

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya untuk memberikan stimulasi awal yang tepat kepada anak-anak pada masa usia emas mereka. Tujuannya ialah untuk mengembangkan potensi kognitif, emosional, sosial, dan fisik anak, sehingga mereka siap menghadapi jenjang pendidikan berikutnya dan memiliki dasar yang kuat untuk tumbuh menjadi individu yang cerdas, mandiri, dan berkarakter. (Permendikbud, 2014). Menurut (UU No20 Th 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14) terkait Sisdiknas menjabarkan bahwasanya PAUD ialah suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kognitif, emosional, sosial, dan fisik, melalui berbagai kegiatan bermain sambil belajar. Pembinaan ini bertujuan membentuk fondasi yang kuat bagi anak, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di jenjang pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini berada masa keemasan atau *golden age* sepanjang rentang usia perkembangan anak. Usia keemasan atau *golden age* ialah periode penting dalam perkembangan anak, biasanya berlangsung dari lahir hingga usia lima tahun. Pada masa ini, otak anak berkembang sangat pesat, sehingga stimulasi yang tepat sangat berpengaruh terhadap kemampuan kognitif, emosional, sosial, dan fisik mereka di masa depan. (Yuliani, 2013).

Menurut (Yadnyawati, 2019) Proses pembelajaran pada anak usia dini merupakan sesuatu yang sangat penting untuk diperhatikan oleh setiap pendidik. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak-anak bukanlah tugas yang sederhana. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwasanya anak-anak pada usia dini sedang mengalami fase perkembangan, di mana setiap anak memiliki tingkat perkembangan, karakteristik, dan pengetahuan yang berbeda satu sama lainnya.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat vital dalam kehidupan manusia. Untuk mengatasi berbagai tantangan, menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi, dan mencapai tujuan yang diimpikan, kreativitas sangatlah dibutuhkan. Tanpa adanya kreativitas, seseorang akan kerap menghadapi jalan buntu,

kehilangan arah dan tujuan yang jelas, yang pada akhirnya dapat menghambat serta mengurangi motivasi untuk meraih prestasi. (Mulyani, 2019).

Tes berpikir kreatif menunjukkan bahwasanya dalam hal kreativitas, yang diukur melalui produksi gambar berdasar atas TCT-DP (*Test for Creative Thinking – Drawing Production*), anak-anak Indonesia memperoleh skor terendah bilamana dibandingkan dengan negara-negara lain, seperti Filipina, India, dan Afrika Selatan. Kondisi ini terjadi karena kurangnya pengembangan kreativitas sejak dini. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan kreativitas anak-anak sejak usia dini.

Pada dasarnya, kreativitas anak sering kali dianggap tidak lagi penting. Tuntutan akademik yang tinggi dan fokus pada pencapaian prestasi akademis membuat aspek kreativitas menjadi terabaikan. Banyak orang tua dan pendidik lebih menekankan pada kemampuan kognitif dan hasil ujian, sehingga anak-anak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Padahal, kreativitas sangat penting dalam membentuk pola pikir inovatif dan kemampuan memecahkan masalah di masa depan. Para guru seringkali hanya menerapkan metode pembelajaran yang fokus pada pengembangan otak kiri anak, seperti membaca dan berhitung, tanpa mempertimbangkan pentingnya pengembangan otak kanan. Padahal, otak kanan juga perlu diasah agar kehidupan manusia dapat berjalan dengan seimbang.

Arasteh (dalam Hurlock, 1989) menjabarkan bahwasanya Lingkungan Taman Kanak-kanak merupakan tempat yang memperkenalkan kreativitas secara fleksibel dan tidak terlalu terstruktur serta evaluatif, mirip dengan suasana di rumah. Dalam lingkungan ini, anak-anak memiliki kebebasan untuk mengembangkan kreativitas mereka dengan leluasa. Hal yang sama dikemukakan Rifai (dalam Dewi, 2003) menjabarkan bahwasanya pada masa kanak-kanak, anak-anak sebenarnya sudah dianggap siap dan mampu untuk belajar berinisiatif serta mengembangkan kreativitas. Untuk menciptakan generasi yang tangguh dan mampu bertindak secara proaktif serta berpikir kreatif, upaya ini perlu dimulai sejak usia dini. Pendidikan yang berfokus pada pengembangan inisiatif dan kreativitas anak sangat penting agar mereka dapat menghadapi tantangan di masa depan. Dengan memberikan

lingkungan yang mendukung, anak-anak akan memiliki bekal yang kuat untuk tumbuh menjadi individu yang inovatif dan adaptif dalam menghadapi perubahan.

