



Bahan Ajar Diklat Berjenjang: Diklat Lanjut

# PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI



Direktorat Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Tahun 2021



Diklat Lanjut

## **MODUL 6**

Pengembangan Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini

### **PENULIS**

Dr. Zukhairina, M.Pd

Amelia Vinayastri, S.Psi, M.Pd.

Dr. Fidesrinur, M.Pd

Nila Fitria, M.Pd

Khusniyati Masykuroh, M.Pd.

### **PENATA LETAK (Desainer)**

Sarah Nur Fajriyati

Direktorat Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat  
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan  
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi

2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi



# Kata Pengantar

Bersyukur kita panjatkan kahadirat Allah Yang Mahakuasa atas segala curahan rahmat dan ilmu-Nya kepada kita semua sehingga saat ini telah dapat diselesaikan acuan pembelajaran Diklat Berjenjang Tingkat Lanjut, Pengelolaan PAUD dan pemberdayaan orang tua di satuan PAUD.

Keberadaan PAUD di tengah masyarakat membutuhkan acuan yang menuntun para pendidik dan tenaga kependidikan (GTK) PAUD, serta orang tua agar dapat berkiprah secara benar dan tepat sesuai dengan perannya masing-masing. Pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada tumbuh kembang anak dan pengelolaan PAUD yang tepat akan dapat menyediakan lingkungan belajar anak yang baik. Hal ini harus dipahami oleh GTK PAUD dan orang tua yang bersentuhan langsung pada anak usia dini. Lingkungan yang kondusif, pembelajaran yang tepat, dan sentuhan orang tua yang selaras dengan program sekolah diharapkan dapat memberi rangsangan yang terpadu pada anak sehingga potensi dan talenta anak dapat berkembang dengan baik.

Cepatnya perubahan zaman sebagai konsekuensi logis memasuki era disrupsi menuntut kita untuk cepat beradaptasi dengan cara yang cerdas dan inovatif. Penerapan penggunaan acuan inipun harus diiringi dengan pengembangan ide dan kreativitas GTK PAUD dan orang tua sehingga dapat memfasilitasi tumbuh kembang anak usia dini secara maksimal. Substansi acuan ini telah berusaha mengakomodir masukan positif dari berbagai pihak yang telah menyelenggarakan diklat berjenjang baik di tingkat dasar, lanjut, ataupun mahir serta sumbang saran pihak-pihak yang menginginkan anak usia dini yang ada saat ini dapat hidup di zamannya.





Oleh karenanya, kami ingin mengucapkan terima kasih seluas-luasnya kepada berbagi pihak yang telah berpartisipasi memberikan dedikasi terbaik, saran dan ide sehingga acuan pembelajaran Diklat Berjenjang Tingkat Lanjut tentang Pengembangan Strategi Pembelajaran PAUD dapat diterbitkan dan menjadi referensi bagi GTK dan orang tua.

Tak ada gading yang retak. Kami tetap menanti saran dan masukan agar keberadaan acuan pembelajaran Diklat Berjenjang Tingkat Lanjut, pengelolaan PAUD dan pemberdayaan orang tua di satuan PAUD dapat menjadi lebih sempurna.

Jakarta,  
Direktur Pembinaan Guru PAUD  
dan DIKMAS

Dr. Santi Ambarrukmi, M.Ed.  
NIP. 196508101989022001  
00820 198603 1 005



# DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
<b>BAB I</b>	
Pendahuluan	I
A. Latar Belakang	I
B. Tujuan Modul	4
C. Ruang Lingkup	5
D. Pengguna Modul	6
E. Petunjuk Belajar	6
<b>BAB II</b>	
Rencana Penyajian Materi	7
A. Kompetensi	7
B. Materi/Sub Materi	8
C. Strategi/Metode Penyampaian Materi	9
D. Alat dan Bahan	10
E. Evaluasi	11
F. Alokasi Waktu	12
G. Langkah-Langkah Penyajian Materi	13
H. Sumber Belajar/Daftar Bacaan	17
<b>BAB III</b>	
Pengembangan Strategi Pembelajaran	18
A. Strategi Pembelajaran	18
B. Model Pembelajaran	24
C. Model, Sudut Kelompok, Area dan Sentra	32
D. Rangkuman	113

<b>BAB IV</b>	<b>Penataan Lingkungan</b>	<b>115</b>
	A. Pengertian	115
	B. Tujuan dan Fungsi	123
	C. Prinsip-Prinsip Penataan Lingkungan	123
	D. Persyaratan Lingkungan Belajar	125
	E. Penataan Ruang Belajar Dalam (Indoor)	127
	F. Penataan di Luar Ruangan (Outdoor)	130
	G. Pemilihan Furniture	132
	H. Rangkuman	133
<b>BAB V</b>	<b>Pengorganisasian Belajar</b>	<b>135</b>
	A. Pengertian	135
	B. Prinsip-Prinsip Penataan Ruang Kelas	138
	C. Zona-Zona dalam Ruang Kelas	141
	D. Syarat-syarat Pengorganisasian Ruang Belajar	143
	E. Material, Provokasi dan Scaffolding	145
	F. Provokasi dan Scaffolding	146
	G. Rangkuman	157
<b>BAB VI</b>	<b>Penutup</b>	<b>159</b>
	Glossary	160
	Daftar Pustaka	164
	Soal Latihan	167
	Tugas Mandiri	175

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Guru yang sukses dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang meliputi metode-metode dan prosedur-prosedur yang digunakan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah pilihan terbaik untuk pencapaian sasaran dan tujuan pembelajaran dengan mempertimbangkan situasi pembelajaran. Situasi pembelajaran berkaitan dengan lingkungan pembelajaran, pelaku dan peserta dalam pembelajaran, serta kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran.

“Pengembangan Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini” merupakan materi lanjutan yang merupakan pendalaman dari materi diklat berjenjang tingkat dasar yaitu “Cara Belajar Anak Usia Dini” guna memberikan pemahaman yang lebih mendalam bagi guru pendidikan anak usia dini (PAUD) tentang cara menentukan atau membuat rencana yang dirancang secara khusus untuk menunjang proses pembelajaran yang pengembangan semua aspek perkembangan anak yang berujung pada pencapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini.



