

# **PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BERBASIS ACTIVE LEARNING (STUDI KOMPARATIF AKTIF LEARNING, SISTEM AREA DAN PENDEKATAN BCCT)**

**Fatrica Syafri**

Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Email: [fatricasyafri@gmail.com](mailto:fatricasyafri@gmail.com)

**Abstract:** Early childhood education is one of the important elements to be activated in order to achieve the goal of complete national education. In realizing this ECD requires a variety of approaches and strategies to maximize the child's development and growth potential. Active Learning Approach, System Area, and the BCCT is an important part to be used in a method of early childhood development. Each approach has advantages and disadvantages according to the nature and characteristics, so it is important to approach third diketengahkan comparison in its application as a model for early childhood.

*Keywords: ECD, Active Learning, System Area, and the BCCT*

**Abstrak :** Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu unsur penting untuk digiatkan guna mencapai tujuan pendidikan nasional yang seutuhnya. Dalam merealisasikan PAUD ini membutuhkan berbagai pendekatan dan strategi untuk memaksimalkan perkembangan dan pertumbuhan potensi anak. Pendekatan *Active Learning*, *Sistem Area*, dan *BCCT* adalah bagian penting untuk dijadikan metode dalam pengembangan PAUD. Masing-masing pendekatan memiliki kelemahan dan kelebihan sesuai dengan sifat dan karakteristiknya, sehingga ketiga pendekatan ini penting untuk diketengahkan sebagai model perbandingan dalam penerapannya bagi PAUD.

*Kata Kunci: PAUD, Active Learning, Sistem Area dan BCCT*

## **Pendahuluan**

Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berusia 0-6 tahun (di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan

kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), Bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sedang tujuan PAUD adalah membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual, emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif. Pada masa kanak-kanak dibutuhkan stimulasi dan rangsangan positif dari lingkungan, karena masa ini merupakan masa emas (*Golden Age*) Anakanak sebagai generasi yang unggul tidak akan tumbuh dengan sendirinya. Mereka sungguh memerlukan lingkungan yang subur yang sengaja diciptakan untuk itu, yang memungkinkan potensi mereka dapat tumbuh dengan optimal.

Dengan demikian, orangtua, disamping guru memegang peran penting untuk menciptakan lingkungan tersebut guna merangsang segenap potensi anak agar dapat berkembang secara maksimal.

Upaya untuk mengadopsi, mengkontekstualisasi, dan memodifikasi *Active Learning* ke dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), akan meuai benturan dengan banyak hal. Diantranya adalah Sistem Area dan pendekatan BCC di lembaga tersebut. Dua strategi "pembeajaran" tampaknya lebih mampu mengaktifkan anak-didik dari pada metode *active learning* di Sekolah Dasar (SD/ MI) hingga Perguruan Tinggi seperti yang berjalan sampai saat ini.

Selama ini srategi *active learning* telah banyak dipraktikan di berbagai lembaga pendidikan, terutama tingkat Perguruan Tinggi. Sedangkan pada tingakat pendidkkan di bawahnya (SMA/SMK/MA, SLTP/MTS, dan SD/MI) sangat tergantung pada divusi-inovasi masing-masing guru. Sedangkan pada level pendidikan pra-sekolah (PAUD, khususnya TK), belajar aktif seecara luas telah mendominasi berbagai strategi mengajar guru/ pamong. Sebab, jika tidak dengan strategi "belajar aktif", anak-anak lah yang akan aktif sendiri dan tidak akan bisa dikendalikan oleh guru-gurunya.

Di sisi lain, beberapa tahun terakhir ini, Sistem Area telah mendominasi pendidikan pra-sekolah, khususnya TK di Indonesia. Strategi ini tampaknya jauh lebih berhasil mengaktifkan anak-didik sekaligus mengendalikannya dalam nuansa edukatif yang tetap kondusif. Sementara itu, pada waktu yang hampir bersamaan, Pendekatan BCCT yang semula berasal dari *Creative Preschool* Florida, USA, juga telah diadopsi ke Indonesia melalui Direktorat PAUD, Departeman Pendidikan Nasional. Dalam waktu singkat,

pendekatan ini mendapat respon positif, sehingga tidak membutuhkan waktu lama telah membumung di sebagian besar PAUD Indonesia, khususnya KB dan TPA.<sup>1</sup>

Fakta-fakta di atas menjadi latar belakang penulisan tulisan ini. Mengingat *core* dalam tulisan ini adalah *active learning* pada PAUD, dan ternyata telah terdapat sistem area dan pendekatan BCCT di lembaga tersebut, maka tulisan ini dimaksudkan untuk melakukan perbandingan diantara ketiganya. Terdapat beberapa alasan mengapa dilakukannya studi komparatif mengenai ketiga strategi tersebut.