Dalam perkembangan mental anak, kreativitas menjadi fokus perhatian banyak lembaga pendidikan yang mulai melakukan perubahan. Mereka kini mengadopsi metode-metode dengan pendekatan khusus, salah satunya ialah pendekatan Pembelajaran Sentra atau *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* dalam bahasa Inggris. Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* berfokus pada anak dalam proses pembelajaran yang terpusat di pusat permainan dalam bentuk lingkaran, dengan memakai empat jenis pijakan: pijakan lingkungan, pijakan sebelum bermain, pijakan saat bermain, dan pijakan setelah bermain. Metode ini, yang dikembangkan oleh *Creative Centers for Childhood Research and Training (CCCRT)* di Florida, Amerika Serikat, telah diterapkan sejak tahun 2004.

Metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* ialah pendekatan pembelajaran yang mengutamakan pengalaman bermain sebagai sarana utama dalam proses belajar anak. Dengan fokus pada sentra permainan, metode ini memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif dan mengeksplorasi minat mereka. Lalu metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* juga mengintegrasikan berbagai pijakan untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. (Slamet lestari, 2012; 1). Dalam metode ini, anak-anak didorong untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan bermain sambil belajar di berbagai sentra pembelajaran. Terdapat tujuh sentra dalam pendekatan ini, yaitu: Sentra Iman dan Taqwa (imtaq), sentra persiapan, sentra balok, sentra bermain peran, sentra seni, sentra musik, dan sentra bahan alam. Pendidikan anak usia dini memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia. (Yadnyawati, 2019).

Pendekatan *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara holistik. Melalui metode ini, anak-anak diberikan kesempatan untuk belajar secara aktif dan berinteraksi dengan berbagai alat permainan, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan kognitif. Selain itu, pendekatan ini mendorong anak untuk

mengeksplorasi kreativitas dan imajinasi mereka, serta meningkatkan kepercayaan diri saat menghadapi tantangan. *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* akan berkontribusi pada pembentukan individu yang mandiri dan berdaya saing di masa depan. (Nafik, 2008).

Selain peran guru, orang tua juga memiliki kontribusi yang sangat penting dalam menciptakan dan merangsang potensi anak agar dapat berkembang dengan optimal. Untuk mencapai mutu pendidikan yang baik, peningkatan Sumber Daya Manusia sangat diperlukan. Setiap guru seharusnya mencintai dan menguasai bidang pengembangan yang mereka ajar.

Masalah kurangnya kreativitas pada anak mendorong penggunaan metode yang sering diterapkan di sekolah, yaitu metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*. Maka, peneliti berencana menjalankan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul **“Efektivitas Penerapan Metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini”**

B. Rumusan Masalah

Berdasar atas latar belakangnya, maka masalah yang ingin peneliti rumuskan yaitu:

1. Bagaimana kreativitas pada anak kelas B RA Ash-Shofa Ciparay Kab. Bandung sebelum penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* dilaksanakan?
2. Bagaimana proses penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* dalam proses pembelajaran di kelas B RA Ash-Shofa Ciparay Kab. Bandung pada setiap siklus?
3. Bagaimana perkembangan kreativitas pada anak kelas B RA Ash-Shofa Ciparay Kab. Bandung setelah penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* pada seluruh siklus?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalahnya, maka kajian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas pada anak kelas B RA Ash-Shofa Ciparay Kab. Bandung sebelum penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*.
2. Untuk mengetahui proses penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* dalam proses pembelajaran di kelas B RA Ash-Shofa Ciparay Kab Bandung.
3. Untuk mengetahui perkembangan kreativitas pada anak kelas B RA Ash-Shofa ciparay Kab. Bandung setelah penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* pada seluruh siklus.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, perolehan kajian ini diinginkan bisa menaikkan kreativitas anak melalui penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)*.
 - b. Bagi guru, Penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan perkembangan dan minat anak dalam proses belajar mengajar.
 - c. Bagi peneliti. Peneliti tahu bagaimana keberhasilan penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* terhadap meningkatkan kreativitas anak.

2. Manfaat Teoritis

Perolehan kajian ini diinginkan bisa memberi kontribusi kajian tentang implementasi metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* guna menaikkan level kreativitas anak usia dini. Penelitian penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* memang sudah cukup banyak. Namun baru sedikit Penelitian yang secara fokus pada bagaimana penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* untuk meningkatkan kreativitas. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat

menyediakan referensi baru tentang bagaimana penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* untuk meningkatkan kreativitas anak.