Pengembangan strategi pembelajaran Anak Usia Dini bertujuan membuat situasi pembelajaran yang terbaik dapat menggambarkan: (1) lingkungan pembelajaran berupa semua setting fisik yang menjadi basis interaksi sosial anak dalam pembelajaran sepanjang kehadiran anak-anak dalam suatu aktivitas proses belajar; (2) pendidik dan staf serta peserta didik dalam situasi pembelajaran dalam memainkan perannya masing-masing; dan (3) aktivitas atau kegiatan pembelajaran berupa pengalaman pembelajaran serta kejadian-kejadian dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini saat ini diharapkan dapat dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran melalui pendekatan saintifik, terlepas dari model pembelajaran yang digunakan. Diharapkan guru menjadi fasilitator yang dapat merangsang anak untuk aktif dalam melaksanakan kegiatan main yang bermakna. Selain itu, dalam melakukan pendekatan saintifik yang digunakan juga perlu melibatkan tentang konsep dan praktik *Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics (STEAM)* yang dikembangkan melalui kegiatan bermain. Praktik STEAM membutuhkan berbagai alat dan bahan yang dikenal sebagai material seperti cermin, manik-manik, bahan alam, bahan seni, bahan lepasan (*loose parts*). Material tersebut dapat diperoleh dari pabrik, atau barang bekas yang ada di lingkungan sekitar.

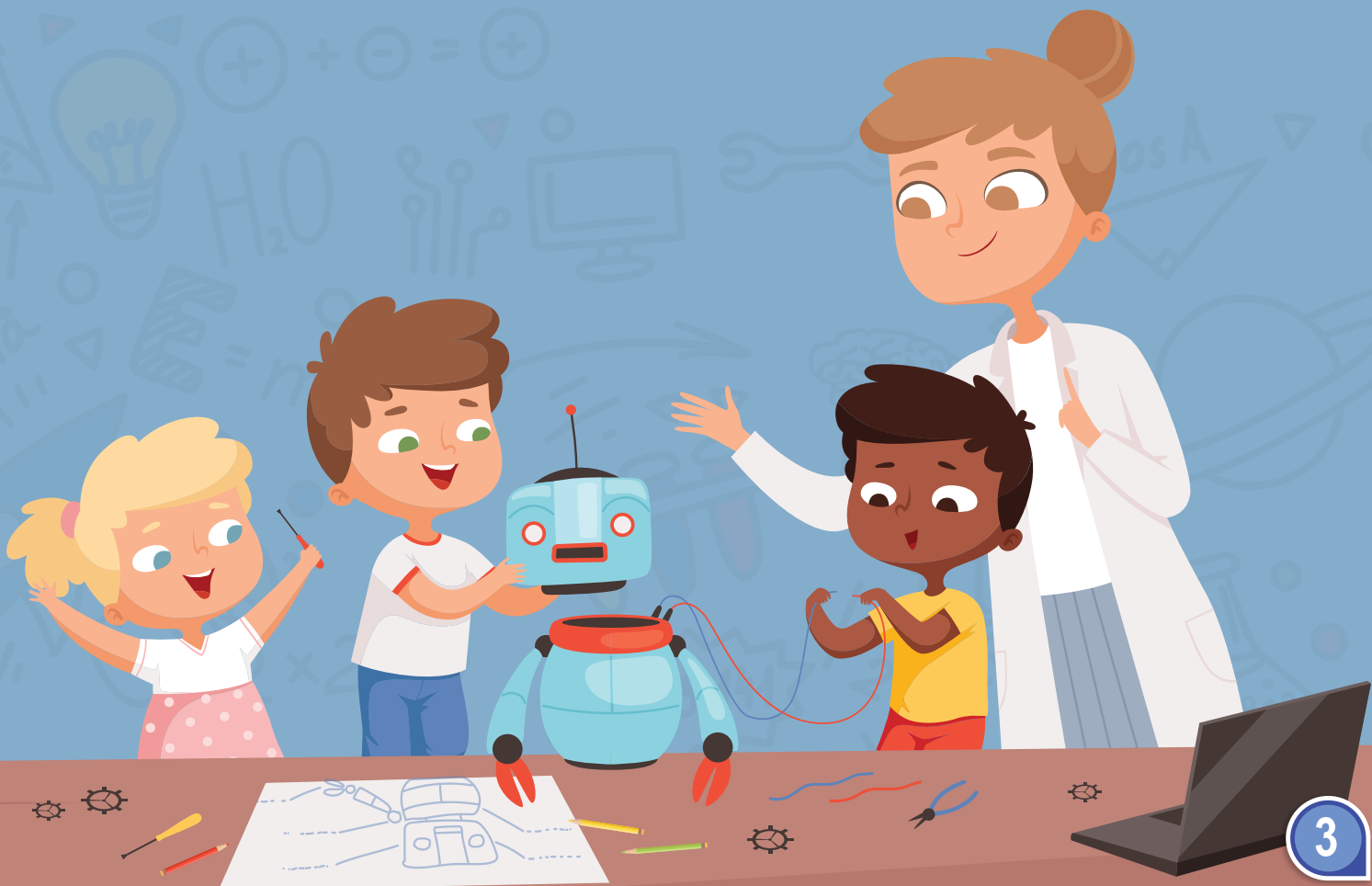




Kenyataan saat ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil guru PAUD paham tentang pelaksanaan strategi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM. Selain itu, guru belum memanfaatkan lingkungan di sekitarnya secara optimal sebagai salah satu sumber penyediaan alat dan bahan main, pembelajaran dengan cara klasikal, kegiatan didominasi oleh penggunaan lembar kerja sehingga kegiatan main anak sangat minim.

Sehubungan dengan itu maka strategi pembelajaran melalui penerapan berbagai pendekatan dan model pembelajaran seperti model sudut, kelompok, area, dan sentra dapat dijadikan sebagai acuan dalam memilih model pembelajaran dengan menyediakan minimal 4 ragam kegiatan main yang berbeda. Penyediaan ragam kegiatan bermain ini dimaksudkan agar anak mendapatkan kesempatan untuk memilih berdasarkan kebutuhan, minat dan kemampuan anak.