- a. Mel Silberman dengan teori *active learning*-nya di kenal sebagai tokoh pendidikan yang sangat berpengaruh, terutama di belahan dunia Barat, bahkan termasuk di Indonesia. Teori ini memaparkan berbagai strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada anak-didik (*child-centred*).
- b. Sistem Area dengan titik tekan pada minat belajar anak yang dikembangkan oleh *Creative Preschool USA*, yang kemudian diadopsi Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah adalah pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya.<sup>2</sup>
- c. Pendekatan BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) atau lebih jauh tentang sentra dan saat lingkaran, diinovasi dari metode pembelajaran Montessori, seorang tokoh terkemuka di bidang pendidikan anak usia dini berkebangsaan Italia. Pendekatan ini dikembangkan oleh *Creative Preschool Florida, USA*, yang kemudian diadopsi ke Indonesia melalui Direktorat PAUD, Departemen Pendidikan Nasional.<sup>3</sup>

Mempertimbangkan ketiga hal di atas, maka studi komparatif merupakan kajian yang —untuk sementara dianggap paling tepat— guna memetakan ketiganya dan mencari kelebihan serta kelemahan masing-masing serta kemungkinannya dilakukan “kawin silang” untuk menemukan strategi yang lebih sesuai dalam pembelajaran PAUD.

---

<sup>1</sup> Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan; Pendekatan BCCT dalam Permainan PAUD; Satu Permainan Untuk Semua Jenis Kecerdasan*, (Yogyakarta: Power Book, 2009), hlm. 199

<sup>2</sup> Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran di Taman KAnak-kanak* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2005)

<sup>3</sup> Siti Juwariyah, *Pelatihan Metode Pendekatan Beyond Center and Circle Time (BCCT) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD); Program Pengembangan Sistem Pembangunan Partisipatif (P2SPP) Kecamatan Banguntapan Kabupaten bantul*, Modul tidak diterbitkan.

Atas dasar berbagai persoalan yang melatar belakangi tulisan ini dan mempertimbangkan berbagai hal di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Apa esensi *Active Learning*, Sistem Area, dan pendekatan BCCT?
- b. Apa persamaan dan perbedaan serta kelebihan dan kekurangan diantara ketiganya?
- c. Seberapa besar kemungkinannya untuk dilakukan “kawin silang” antara *Active Learning*, Sistem Area, dan Pendekatan BCT agar saling melengkapi dalam pembelajaran PAUD?

Berangkat dari rumusan masalah di atas, tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan, membandingkan, dan mencari titik persamaan dan perbedaan serta kelebihan dan kekurangan antara *Active Learning*, Sistem Area, dan pendekatan BCCT (*Beyond Center and Circle Time*). Dengan analisis perbandingan ini, diharapkan tulisan ini dapat memberikan kontribusi ilmiah berupa “kawin silang” diantara ketiganya dalam strategi “pembelajaran” PAUD.

## ***Active Learning*, Sistem Area, dan Pendekatan BCCT**

### ***1. Active Learning***

Kegiatan belajar aktif adalah ketika anak didik melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Mereka menggunakan otak-otak mereka dalam mempelajari gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan gaya apa yang dipelajari.<sup>4</sup> Belajar aktif merupakan langkah cepat sekaligus menyenangkan, mendukung dan secara pribadi menarik hati. Seringkali anak didik tidak hanya terpaku di tempat duduk mereka, berpindah-pindah dan berpikir keras.

*Active Learning* atau belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat anak didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pelajaran. Juga terdapat teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktikkan ketampilan-ketrampilan, mendorong adanya mengajar satu sama lain.