E. Kerangka Berpikir

Anak yang kreatif ialah anak yang mampu berpikir di luar batasan dan menemukan solusi unik untuk berbagai masalah. Mereka seringkali menunjukkan imajinasi yang kaya dan dapat mengungkapkan ide-ide mereka melalui berbagai cara, seperti seni, permainan, atau tulisan. Kreativitas ini penting dalam perkembangan mereka, karena membantu membangun rasa percaya diri, kemampuan beradaptasi, dan keterampilan sosial yang akan berguna sepanjang hidup. (Suratno, 2005).

Kreativitas seseorang dapat terhambat dan bahkan terpendam bilamana tidak diberikan ruang dan dukungan yang memadai untuk berkembang. Tanpa lingkungan yang mendorong eksplorasi, inovasi, dan eksperimen, potensi kreatif anak dapat terbatas. Hal ini dapat terjadi ketika metode pengajaran yang dipakai terlalu kaku atau fokus pada hasil tanpa memberi kesempatan kepada anak untuk berimajinasi dan berkreasi. Orang tua harus bisa menciptakan suasana yang memungkinkan individu untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri agar kreativitas mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. (Rapiatunnisa, 2022).

Bakat kreatif dapat tumbuh dan berkembang bilamana didukung dengan fasilitas serta kesempatan yang memadai. Orang tua dan guru harus berperan aktif dalam menciptakan lingkungan yang mendukung ekspresi kreatif anak. Mereka perlu menyediakan berbagai alat dan bahan yang mendorong eksplorasi, serta memberikan waktu dan ruang bagi anak untuk bereksperimen. Dorongan dan pujian atas usaha mereka juga penting agar anak merasa dihargai dan termotivasi untuk mengembangkan potensi kreatif mereka lebih lanjut. Pengembangan bakat dan kreativitas anak dalam (Suratno, 2005: 39) bisa dijabarkan lewat pendekatan 4P (pribadi, press, proses, dan produk):

1. Pribadi

Kreativitas merupakan bagian integral dari kepribadian anak,

mencerminkan sifat unik, minat, dan cara berpikir mereka. Setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda, seperti rasa ingin tahu, imajinasi, dan keberanian untuk mengambil risiko. Kepribadian yang positif dan terbuka terhadap pengalaman baru akan mendorong anak untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif. Oleh karena itu, penting untuk mendukung perkembangan pribadi anak dengan memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri dan menemukan minat mereka, sehingga dapat memupuk kreativitas secara optimal.

2. Press atau Pendorong

Kreativitas dapat terwujud apabila ada dukungan dari lingkungan serta dorongan dari dalam diri individu. Ada dua faktor yang mendukung keinginan seseorang, antara lain:

a) Kemauan dari dalam atau motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik muncul dan berkembang berkat kesadaran diri untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tanpa adanya tekanan dari luar. Motivasi ini berperan sebagai pendorong utama dalam mengembangkan kreativitas anak, karena membuat mereka merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam proses belajar, serta mendorong eksplorasi dan eksperimen dalam berbagai kegiatan kreatif.

b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang muncul dari berbagai sumber, seperti penghargaan atas karya yang dihasilkan oleh anak, pujian, serta hadiah untuk pencapaiannya.

3. Proses

Kreativitas tidak bisa muncul secara tiba-tiba. Proses yang diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas melibatkan pemberian rangsangan agar individu dapat terlibat dalam aktivitas kreatif. Salah satu aspek penting dalam mendorong kegiatan kreatif ialah memberikan kebebasan kepada anak untuk melakukan berbagai eksperimen. Hal ini

bertujuan agar mereka dapat melaksanakan berbagai aktivitas dan mengekspresikan diri secara kreatif.

4. Produk

Produk ini bisa berupa karya seni, proyek, atau inovasi yang dihasilkan oleh anak sebagai bentuk ekspresi kreatif mereka. Penting untuk menilai produk ini bukan hanya dari kualitasnya, tetapi juga dari proses yang dilalui anak untuk menciptakannya. Melalui adanya penghargaan terhadap produk yang dihasilkan, anak akan merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berkreasi dan bereksplorasi.