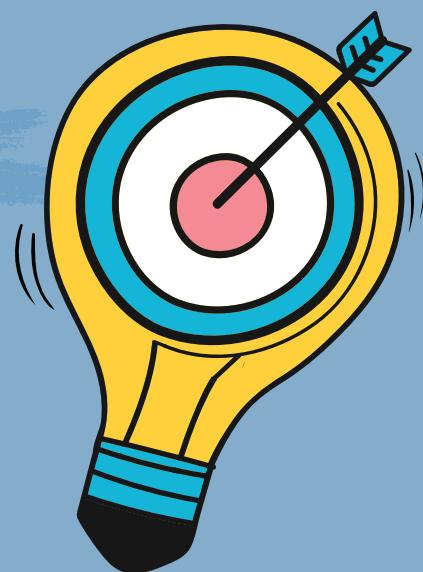
Modul ini diharapkan dapat membantu guru untuk merancang strategi pengembangan pembelajaran di PAUD dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan pendekatan saintifik yang melibatkan konsep STEAM.



## 3. Tujuan Modul

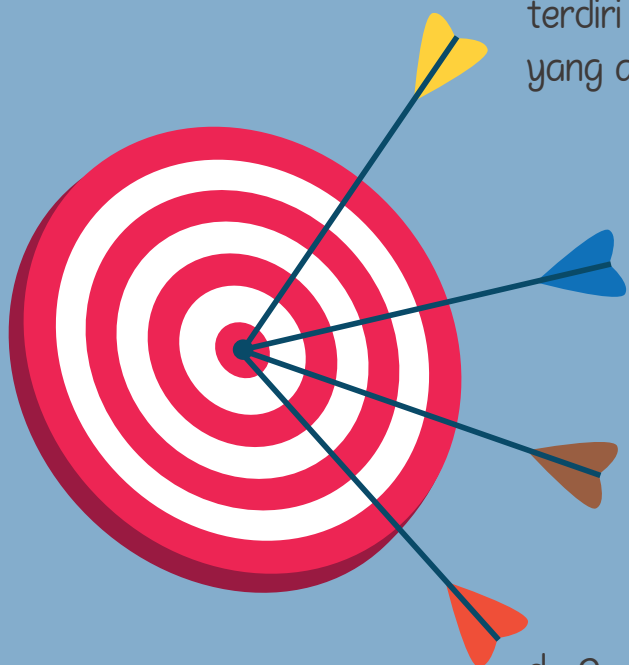
### 1. Tujuan Umum

Modul ini diperuntukan sebagai salah satu sumber belajar bagi pelatih serta guru dan tenaga kependidikan Peserta Diklat Berjenjang Tingkat Lanjut dalam merancang dan menggunakan strategi pembelajaran dengan pendekatan saintifik.



### 2. Tujuan Khusus

- Peserta mampu merencanakan strategi pembelajaran yang terdiri atas metode-metode dan urutan langkah-langkah yang akan diikuti untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- Peserta mampu menggunakan model pembelajaran sudut, kelompok, area, atau sentra di satuan PAUD.
- Peserta mampu melakukan penataan lingkungan belajar sesuai dengan karakteristik cara belajar anak usia dini.
- Peserta mampu merancang pembelajaran dengan pendekatan saintifik.



## C. Ruang Lingkup

Modul ini berisi materi Pengembangan Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini dengan bobot 7 JP (3 jam teori dan 4 jam praktik) pada Tatap Muka membahas hal-hal yang berkaitan dengan strategi pembelajaran meliputi aspek sebagai berikut:

1. Pengembangan strategi berupa metode-metode dan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
2. Model pembelajaran sudut, kelompok, area, dan sentra.
3. Penataan lingkungan belajar sesuai dengan model pembelajaran.
4. Penerapan model pembelajaran sudut, kelompok, area, dan sentra.
5. Pengorganisasian belajar melalui pendekatan saintifik.



## D. Pengguna Modul

Modul Pengembangan Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini ini digunakan oleh pelatih dan peserta Diklat Berjenjang Tingkat Lanjut.

## E. Petunjuk Belajar



1.

Membaca secara utuh dan cermat materi yang ada pada bahan ajar ini.



2.

Model pembelajaran sudut, kelompok, area, dan sentra.

3.

Membuat kata kunci dari setiap paragraf.



4.

Melakukan diskusi setiap paparan yang disajikan kepada peserta diklat maupun pelatih.



5.

Mengerjakan tugas yang diminta, baik yang disajikan dalam bahan ajar maupun yang diberikan oleh pelatih saat diklat.



6.

Melaksanakan tugas mandiri terkait modul ini.



# BAB II

## RENCANA PENYAJIAN MATERI

### A. Kompetensi

Kompetensi yang harus dicapai oleh peserta setelah mengikuti materi pelatihan ini adalah peserta dapat:

1. Pengembangan strategi berupa metode-metode dan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
2. Menganalisis model sudut, kelompok, area dan sentra.
3. Menata lingkungan belajar sesuai model pembelajaran dan karakteristik anak.
4. Menerapkan model sudut, kelompok, area dan sentra.
5. Merancang pembelajaran dengan pendekatan saintifik.



## B. Materi / Sub Materi

Untuk mencapai kompetensi di atas, disusun sejumlah materi dan submateri diklat sebagai berikut:

- Judul materi: Pengembangan Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini -

1.	2.	3.
Strategi Pembelajaran	Penataan Lingkungan Belajar	Pengorganisasian Pembelajaran
a. Pengertian Strategi Pembelajaran.	a. Tujuan & Fungsi Penataan Lingkungan Belajar.	a. Rasio & Layanan PAUD.
b. Model Pembelajaran (model sudut, kelompok, area & sentra).	b. Prinsip-Prinsip Penataan Lingkungan Belajar.	b. Prinsip Pembelajaran PAUD.
	c. Persyaratan Lingkungan Belajar.	c. Materi/Muatan Pembelajaran.
	d. Penataan Ruang Belajar.	
	e. Pemilihan Furniture.	
	f. Toilet.	
	g. Penataan Ruang Luar.	
	h. Pagar	



## C. Strategi / Metode Penyampaian Materi

Pelatihan ini diharapkan dapat dilakukan dengan menggunakan metode yang bervariasi dengan harapan proses pelatihan berlangsung secara kondusif dan tidak membosankan. Beberapa metode yang dapat dipergunakan dalam pelatihan ini adalah:



1. Ceramah



2. Curah Pendapat



3. Penugasan



4. Diskusi Kelompok



5. Simulasi & Praktek Kelas

## D. Alat dan Bahan

1. Proyektor & Layar
2. Laptop
3. Sound System
4. Papan Tulis
5. Spidol White Board
6. Spidol Warna
7. Kertas Karton
8. Kertas Kokoru
9. Kertas Origami
10. Kertas Krep
11. Kertas HVS
12. Alat & Bahan **APE**  
(termasuk barang bekas layak pakai)
13. Meja Kursi
14. Kertas Buram
15. Kertas Double Folio
16. Kertas Minyak
17. Kertas Bekas
18. Peralatan ATK
19. Kain Planel



## E· Evaluasi

Untuk mengetahui keberhasilan ketercapaian materi di atas, dilakukan penilaian terhadap dua hal, yaitu; 1) pencapaian kompetensi peserta pelatihan yang diukur dengan tes hasil belajar dan hasil kerja yang dilaporkan oleh peserta pelatihan; dan 2) proses diklat untuk melihat efektivitas pelaksanaan pelatihan, mulai dari penampilan pelatih, pengelolaan pembelajaran, penguasaan materi, penggunaan metode, dan lainnya. Di dalam prosesnya, penilaian dapat dilakukan secara lisan ataupun tulisan.



## F. Alokasi Waktu

Untuk pengembangan strategi pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak 7 JPL yang terdiri atas 3 JPL teori, dan 4 JPL praktik. Pada bagian teori, lebih diarahkan untuk dapat menggunakan dan menganalisis model pembelajaran secara utuh tentang model sudut, kelompok, area, dan sentra. Sedangkan pada bagian praktik, lebih diarahkan untuk merancang penataan lingkungan belajar dan pengorganisasian pembelajaran.



## G. Langkah - Langkah Penyajian Materi

Pelatih harus menyusun dan mengembangkan langkah-langkah penyajian materi sebagai berikut:



	<b>TOPIK</b>	<b>LANGKAH KEGIATAN</b>	<b>MEDIA</b>	<b>TOPIK</b>
1.	Perkenalan	Waktu: 5 Menit  Memperkenalkan biodata pelatih, keterkaitan dengan modul lain dan tujuan modul.  Slide 2-3	Power Point	Perkenalan
2.	Energizer	Waktu: 5 Menit  Bina Suasana  Slide 4	Berbagai Tepuk atau <i>ice breaking</i>	Energizer
3.	Apersepsi	Waktu: 10 Menit  Peserta pelatihan menyusun pohon harapan.  Slide 5	Karton & Spidol	Apersepsi
4.	Menjelaskan tentang strategi pembelajaran di satuan PAUD	Waktu: 60 Menit  Pelatih mengajak peserta diskusi tentang strategi pembelajaran yang dilaksanakan di satuan PAUD masing-masing.  Slide 6-33	Karton & Spidol	Pelatih mengajak peserta untuk menganalisis model pembelajaran yang telah dilaksanakan di satuan PAUD.



TOPIK	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA	TOPIK
5. Model sudut, kelompok, area dan sentra	Waktu: 90 Menit	Karton, origami, spidol warna-warni dan papan tulis.	Kerja kelompok: Berdiskusi dan mempresentasikan esensi dari masing-masing model pembelajaran.
	a. Pelatih membagi peserta menjadi 4 kelompok.		
	b. Setiap peserta menyampaikan model pembelajaran yang dilaksanakan di satuan PAUD.		
	c. Setiap kelompok berdiskusi mengenai satu model pembelajaran yang dipilih.		
	d. Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mengenai model pembelajaran yang dipilih.		
	Slide 34.		
6. Penataan Lingkungan	Waktu: 30 Menit  Pelatih mengajak peserta menganalisis tentang tujuan, fungsi dan prinsip penataan lingkungan belajar.  Slide 35 - 43	Power point	



TOPIK	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA	TOPIK
	<p>Waktu: 80 Menit</p> <p>a. Peserta mendiskusikan di dalam kelompoknya mengenai penataan lingkungan belajar dengan mengacu pada masing-masing model yang dipilih yaitu: sudut, kelompok, area atau sentra.</p> <p>b. Setiap kelompok merancang penataan lingkungan belajar dengan membuat maket.</p> <p>c. Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan maket tersebut.</p> <p>Slide 44</p>	<p>Karton, origami, spidol warna-warni, kardus bekas dan kertas kokoru</p>	<p>Kerja kelompok: Merancang penataan lingkungan bermain dari model pembelajaran yang dipilih berdasarkan prinsip penataan lingkungan main.</p>
7.	<p>Pengorganisasian Belajar</p> <p>Waktu: 45 Menit</p> <p>Pelatih mengajak peserta diskusi mengenai pengorganisasian belajar yang mencakup rasio dan layanan PAUD, prinsip pembelajaran PAUD dan materi/muatan pembelajaran.</p> <p>Slide 45</p>	<p>Power point</p>	



	<b>TOPIK</b>	<b>LANGKAH KEGIATAN</b>	<b>MEDIA</b>	<b>TOPIK</b>
8.	Simulasi pelaksanaan pembelajaran	Waktu: 90 Menit  Pelatih meminta peserta untuk melakukan praktek pembelajaran dengan memperhatikan model, penataan lingkungan dan pengorganisasian pembelajaran  Slide 46	Meja, kursi, APE & papan tulis.	Kerja individu: Peserta melakukan simulasi pembelajaran dengan memperhatikan model, penataan lingkungan dan pengorganisasian pembelajaran dengan pendekatan saintifik.  Rancangan tersebut dipresentasikan 5 orang peserta sebagai perwakilannya.
9.	Penutup	Waktu: 5 Menit  Pelatih memberikan penguatan dan semangat untuk peserta pelatihan.  Slide 48		

## H. Sumber Belajar / Daftar Bacaan

Beberapa sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memperdalam materi ini di antaranya adalah:



1.

Modul Pengelolaan Pembelajaran  
(modul diklat dasar)



2.

Pedoman Penyelenggaraan Kelompok  
Bermain/Taman Kanak- Kanak



3.

Video pembelajaran yang relevan  
Buku pustaka lain yang relevan.