Secara garis besar, metode *Active Learning* dapat dibagi menjadi tiga bagian besar, dengan masing-masing bagian terdiri dari berbagai strategi pembelajaran. Bagian pertama berisi berbagai strategi untuk pembukaan, seperti: 1) tempat-tempat perdagangan,

---

<sup>4</sup> Mel Silberman, *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, Trj Sarjuli dkk. (Yogyakarta: Yappendis, cetakan kedua, 2002), hlm. xvii

2) siapa di dalam kelas? 3) *Resume* kelompok, 4) Memperkirakan, 5) iklan TV, 6) Mencari teman membentuk kelompok, 7) mengenal teman, 8) pelepasan tim, 9) menghubungkan kembali, 10) badai berhembus, 11) menetapkan aturan kelas, 12) penelitian untuk penelitian, 13) pertanyaan siswa, 14) penilaian secara cepat, 15) sampel kelompok, 16) perhatian terhadap aktivitas kelas, 17) berbagi pengetahuan secara aktif, 18) pertukaran trio memutar, 19) bergerak ke tempat yang dipilih, 20) mengurangi suasana belajar formal, 21) pertukaran pandangan, 22) betul atau salah, 23) membuat kontrak dalam pelajaran.<sup>5</sup>

Bagian kedua berisi berbagai strategi menyampaikan materi pelajaran secara aktif seperti: 10 strategi pengajaran kelas penuh, tujuh strategi merangsang diskusi kelas, tiga strategi pertanyaan terlalu singkat, enam strategi belajar dengan cara bekerja sama, tujuh strategi mengajar teman sebaya, enam strategi belajar mandiri, lima strategi belajar afektif, 11 strategi pengembangan kecakapan. Sedangkan bagian ketiga berisi berbagai strategi menutup pelajaran, seperti: sembilan strategi meninjau ulang, lima strategi penilaian diri, lima strategi perencanaan masa depan dan empat strategi sentimen terakhir.

## 2. Sistem Area

Pembelajaran berdasarkan minat atau sistem area ini merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajaran ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya yang menekankan prinsip 1) individualisasi pengalaman pembelajaran bagi setiap anak, 2) membantu anak untuk membuat pilihan-pilihan melalui kegiatan dan pusat-pusat kegiatan dan 3) peran serta keluarga.<sup>6</sup>

Pembelajaran berdasarkan minat menggunakan 10 area, yakni: area agama, balok, bahasa, drama, berhitung atau matematika, IPA, seni atau motorik, pasir dan air, membaca dan menulis. Dalam satu hari kegiatan pembelajaran dapat dibuka minimal empat area.<sup>7</sup>

## 3. Pendekatan BCCT (*Beyond Center and Circle Time*)

Sebagaimana disinggung di depan, bahwa pada awalnya BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) dicetuskan oleh seorang perempuan Italia yang tersohor ketokohnya di bidang pendidikan

---

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> Depdiknas, *Pedoman*. hlm. 3-5.

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm. 35

anak usia dini, yaitu Maria Montessori (1870-1952) yang kemudian diinovasi dan dikembangkan *Creative Pre-school* Florida, USA. Di Indonesia, pendekatan ini diterjemahkan menjadi “Pendekatan Sentra dan Saat Lingkaran” yang copyright-nya dimiliki oleh Direktorat PAUD Departemen Pendidikan Nasional.<sup>8</sup>

Pendekatan ini berusaha untuk merangsang anak agar bermain secara aktif di sentra-sentra permainan. Jadi, anak-didiknya yang belajar aktif, bukan gurunya. Anak diperlakukan sebagai “subyek otonom” yang secara liberal mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Sedangkan tugas guru lebih bersifat “pasif” dari pada aktif.<sup>9</sup> Dikatakan “pasif,” karena tugas guru hanya sebatas, memotivasi, memfasilitasi, mendampingi, dan memberi pijakan-pijakan. Pijakan yang dimaksud di sini adalah dukungan yang berubah-ubah karena disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak atau —dalam istilah Montessori— disebut dengan masa peka (*periode sensitive*). Ciri khas pijakan dalam pendekatan BCCT adalah duduk melingkar. Ini lah alasannya, mengapa pendekatan ini disebut, “saat lingkaran.” Untuk merangsang perkembangan anak pada tahapan yang lebih tinggi, pendekatan ini menggunakan empat (4) pijakan, yaitu: pijakan lingkungan bermain (*persiapan*), pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain.<sup>10</sup>