Menurut Parnes (Rachmawati & Kurniati, 2011) proses kreatif cuma bisa muncul bila dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam kreatif, sebagai berikut:

1. *Fluency* (kelancaran), kecakapan menghasilkan banyak ide atau solusi dalam waktu singkat yang menunjukkan seberapa banyak gagasan yang dapat diproduksi oleh individu, yang penting dalam brainstorming dan pencarian solusi kreatif.
2. *Flexibility* (keluwesan), yakni kecakapan guna melihat berbagai perspektif dan mengubah pendekatan dalam menghadapi masalah. Individu yang fleksibel dapat berpindah dari satu ide ke ide lain dengan mudah dan dapat beradaptasi dengan situasi yang berbeda.
3. *Originality* (keaslian), kecakapan untuk menghasilkan ide-ide baru yang unik dan berbeda dari yang sudah ada
4. *Elaboration* (keterperincian), kecakapan guna mengembangkan ide atau konsep secara mendalam dan terperinci
5. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kecakapan guna mengenali dan memahami kebutuhan, perasaan, serta masalah orang lain.

Lima indikator tersebut merupakan karakteristik kreativitas yang berkaitan dengan kapasitas berpikir individu, serta kemampuan berpikir secara kreatif.

Saputri menjabarkan bahwasanya di Indonesia, pembelajaran sentra pertama kali diadopsi oleh lembaga PAUD yang berlandaskan Islam, yaitu Nibras binti OR Salim, kepala TK Istiqlal Jakarta. Ia pernah terbang langsung ke CCCRT untuk melakukan penelitian selama tiga bulan di Florida. (Saputri, 2019). Pembelajaran sentra dianggap sebagai pendekatan yang paling cocok untuk diterapkan di Indonesia, karena tidak memerlukan banyak peralatan dan tetap dapat mengoptimalkan kecerdasan anak. Metode ini diyakini mampu merangsang semua aspek kecerdasan anak (*Multiple Intelligences*) melalui permainan yang terarah. Sejak penerapan model pembelajaran sentra di Indonesia, terdapat tujuh jenis kegiatan bermain yang dilaksanakan melalui sentra, yaitu sentra bahan alam, sentra seni, sentra balok, sentra persiapan, sentra iman dan taqwa (imtaq), sentra bermain peran besar, serta sentra bermain peran kecil. (Fitri et al., 2022).

(Latif, 2016) *Beyond Center and Circle Time* atau pembelajaran sentra dan lingkaran, merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pengalaman bermain sebagai metode utama dalam pendidikan anak usia dini. Pendekatan ini mendorong anak untuk aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan di sentra, sehingga mereka dapat mengeksplorasi kreativitas, berinteraksi sosial, dan mengembangkan keterampilan motorik serta kognitif secara optimal..

Model pembelajaran ini ditemukan dan dikembangkan oleh Dr. Pamela Phelps, seorang tokoh pendidikan dari Amerika. Konsep pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time (BCCT)* dirumuskan berdasar atas hasil penelitian dan pengalaman Dr. Pamela Phelps selama 40 tahun berkontribusi di *Creative Center for Childhood Research and Training (CCCRT)* di Florida, sebuah lembaga yang menyediakan pelatihan dan penelitian terkait perkembangan anak di Amerika Serikat.

Pembelajaran *beyond center and circle time* dinilai jadi pendekatan yang efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak. Dengan memanfaatkan berbagai sentra kegiatan, model ini mendorong anak untuk aktif berpartisipasi, mengeksplorasi minat, dan berinteraksi sosial.

Pendekatan ini tidak hanya fokus pada aspek akademik, tetapi juga pada keterampilan emosional dan sosial anak. Menurut Mursyid, seperti yang dikutip oleh Darmuin, model pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Untuk mendorong semua aspek kecerdasan anak melalui permainan yang lebih terfokus.
2. Menginspirasi anak agar aktif, kreatif, dan senantiasa berpikir untuk menggali pengalaman mereka sendiri.

Berdasar atas tujuannya, pembelajaran *Beyond Centers and Circle Time* menuntut anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar melalui eksplorasi dan interaksi. Anak didorong untuk menggali ide-ide mereka sendiri, berkolaborasi dengan teman, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya belajar secara akademik, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan emosional yang penting..

Perencanaan pembelajaran memakai model *Beyond Centers and Circle Time* memiliki kesamaan dengan perencanaan model lainnya. Rencana pembelajaran untuk model ini mencakup pengelolaan kelas serta penyusunan perangkat pembelajaran yang diperlukan.(Promes, RKM, RKH).