# BAB III PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN

## A. Strategi Pembelajaran

Pengembangan strategi pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang melibatkan dua pihak yaitu anak sebagai pebelajar dan guru sebagai pengajar. Pengembangan strategi pembelajaran dimaksudkan untuk terjadinya pembelajaran pada diri anak. Berkaitan dengan itu Mayer mengemukakan dalam Sambaugh dan Magliaro (Sambaugh & Susan G, 2006) pembelajaran adalah penguasaan respon, penguasaan pengetahuan dan konstruksi pengetahuan bagi pebelajar, dalam hal ini penguasaan respon, pengetahuan serta konstruksi pengetahuan anak yang belajar. Sementara itu konsep pengajaran menurut Sambaugh dan Magliaro (Sambaugh & Susan G, 2006) adalah suatu tingkatan kemampuan seorang guru dalam mendukung terjadinya pembelajaran dari suatu lingkungan kelas yang diciptakannya.

Dengan kata lain pembelajaran menunjukkan efektifitas strategi pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Diaz dkk (Diaz, Pelletier, & Eugene F, 2006) memakai istilah guru efektif untuk menjelaskan seberapa menyentuh strategi pembelajaran sehingga membuat perubahan terhadap kehidupan siswa, dimana makna perubahan berbeda-beda bagi masing-masing orang. Dari pengertian tersebut maka program pembelajaran yang akan terjadi dengan sukses apabila didukung oleh pengajaran yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak.





Selanjutnya pengertian strategi pembelajaran secara umum menurut Sambaugh dan Magliaro (Sambaugh & Susan G, 2006) adalah teori dan praktek disain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber daya pembelajaran. Secara khusus berdasarkan para ahli yang dikutip oleh Mudlofir & Rusydiyah (Mudlofir & Rusydiyah, 2017) bahwa strategi pembelajaran yaitu: Cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik (Gerlach & Ely). Dick & Carey menyatakan strategi belajar mengajar tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pengajarannya.

Selanjutnya Gropper dalam Mudlofir & Rusydiyah (Mudlofir & Rusydiyah, 2017) mengatakan bahwa strategi belajar-mengajar merupakan keseluruhan komponen materi pengajaran dan prosedur yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pengajaran tertentu. Beberapa strategi pembelajaran yang dapat dilaksanakan guru diantaranya strategi pembelajaran ekspositori, inkuiri, problem based-learning, kooperatif, dan kontekstual.



Smaldino dkk (Smaldino, Deborah L, Mims, & James D, 2015) semua strategi pembelajaran baik berorientasi guru ataupun berorientasi siswa harus melibatkan anak secara aktif. Ketika mengidentifikasi strategi pembelajaran dalam belajar, pertama perlu dipertimbangkan kapan diperlukan pendekatan berorientasi guru dan dimana perlu strategi pembelajaran berorientasi siswa diperlukan. Lebih jauh lagi Marzano dan Heflebower (2012) dalam Smaldino dkk (Smaldino, Deborah L, Mims, & James D, 2015) mengemukakan saat ini dibutuhkan implementasi strategi pembelajaran yang melibatkan anak dalam berbagai aktivitas yang dibangun baik melalui keterampilan kognitif maupun ketrampilan konatif.

Keterampilan kognitif menyiapkan anak untuk (1) menganalisa dan menggunakan informasi, (2) mengenal masalah-masalah dan isu-isu yang kompleks, dan (3) menciptakan pola-pola dan model-model mental. Disisi lain keterampilan konatif menyiapkan anak untuk: (1) memahami dan mengontrol diri mereka sendiri, (2) memahami dan berinteraksi dengan yang lain. Bentuk-bentuk aktivitas ini memnyiapkan anak untuk karirnya di masa depan yang memerlukan aplikasi yang sama tentang pengetahuan dan keterampilan-keterampilan. Pertimbangan kunci lainnya dalam pemilihan strategi pembelajaran adalah mempertahankan motivasi anak untuk belajar.



Blum and Parette (Blum & Howard P, 2013) bahkan bahwa strategi pembelajaran dan teknologi pembelajaran merupakan pilihan-pilihan yang sangat penting yang perlu dibuat oleh guru. Walaupun banyak pilihan yang yang dapat dilakukan dalam teknologi pembelajaran dalam pelaksanaan aktivitas pembelajaran di kelas, beberapa pemilihan strategi pembelajaran yang efektif perlu jadi pertimbangan. Dalam pemilihan strategi pembelajaran dapat mengacu kepada Smaldino dkk (Smaldino, Deborah L, Mims, & James D, 2015) dimana strategi pembelajaran dikelompokkan ke dalam dua kelompok besar yaitu beorientasi guru (diarahkan secara khusus oleh guru) dan strategi pembelajaran berorientasi siswa (siswa diberikan kesempatan untuk bertanggung jawab atas pembelajarannya).

Selanjutnya ada 10 bentuk strategi pembelajaran yang umumnya digunakan di kelas yaitu: (1) presentasi, (2) demonstrasi, (3) pengulangan dan praktek "drill and practice", (3) tutorial, (4) diskusi, (5) pembelajaran kooperatif, (6) pembelajaran berbasis masalah, (7) games, (8) simulasi, (9) discovery dan (10) integrasi material bebas dan murah.

Harmin dan Toth (Harmin & Toth, 2006) pada bagian II tentang strategi 6 strategi untuk melaksanakan tugas-tugas mengajar yang fundamental: (1) menciptakan pembelajaran yang menginspirasi pembelajaran aktif, (2) menciptakan suasana yang dapat menginspirasi partisipasi secara penuh, (3) menciptakan suasana yang menginspirasi kerjasama yang tinggi, (4) menata waktu kelas secara efisien, (5) menggunakan kelompok kecil secara efisien, dan (6) pencegahan kemunculan permasalahan disiplin.



Dari ke 6 strategi pembelajaran yang dikemukakan di atas maka strategi penataan waktu kelas secara efisien dapat dijelaskan sebagai berikut. Harmin dan Toth (Harmin & Toth, 2006) mengemukakan lima strategi menata kelas agar lebih efisien:

1. Lakukan sekarang yaitu anak langsung berkegiatan segera setelah memasuki ruangan dengan cara menyiapkan kerja mandiri untuk dikerjakan sesegera mungkin setelah anak datang ke sekolah;
2. Strategi pusat pembelajaran yaitu anak disediakan pengalaman belajar yang dilakukan sendiri saat pembelajaran berlangsung dengan menata aktivitas dan tugas-tugas di pusat pembelajaran dimana anak dapat bekerja secara mandiri;
3. Kartu belajar yaitu untuk membantu anak mengingat informasi dasar dan untuk mengembangkan keterampilan belajar dengan cara meminta anak untuk menciptakan atau mempelajari seperangkat kartu-kartu yang berisikan materi untuk diingat;