1. Pijakan lingkungan bermain (*persiapan*). Pada pijakan ini, guru lebih aktif dari pada anak-didik. Sebab, pada pijakan ini guru harus mempersiapkan lingkungan bermain sehingga sebelum anak masuk area sudah tertata rapi dan siap digunakan bermain.
2. Pijakan sebelum bermain. Pijakan ini berisi berbagai kegiatan awal, seperti salam pembuka, mengabsen, doa, penjelasan tema materi atau pelajaran, mengawali dengan bernyanyi atau cerita, menyampaikan aturan bermain, dan lain sebagainya. Biasanya, pijakan ini memakan waktu 15 menit atau  $\frac{1}{4}$  jam.
3. Pijakan selama bermain. Sebagaimana disebutkan di depan, bahwa tugas guru selama anak-anak bermain lebih bersifat “pasif” dari pada aktif. Tugas mereka hanya sekedar memotivasi, memfasilitasi, dan mendampingi. Bahkan, seandainya anak-anak jatuh sekalipun, guru tidak boleh membantu membangunkannya, kecuali anak-anak benar-benar sakit dan tidak bisa bangun. Pijakan ini berisi berbagai kegiatan seperti,

---

<sup>8</sup> Suyadi, *Permainan...*, hlm. 200

<sup>9</sup> Lesley Britton, *Montessori Play & Learn; A Parents' Guide Purposeful Play from Two to Six* (New York: Crown Publishers, Inc. 1992), hlm 3.

<sup>10</sup> Suyadi, *Permainan...*, hlm. 201

membawa anak-anak ke lokasi bermain, memberi contoh cara penggunaan alat permainan edukatif, mengumpulkan hasil kerja anak, dan lain sebagainya. Biasanya, pijakan ini memakan waktu selama 60 menit atau satu jam.

4. Pijakan setelah bermain. Pijakan ini menanamkan sikap tanggung jawab anak didi, dimana setiap anak harus mengembalikan permainan yang diambilnya ke tempatnya semula. Beberapa kegiatan dalam pijakan ini adalah, guru memberi instruksi bahwa waktu bermain habis, menginstruksikan mereka agar membersihkan, merapikan dan mengembalikan semua alat permainan edukatif ke tempatnya semula, mengajukan beberapa pertanyaan seputar hal-hal yang dilakukan anak-didik ketika bermain, dan menutupnya.

Di samping keempat pijakan di atas, di dalam BCCT terdapat beberapa sentra, di mana masing-masing sentra akan dipergunakan dengan keempat pijakan tersebut. diantara beberapa sentra yang dimaksud adalah: Sentra ibadah, Sentra bahasa, Sentra Balok, Sentra Bermain Peran, Sentra Seni-musik, Sentra ketangkasan atau kinestetik, Sentra alam bebas, dan Sentra Puzel.<sup>11</sup>

Semua sentra tersebut dapat dimainkan dengan baik jika pelaksanaannya berpegang pada prinsip-prinsip BCCT sebagai berikut:<sup>12</sup>

1. Keseluruhan proses pembelajarannya berdasarkan pada teori dan pengalaman empiris.
2. Setiap jenis permainan harus ditujukan untuk mengembangkan seluruh aspek kecerdasan anak atau multiple intelligence.
3. Lingkungan bermain, termasuk sentra dan pijakan harus mampu menstimulasi gerak aktif anak dan pemikiran kreatif mereka.
4. Menggunakan standar operasional yang baku dalam proses bermain atau pembelajaran. Yang dimaksud dengan standar operasioanal baku tersebut adalah:
5. Pendidik (guru/ kader/ pamong) hendaknya sesering mungkin mengikuti berbagai pelatihan dan seminar yang berkaitan dengan pembuatan alat permainan edukatif dan inovas<sup>1</sup> dibidang permainan, terutama ketika hendak mempraktikkan pendekatan BCCT.

Jika ketiga metode di atas dipetakan ke dalam sebuah tabel, maka akan tampak sebagai berikut:

---

<sup>11</sup>. *Ibid.*, hlm. 202-213

<sup>12</sup>. *Ibid.*, hlm. 214-216

No	Metode Pembelajaran	Strategi	Sifat
	<i>Active Learning</i>	Multisensori dan Penuh variasi	Belajar Aktif
	Sistem Area	Minimal empat area dari Sepuluh area	Belajar berdasarkan minat
	Pendekatan BCCT	Empat Pijakan	<i>Child Centred Activities</i>

## Persamaan dan Perbedaan serta Kelebihan dan Kekurangan

### 1. Persamaan dan Perbedaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa antara *Active Learning*, Sistem Area, dan Pendekatan BCCT di samping memiliki persamaan, juga terdapat perbedaan diantara ketiganya.