Didaalam modul model pembelajaran PAUD (Dinas Pendidikan Provinsi Jateng: 2013) tahapan dalam implementasi metode *Beyond Centers and Circle Time* ialah:

1. Pijakan Lingkungan Bermain

Pijakan lingkungan bermain dilaksanakan dengan menata alat dan bahan permainan yang akan dipakai sesuai dengan rencana dan jadwal kegiatan yang telah dibuat, yaitu dengan cara:

- a. Mengatur awal lingkungan bermain dengan menyediakan bahan-bahan yang memadai (tiga tempat bermain untuk setiap anak)

- b. Punya perlengkapan yang mendukung tiga jenis permainan (sensorimotor, konstruksi, dan bermain peran)
- c. Menyediakan beragam perlengkapan yang mendukung pengalaman literasi.
- d. Mengatur peluang bermain untuk mendukung interaksi sosial yang baik.

2. Pijakan pengalaman sebelum bermain

Sebelum memulai aktivitas bermain, guru atau pamong duduk dalam formasi melingkar, menyapa anak-anak, menanyakan keadaan mereka, berdoa bersama, dan kemudian melanjutkan dengan kegiatan lainnya seperti:

- a. Membahas peraturan dan harapan dari pengalaman bermain. Guru juga menjelaskan kegiatan dan cara bermain. Sebelum permainan dimulai, anak-anak dan guru sepakat mengenai aturan permainan pada hari itu serta memberikan kesempatan bagi anak untuk bertanya.
- b. Mengintegrasikan kosakata baru dan memperlihatkan konsep yang mendukung penguasaan keterampilan praktis.
- c. Merencanakan dan melaksanakan urutan transisi permainan.
- d. Menyampaikan ide mengenai cara pemanfaatan bahan-bahannya.
- e. Menjabarkan tahapan waktu main.
- f. Mengatur anak guna sukses dalam berhubungan sosial.

3. Pijakan pengalaman selama bermain

Selama kegiatan bermain guru hendaknya melakukan hal-hal seperti:

- a. Memberikan waktu kepada anak untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka.
- b. Memperkuat dan memperluas kosakata anak.

- c. Meningkatkan peluang untuk bersosialisasi dengan memberikan dukungan kepada teman sebaya.
- d. Mengawasi dan mencatat perkembangan serta kemajuan anak.