4. Tugas belajar mandiri yaitu menyediakan tugas-tugas mandiri yang mengembangkan keterampilan-keterampilan belajar sebagai tanggungjawab diri dengan memandu siswa melalui tahapan-tahapan yang dapat membantu mereka untuk berhasil dalam mendisain dan melengkapi proyek belajar mandiri atas topik-topik yang mereka pilih;
5. Tugas-tugas bengkel yaitu untuk memberi luangan waktu guru dan untuk menginspirasi rasa tanggungjawab diri anak terhadap kebiasaan kerja dengan cara menyediakan seperangkat tugas pembelajaran yang berurutan dan meminta anak untuk bekerja secara mandiri atas tugas-tugas tersebut selama waktu belajar;
6. Latar belakang music yaitu untuk membuat anak merasa tenang dan memulai kelas dalam suasana yang positif dengan cara memainkan music yang menyenangkan atau memberikan kesegaran kepada anak ketika mereka memasuki ruangan atau bekerja secara mandiri.

Berdasarkan uraian di atas maka strategi pembelajaran adalah rencana yang bersifat umum untuk mengajarkan mata pelajaran tertentu yang terdiri atas metodologi yang akan digunakan dan urutan langkah-langkah yang akan diikuti untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.



## B. Model Pembelajaran

Pengajaran yang baik harus didukung oleh pengembangan pembelajaran yang baik berdasarkan model pengembangan Pembelajaran. Model desain pembelajaran adalah bentuk pembelajaran dari awal sampai akhir yang didalamnya meliputi strategi, pendekatan, metode dan teknik. Mudlofir & Rusydiyah (Mudlofir & Rusydiyah, 2017) menjabarkan beberapa pendapat mengenai model-model desain pembelajaran sebagai berikut:

1. Reigeluth mendefinisikan desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang.
2. Gagne, dkk menyatakan desain pembelajaran sebagai suatu usaha dalam membantu proses belajar seseorang, dimana proses belajar itu sendiri mempunyai tahapan segera dan jangka Panjang.
3. Dick & Carey mengatakan model desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Scarpaci (Scarpaci, 2007) manajemen pendekatan dan model pembelajaran dapat ditata dalam suatu spektrum mulai dari paling kurang control dari guru sampai dengan paling banyak menggunakan control guru (sangat mengontrol-kontrol moderat-sangat sedikit sekali mengontrol). Pendekatan dan model ini akan mempengaruhi manajemen kelas-konsekuensi, panduan kelompok, dan serta bimbingan individual, pendekatan tersebut hanya akan efektif apabila diterapkan guru secara tepat.

Namun demikian pilihan-pilihan dalam pendekatan dan model pembelajaran merupakan refleksi keyakinan masing-masing guru dalam pembelajaran. Lebih jauh Scarpaci (Scarpaci, 2007) mengemukakan bahwa pelaksanaan manajemen pendekatan dan model tergantung pada keyakinan gaya manajemen guru yang menggambarkan personalistas pengajaran seseorang. Seorang praktisi yang lebih didominasi guru akan menerapkan konsekuensi pendekatan pada manajemen kelas, dengan kuatnya pengontrolan guru, sementara guru yang nyaman berbagai control dengan anak akan lebih focus pada pendekatan bimbingan kelompok, dengan menggunakan tingkat pengontrolan guru yang rendah. Masingmasing pendekatan mempunyai kekuatan dan kelemahannya masing-masing, yang harus dipahami sebelum menggunakannya.

Kesimpulan dari berbagai perbedaan pendapat tentang pengembangan pembelajaran maka Gustafson and Branch (Gustafson & Robert, 2002) menegaskan bahwa memang terdapat banyak perbedaan dan ketidakkonsistenan dalam peristilahan yang menggambarkan proses yang komprehensif tentang pengembangan pembelajaran. Namun demikian definisi pengembangan pembelajaran menurutnya paling kurang mempunyai lima aktivitas utama yaitu: (1) analisis latar dan kebutuhan pebelajar, (2) disain seperangkat spesifikasi yang efektif, efisien, dan lingkungan yang relevan dengan pebelajar, (3) perkembangan keseluruhan pebelajar dan pengelolaan material, (4) implementasi dari hasil pembelajaran, dan (5) baik evaluasi formatif maupun evaluasi sumatif hasil pengembangan. Sementara itu terkait pengembangan pembelajaran Parrette, Peterson Carlan dan Blum (Parrette, George R, & Blum, 2013) mengemukakan karakteristik tertentu yang membedakan program-program sesuai perkembangan anak adalah pengintegrasian teknologi ke dalam kurikulum. Program pengembangan tersebut meliputi aktivitas dan pengalaman pembelajaran yang didukung oleh teknologi yang berkualitas tinggi, memiliki kurikulum yang telah dimodifikasi dan diadaptasikan, meliputi pemberian kesempatan dalam pembelajaran, dan secara eksplisit strategi pembelajaran terfokus kepada anak.

Parrette, Peterson Carlan dan Blum (Parrette, George R, & Blum, 2013) mengemukakan pentingnya perencanaan aktivitas lintas latar pembelajaran. Untuk itu perlu dibedakan antara area aktivitas, aktivitas rutinitas dan aktivitas yang direncanakan. Pertama, misalnya di kelompok bermain kedatangan adalah aktivitas pertama area aktivitas yang diikuti dengan saat lingkaran, bermain bebas, makan makanan ringan, kelompok kecil, bermain outdoor, makan siang dan pulang sekolah. Di Taman kanak-kanak aktivitas dapat berupa rutinitas kedatangan, diikuti dengan lingkaran pagi/kehadiran, membaca/literasi, menulis/seni Bahasa, matematika, akan isang istirahat, seni/music, kajian social/sain, dan pulang sekolah. Dalam beberapa area anak terlibat dalam aktivitas rutinitas barangkali ada yang dikaitkan dan ada yang tidak terkait dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran tertentu. Di setiap masing-masing area aktivitas, kesempatan partisipasi dan penggunaan teknologi pembelajaran bagi anak meliputi kelas secara keseluruhan (kelompok besar), sebagian kelas (kelompok kecil) dan pengaturan pembelajaran yang bersifat individual.