Persamaannya, walaupun dengan nuansa, sosio-kultur, dan latar belakang yang berbeda, dasar pemikiran *Active Learning*, Sistem Area, dan Pendekatan BCCT sama-sama berasal filsafat humanistik dari Barat. Ketiganya berakar dari dasar pemikiran edukatif yang menjunjung tinggi nilai-nilai humanis anak didik. Dan, yang paling menonjol diantara ketiganya adalah sama-sama menitik beratkan pada belajar aktif atau bermain aktif.

Ketiga strategi pembelajaran atau permainan ini menghendaki penyelenggaraan pendidikan —termasuk pra-sekolah (PAUD)— berkarakter progressif, rekonstruktif, futuristik, dan yang lebih penting adalah humanistik. Pendidikan model ini, mengidolakan anak-didik yang mempunyai sifat liberal-individual, rasional, sosio-teo-antroposentris, dan etico-religius. Ketiga metode pembelajaran (*Active Learning*, Sistem Area, dan Pendekatan BCCT) yang sangat menekankan “*child and life centred*” dari pada “*book and teacher centred*” membuktikan hal itu.

Perbedaannya, *active learning* lebih menitikberatkan pada aspek belajar dengan membumbuinya suasana yang menyenangkan. Apapun strategi yang digunakan, aspek belajar harus dikedepankan, sehingga anak-didik dapat menguasai materi pelajaran yang diajarkan secara memadai. Berbagai strategi dalam *active learning* menuntut adanya kreativitas guru yang berubah-ubah dan penuh variasi serta metode mengejar multisensori.

Sedangkan Sistem Area lebih menekankan pada belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Artinya, aspek pelajaran dikemas dalam bentuk permainan, sehingga anak-anak belajar dengan cara bermain. Anak didik bermain sesuai dengan minat masing-masing, mereka berhak memilih area mana yang

akan dilakukan olehnya dari empat area yang disediakan oleh guru dalam setiap harinya, meskipun anak didik berhak memilih tapi mereka diharapkan untuk menyelesaikan semua area yang disediakan oleh guru.

Adapun pendekatan BCCT jauh lebih menekankan pada bermain daripada belajar. Beragam sentra yang dikemas melalui berbagai tahapan hanya sebatas membimbing anak-anak untuk bermain secara baik dan benar tanpa membuat anak merasa diatur "ini" dan "itu".

Jika mencermati persamaan dan perbedaan di atas, maka dapat dibuat tabel singkat sebagai berikut:

No	Perspektif	<i>Active Learning</i>	Sistem Area	Pendekatan BCCT
1	Tokoh Penemu	Mel Silberman	Team Kreatif Prascool	Maria Montessori
2	Dasar filsafat	Humanisme	Futuristik	Konstruksifisme
3	Karakter	Belajar aktif	Kebebasan Minat	Bermain
4	Metode	Veriasai-multisensori	Bermain Bebas Area	Sentra-sentra
5	Titik tekan	Belajar	Belajar sambil bermain	Kesenangan/bermain

## 2. Kelebihan dan Kekurangan

Pada pemanfaatan model pembelajaran *Active Learning*, Sistem Area, dan Pendekatan BCCT masing-masing memiliki kelebihan dan kelemahan. Diantara kelebihan dan yang dapat ditemukan antara lain:

Pemanfaatan model pembelajaran dengan *active learning* lebih variatif dan multisensori karena guru dapat memilih diantara "101" pilihan strategi yang ditawarkan oleh Mel Silberman, bahkan membuat strategi baru. Di samping itu, target pembelajaran lebih terjangkau dari pada dengan metode-metode yang lain. Kelebihan lain metode ini adalah, mampu mengaktifkan hampir seluruh anak sejak awal.

Adapun kelebihan sistem area adalah, adanya kebebasan minat anak didik untuk bermain sesuatu yang mereka inginkan tanpa adanya tekanan yang berarti. Hampir tidak ada batasan atau tekanan dalam pendekatan ini. Jika guru mampu memfasilitasi setiap permainan yang diminati anak-didik, mereka akan memperoleh pengalaman belajar yang mendalam atas permainan yang dipilihnya tersebut.

Sedangkan kelebihan pendekatan BCCT adalah, mampu memberikan pengalaman bermain secara lebih detail dan mendalam melalui pembagian sentra-sentra dalam lingkaran. Kelebihan lain

dari pendekatan ini adalah lebih fleksibel dan kontekstual, sehingga pendekatan ini lebih sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pengajaran (KTSP).