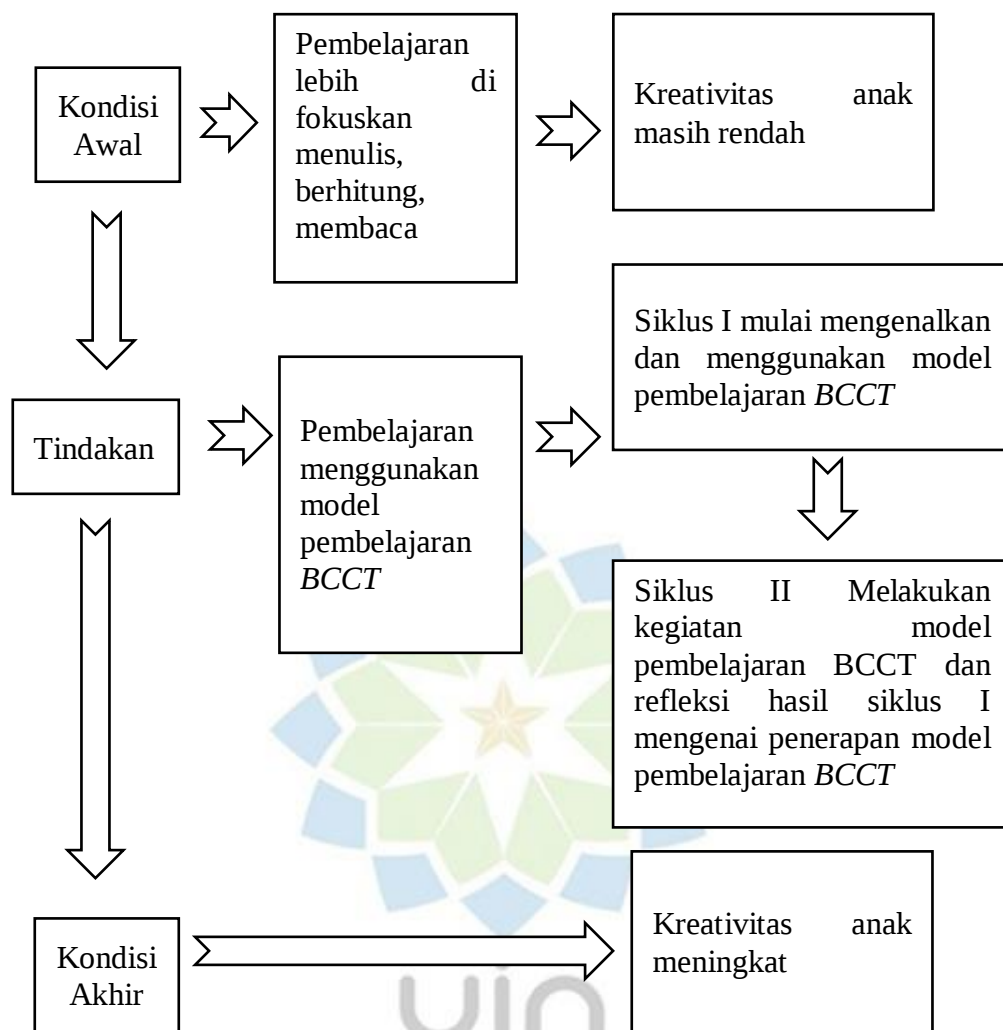
4. Pijakan pengalaman setelah bermain

Pemberian pijakan setelah bermain dapat dilaksanakan dengan cara:

- a. Membantu anak untuk mengingat kembali pengalaman bermain mereka dan saling berbagi cerita tentang pengalaman tersebut.
- b. Saat waktu bermain berakhir, guru menginformasikan bahwasanya sudah saatnya untuk merapikan alat dan bahan yang telah dipakai dengan melibatkan semua anak.

Dalam penelitian tindakan kelas dilaksanakan model siklus yang diperkenalkan oleh Kemmis dan McTaggart dari Deakin University, Australia. Model ini terdiri dari empat komponennya yakni:

1. Rencana: Pada tahap ini, peneliti merumuskan rencana tindakan berdasar atas masalah yang diidentifikasi dalam konteks kelas. Rencana ini mencakup tujuan yang ingin dicapai, strategi yang akan dipakai, serta sumber daya yang diperlukan.
2. Tindakan: Setelah rencana disusun, tahap tindakan dilaksanakan dengan mengimplementasikan strategi yang telah direncanakan. Pada fase ini, peneliti melaksanakan kegiatan yang ditujukan untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran.
3. Observasi: Selama dan setelah pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data mengenai efek dari tindakan yang diterapkan.
4. Refleksi: peneliti menganalisis data yang dikumpulkan selama observasi dan mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah diambil. Refleksi bertujuan untuk memahami efektivitas tindakan, mengidentifikasi keberhasilan dan kendala, serta merumuskan langkah perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya.



Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir

Berdasar atas berbagai teori dan kerangka berpikirnya, alhasil hipotesis pada PTK ini ialah keberhasilan penerapan metode *Beyond Centers and Circle Time* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas B RA Ash-Shofa.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, ada tiga hasil penelitian yang revelan dalam penelitian yang dilaksanakan, diantaranya :

1. Penelitian I

Kajian yang dijalankan oleh Febrina Dwi Maryati dari UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2017 dengan judul “Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode proyek”

Penelitian ini ialah studi deskriptif kualitatif yang melibatkan dua orang guru dan 15 siswa di kelas B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Proses analisis data dilaksanakan secara kualitatif dengan memakai teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasilnya metode proyek dapat meningkatkan kreativitas dengan cara berikut: 1) Anak mampu mengekspresikan imajinasi mereka melalui seni gagasan atau produk baru. 2) Anak dapat mengubah bentuk yang sudah ada menjadi bentuk yang berbeda. 3) Anak dapat menciptakan karya yang berbeda dari hasil teman-teman mereka. 4) Anak dapat menambahkan elemen baru pada karya yang dibuat dengan memanfaatkan media yang tersedia. Alhasil, kreativitas anak usia dini di RA Cendikia Almadani Ngambur Pesisir Barat dapat berkembang secara optimal melalui penerapan Metode Proyek.

2. Penelitian II

Kajian dari Kholifah Dkk dari Universitas Muhammadiyah Surabaya pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh strategi pembelajaran *BCCT* terhadap kreativitas anak usia dini”

Penelitian ini menilai dampak metode *BCCT* (Beyond Centers and Circle Time) terhadap kreativitas anak usia dini di Pos Paud Nusa Indah Surabaya dengan desain Pre-Test-Post-Test Control Group. Hasil menunjukkan bahwasanya kelompok yang memakai *BCCT* mengalami peningkatan skor kreativitas rata-rata dari 6.00 menjadi 10.214, dengan kenaikan skor mencapai 4.214, menunjukkan efektivitas metode ini.