agama. Penilaian terhadap mata pelajaran tetap ada.

Penilaian yang berkaitan dengan perkembangan anak berkaitan dengan kegiatan pelaksanaan program pembelajaran. Sasaran penilaian meliputi: input, transformasi dan output. Input meliputi potensi yang ingin dikembangkan yang ada pada diri anak, terdiri dari 6 dimensi pengembangan, yaitu: fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial-emosional dan moral agama. Trasnformasi terdiri dari materi, metode dan media pembelajaran. Output meliputi sejauh mana anak mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan Analisis hasil penelitian, penilaian di SD SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura untuk siswa SD kelas awal disesuaikan dengan perkembangan anak yang dinilai secara berkala melalui sebuah proses.

PENUTUP

Perencanaan Pembelajaran di SD SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura telah direncanakan saat ajaran baru. Perencanaan dimulai dari perencanaan tema, sentra, indicator, pencapaian perkembangan dan TFP (*term, fact, principle*) yang digunakan untuk panduan guru. Proses kegiatan pembelajaran di SD SDN Marengan Laok 2 dan SDN Kalimook 1 Sumenep Madura menggunakan model sentra dengan pendekatan *Joyfull Learning*. Kegiatan awal dimulai dengan jurnal pagi yang menyenangkan dan kegiatan inti dengan bermain sentra. Tema dibahas oleh guru saat pijakan sebelum bermain (*circle time*). Kegiatan penutup dilakukan dengan kegiatan ibadah. Proses pembelajaran juga menanamkan nilai mutu, hormat dan jujur. Penilaian dilakukan dengan mencatat perkembangan anak secara berkala yang berbentuk narasi sesuai dengan perkembangan siswa. Sekolah ini tidak mengadakan ujian kepada siswa, baik UH, UTS dan UAS.

Perlunya peningkatan tentang penerapan proses pembelajaran yang tepat di SD kelas awal yang disesuaikan dengan Pendidikan Berbasis Masyarakat kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk, dkk. Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka. 2011.
- Depdiknas. Pedoman Penerepan BCCT. 2005.
- Moleong, Lexy J. Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi; Bandung: PT Rosda Karya. 2011.
- Samani, Prof. Dr. Mukhlas M. Pd, . Seminar Sehari Implementasi Joyfull Learning Pada Sekolah/Madrasah. Ponorogo. 2004.
- Sanrock, Jhon W. Psikologi Pendidikan. Penerjemah Diana Angelica. Jakarta: Salemba Humanika. 2009
- Semiawan, Conny. Belajar dan Pembelajaran Prasekolah Dan Sekolah Dasar. Jakarta: Index. 2002
- Sugiyono. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta, 2011.
- Sujiono, Yuliani Nurani. Konsep Dasar Pendidikan ANak Usia Dini . Jakarta: Indeks. 2009.