Tetapi, tidak berarti semua pendekatan di atas tidak mempunyai kelemahan. Masing-masing mempunyai kekurangan dalam hal-hal tertentu. Misalnya, metode aktif learnig. Walaupun metode ini menekankan pada belajar aktif, tetapi karena target pembelajaran yang harus disampaikan, maka sering kali nuansa edutainment sulit di masukkan. Anak-didik menjadi tegang di tengah-tengah kesibukan aktivitas belajar. Di samping itu, tuntutan variasi yang harus berubah-ubah dan gaya mengajar multi sensor membuat sebagian besar guru "pasrah" pada beberapa strategi saja, sehingga strategi itu diulang-ulang dalam berbagai mata pelajaran, bahkan berbagai kelas.

Adapun kelemahan pendekatan sistem area yang menekankan belajar berdasarkan minat adalah, anak-didik hanya memilih satu atau dua permainan yang memang benar-benar menjadi minatnya. Sedangkan permainan-permainan lain –yang mungkin justru sangat penting—tidak dipilihnya karena tidak diminatinya. Hal ini akan berakibat pada ketidak-seimbangan pada tumbuh kembang dan kecerdasannya. Kelemahan lain dari pendekatan ini adalah terbukanya kemungkinan anak untuk pindah mainan berkali-kali sebelum ia menyelesaikan permainan awalnya. Sebab, sistem area memungkinkan untuk menjalankan pembelajaran pada empat area sekaligus.

Sedangkan kelemahan pendekatan BCCT yang menekankan pada sentra dan lingkaran justru kebalikan dari kelemahan yang ada pada sistem area. Jika pada sistem area anak bebas memilih permainan tertentu dan berganti-ganti mainan, maka tidak demikian dengan BCCT. Pendekatan sentra dan lingkaran menghalangi kebebasan anak untuk memilih lebih dari satu permainan. Ia juga tidak bisa beralih dari satu permainan ke permainan yang lain sebelum menyelesaikan permainan yang disajikan guru. Dengan demikian, pendekatan area memberikan pengalaman bermain yang luas namun dangkan, sedangkan pendekatan BCCT memberikan pengalaman bermain yang mendalam tetapi sempit.

### **“Pendekatan Campuran”, Hasil keturunan “Kawin Silang” dalam Konteks Pembelajaran PAUD**

Dengan memperhatikan kelemahan dan kelebihan masing-masing pendekatan dalam system pembelajaran di atas, dimungkinkan untuk dilakukan kawin silang antar ketiganya, sehingga menghasilkan

pendekatan baru yang lebih sedikit kelemahannya sekaligus lebih banyak kelebihannya. Pada prinsipnya, tidak ada satu pendekatan pun yang berdiri sendiri tanpa terpengaruh bahkan terkontaminasi antara dengan yang lain. Jika ada, maka sebagaimana disebutkan di atas, berbagai kekurangan dan kelebihan sedikit banyaknya akan merugikan anak-didik. Oleh karena itu, perlu ada upaya "kawin silang" diantara ketiganya, sehingga menghasilkan "keturunan baru" sebagai pendekatan dalam pembelajaran PAUD.

Dalam hal ini, Penulis berhasil mengawin silangkan antara ketiganya. Penulis menyebut keturunan hasil kawin silang ini dengan istilah "Pendekatan Campuran." Di sebut campuran karena memang sebatas mencampur berbagai kelebihan yang ada pada ketiga pendekatan tersebut.

Dalam konteks pembelajaran PAUD, Pendekatan campuran diharapkan dapat mengeliminir berbagai kelemahan dalam active learning, system area dan BCCT serta mengakumulasi berbagai kelebihan diantara ketiganya. Pendekatan ini menghedaki adanya pola variasi dalam bermain dengan pendekatan multisensori agar semua anak-didik tertarik pada permainan yang di tawarkan.

Tetapi, variasi-multisensori ini tidak menghendaki target tertentu dalam setiap aktivitas bermain, karena hal itu dapat merusak hakekat bermain bagi anak. Jika pola ini berhasil ditanamkan, maka kelemahan pada system area yang membuat anak berpindah-pindah mainan dapat diatasi. Sebab, pola yang ditawarkan telah memikat perhatiannya secara serius. Hal ini sekaligus dapat mengatasi anak-anak yang terbelenggu kebebasannya untuk memilih berbagai permainan dalam BCCT, karena dalam pendekatan campuran terdapat perubahan variasi-multisensori yang penuh inovasi.

Konsep AMBAK dalam active learning perlu dikawinkan dengan system area dan BCCT sehingga menghasilkan keturunan yang jauh lebih dekat dengan dunia anak. Misalnya, (A) ppa yang dipelajari, menggambar pemandangan, misalnya. Guru harus memberi kebebasan pandangan apa yang akan digambar anak tanpa harus menentukan. Guru juga tidak boleh menyalahkan anak yang menggambar pemandangan bukan berbentuk dua segitiga yang ditengahnya diberi lingkaran gambar matahari, seperti yang selama ini terjadi. (M) manfaat, gambar pemandangan tersebut akan memberi manfaat bagi anak, jika gambarnya mencerminkan dunia anak, misalnya pemandangan kebun raya di dekat rumahnya. Contoh lain, anak-anak diminta mengamati bagaimana serangga berjalan dengan kakinya, makan dengan giginya, dan buang kotoran dengan anusya, dan lain sebagainya. pola pendekatan seperti ini akan memberi

pengertian kepada anak tanpa harus mejekaskan panjang lebar. (Bak) bagiku, walaupun dalam kurikulum tertera tema binatang laut, misalnya, tetapi anak-anak Gunung Kidul akan lebih merasakan manfaat bagianya jika tema tersebut diganti dengan binatang Sapi, Kambing, Kucing, atau binatang lain yang lebih familier.

Dengan demikian, pendekatan campuran yang mengadopsi kelebihan-kelebihan *active learning*, *system area*, dan pendekatan BCCT diyakini secara ilmiah mampu mengembalikan hakekat bermain dalam proses pembelajaran, menampung kebebasan minat dalam memilih permainan, dan memberikan pengalaman bermain yang mendalam.

## PENUTUP

Anak-anak sebagai generasi yang unggul tidak akan tumbuh dengan sendirinya. Mereka sungguh memerlukan lingkungan yang subur yang sengaja diciptakan untuk itu, yang memungkinkan potensi mereka dapat tumbuh dengan optimal. Karena semua hal dalam lingkungan kehidupan anak pada dasarnya merupakan pembelajaran bagi anak. Melalui berbagai pendekatan sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya. Tetapi tidak semua yang dirasakan merupakan pembelajaran yang mengandung pendidikan berbasis *edutainment* dan ini harus dipraktekkan dalam kegiatan pembelajaran baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.

Selain itu, pendidikan berbasis *edutainment* pada anak usia dini harus didasari oleh rasa empati dengan penuh cinta dan kasih sayang. Anak yang dididik dengan menyenangkan penuh cinta dan kasih sayang akan menumbuhkembangkan potensi-potensi kecerdasan anak yang luar biasa. Sehingga melahirkan anak-anak yang aktif, kreatif, dan inovatif. Hal ini terjadi karena anak tidak mengalami tekanan, selalu merasa aman dan otak selalu berada dalam kondisi yang menyenangkan dan bahagia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2005. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah,
- Hamruni, 2008. *Konsep Edutainment dalam Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.
- Mel Silberman, 2002. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, Trj Sarjuli dkk. Yogyakarta: Yappendis.
- Muhammad Muhyidin, 2007. *Managemen ESQ Power*, Yogyakarta: Diva Press.
- Munif Chitif, 2009. *Sekolahnya Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Inteilegences di Indonesia*, Bandung: Kaifa
- Siti Juwariyah, 2009. *Pelatihan Metode Pendekatan Beyond Center and Circle Time (BCCT) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD); Program Pengembangan Sistem Pembangunan Partisipatif (P2SPP)*. Modul tidak diterbitkan.
- Suyadi, 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan; Pendekatan BCCT dalam Permainan PAUD; Satu Permainan Untuk Semua Jenis Kecerdasan*, Yogyakarta: Power Book.
- Siti Murtiningsih, 2004. *Pendidikan Alat Perlawanan; Teori Pendidikan Radikal Paulo Freire*, Yogyakarta. Resist Book.
- Taufik Pasiak, 2002. *Revolusi IQ/EQ/SQ, Menyingkap Rahasia Kecerdasan Berdasarkan Al-Qur'an dan Neurosain Mutakhir*, Bandung: Mizan.