Menurut Essa (Essa, 2003) ruang indoor sering ditata dalam bentuk pusat pembelajaran (biasa disebut peminatan atau area aktivitas/kegiatan), dengan mengkombinasikan material-material dan peralatan pada suatu tempat yang umumnya aktivitas/kegiatan dilaksanakan. Ketersediaan ruang dan materi-materi, usia anak, dan peraturan serta prosedur merupakan faktor penentu dalam menetapkan jumlah dan bentuk sentra yang akan dikembangkan di dalam kelas.

Pusat Pembelajaran (peminatan atau area) memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih berbagai kegiatan yang tersedia sesuai dengan perkembangan. Kurikulum yang berbasis pada pusat pembelajaran dianggap dapat merespon keutuhan anak karena pusat kegiatan dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan spesifik dan pengalaman anak. Walaupun pusat pembelajaran dan aktivitas-aktivitas yang direncanakan, distruktur, ditata, dan difasilitasi oleh guru, namun anak masih dapat menentukan bagaimana bentuk keterlibatan dan pelaksanaannya dalam kegiatan tersebut.



Pada intinya menurut Morrison (Morrison, 2007) pusat pembelajaran memberikan ruang kepada anak untuk terlibat belajar aktif di semua domain perkembangannya. Perencanaan pusat pembelajaran yang baik, membantu dalam mencapai standar atau tujuan pembelajaran yang seharusnya diketahui atau dilakukan anak.

Selanjutnya Brewer (Brewer, 2007) Salah satu teknik yang bersifat umum dalam menempatkan materi-materi pengajaran adalah menempatkan materi-materi pengajaran pada pusat-pusat atau area belajar. Penggunaan istilah tidak digunakan dalam pengertian bahwa pusat belajar seolah-olah belajar hanya terjadi pada tempat tertentu. Padahal asumsinya pembelajaran dapat terjadi dimana saja baik di kelas maupun di luar kelas. Frase area belajar digunakan untuk menunjukkan lokasi tertentu yang berkaitan dengan materi yang tersusun di kelas. Area belajar dasar di kelas anak usia dini adalah area seni, musik, aktivitas pustaka/menyimak/menulis, pekerjaan kayu, meja pasir dan air, dan aktivitas tenang. Jika ruang dan peralatan mengizinkan, satu area untuk pendidikan fisik juga penting. Area ini harus menggambarkan usia anak, perkembangan, kemampuan pertumbuhan, dan perubahan minat; area belajar tidak bersifat statis. Selain itu variasi area harus disesuaikan dengan keunikan minat, kebutuhan, dan karakteristik pengelompokan anak dan pengelompokan guru. Dalam mengatur sentra, perlu pertimbangan tentang ukuran area untuk aktivitas. Menurut Tegano dkk dalam Essa (Essa, 2003) peneliti telah menemukan bahwa semakin kecil, lebih jelas peruntukan dan makin terpisah area maka akan makin mendorong anak untuk memasuki area tersebut dan makin cepat pula anak bermain, makin lama anak bermain dan terlibat dalam permainan yang lebih kompleks.

Feeney, Christensen dan Moravick (Feeney, Christensen, & Moravick, 2006) Pada saat menata lingkungan pembelajaran ke dalam area-area peralatan, perabotan, material dan ketersediaan suplai di masing-masing area harus sesuai untuk bekerja dan bermain. Penggunaan area peminatan untuk membedakan macam permainan sangat umum digunakan dalam program toddler, prasekolah, dan usia taman kanak-kanak, sementara itu program di sekolah dasar memerlukan ruang yang lebih luas baik untuk individu maupun kelompok menggantikan beberapa area bermain.

Metode pembelajaran menurut Mudlofir & Rusydiyah (Mudlofir & Rusydiyah, 2017) adalah ilmu yang mempelajari cara-cara untuk melakukan aktifitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari guru dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan baik dan tujuan pembelajaran dari proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang telah dirumuskan oleh guru. Metode pembelajaran menurut Susanto (Susanto, 2016) adalah suatu cara atau prosedur yang ditempuh pendidik dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian metode merujuk cara guru ketika menyampaikan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat diwujudkan. Pembelajaran yang dilaksanakan untuk anak usia dini harus mempergunakan metode yang tepat sebagaimana yang dikemukakan oleh Solehudin (Solehudin, 2004) yaitu:



1. Sesuai karakteristik dan kebutuhan anak sehingga anak sebagai pusat pembelajar.
2. Pembelajaran dilaksanakan terpadu karena anak belajar pada situasi yang holistik.
3. Ragam kegiatan dikarenakan adanya variasi individual.
4. Memberikan kesempatan anak berinteraksi dengan teman sebaya dan gurunya.
5. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui bermain.

Metode pembelajaran yang dapat dilaksanakan menurut Moeslichatoen (Moeslichatoen, 2004) sebagai berikut:



1. Bercerita



2. Bernyanyi



3. Bersandiwara



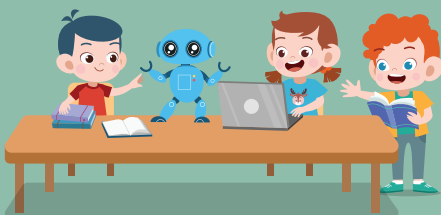
4. Bermain Peran



5. Demonstrasi



6. Pemberian Tugas



7. Metode Proyek



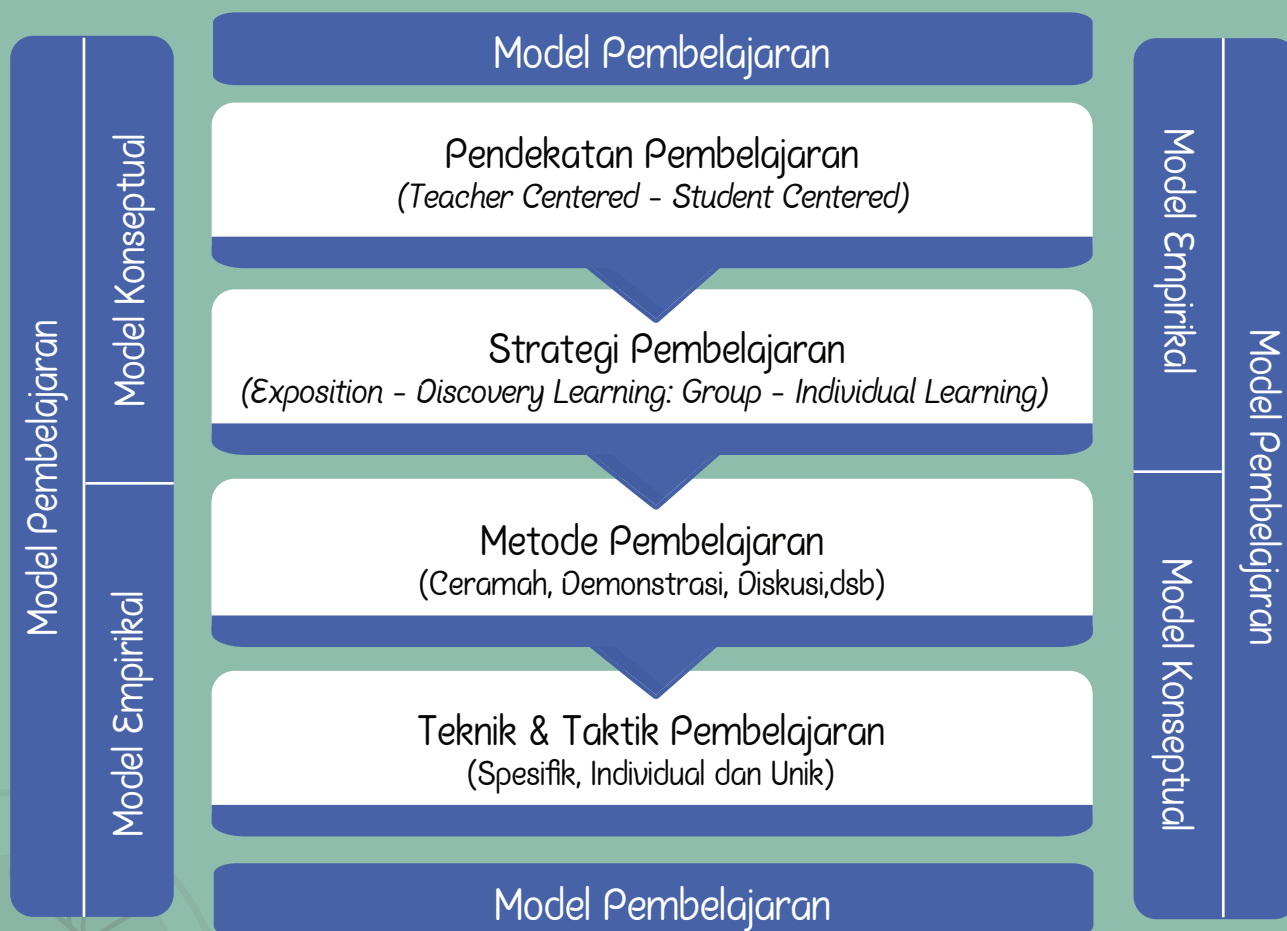
8. Metode Pembiasaan



9. Metode Bercakap-cakap

Teknik pembelajaran merupakan gaya pembelajaran dimana guru mengimplementasikan pembelajaran misalnya mempergunakan metode ceramah saat mendiskusikan materi pada tema ataupun bernyanyi untuk mengawasi pelaksanaan pembelajaran. Pada Teknik pembelajaran guru memilih metode apakah yang sesuai untuk dipergunakan di kelas berdasarkan karakteristik kelas tersebut. Berdasarkan pada penjabaran tersebut berikut dirangkumkan keterkaitan antara Model, Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Taktik Pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.1 Taksonomi Model, Pendekatan, Strategi, Teknik Pembelajaran



Program Pendidikan Anak Usia Dini mengembangkan beberapa model pembelajaran yang memuat rangkaian proses pembelajaran mencakup penataan lingkungan belajar, pendekatan yang dilaksanakan berpusat pada anak, strategi pembelajaran yang memunculkan ketrampilan berpikir ilmiah, metode pembelajaran bervariasi sehingga memberikan kesempatan anak untuk dapat bekerja, bergerak dan berkembang secara bebas. Penataan ruang kelas ditata dengan indah sehingga menarik bagi anak, serta peralatan yang akan digunakan disesuaikan dengan ukuran anak. Dalam proses pembelajaran guru menyediakan beragam kegiatan bermain, penataan alat bahan dan alat main diatur pada rak-rak yang mudah dijangkau anak, serta memiliki banyak buku dan bacaan untuk merangsang pengembangan keaksaraan anak. Model pembelajaran yang terdapat pada modul ini adalah model sudut, kelompok, area, dan sentra.



## C. Model, Sudut, Kelompok, Area dan Sentra

### 1. Model Sudut

#### a. Karakteristik Model Sudut

Model pembelajaran sudut memberikan kesempatan kepada anak didik belajar dekat dengan kehidupan sehari-hari. Model ini bersumber pada teori pendidikan dan perkembangan Montessori. Berikut berikut macam-macam sudut yang dikembangkan:

1.

#### Praktik kehidupan.



Anak-anak dikenalkan dengan berbagai kegiatan hal dalam kehidupan sehari-hari untuk melatih keterampilan dan kemandirian, seperti mengikat tali sepatu, menyiapkan bekal makan mereka, pergi ke toilet tanpa bantuan, dan membersihkan diri sendiri ketika mereka menumpahkan sesuatu, dan berbagai keterampilan hidup lainnya.

2.

#### Pendidikan Kesadaran Sensori



Anak-anak dilatih untuk membangun kepekaan dalam menggunakan lima indera yang mereka miliki.

3.

#### Seni Berbahasa



Anak-anak diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka secara verbal. Anak-anak juga mengembangkan kemampuan membaca, mengeja, tata bahasa, dan kemampuan menulis.



4.

## Matematika dan Geometri

Anak-anak dikenalkan tentang konsep matematika dasar, baik itu dengan menggunakan tangan maupun dengan alat.



5.

## Budaya

Anak-anak dikenalkan dengan berbagai budaya yang mencakup geografi, hewan, waktu, sejarah, musik, gerak, sains, dan seni.

### b. Sudut - Sudut yang Dikembangkan

Selaras dengan fokus program pembelajaran di atas, maka sudut yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1.

## Sudut Latihan Kehidupan Praktis (*Practical Life Corner*)



Sudut Latihan Kehidupan Praktis memberikan kesempatan pada anak untuk meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa di sekitar mereka dalam kesehariannya, seperti menyapu, mencuci, memindahkan suatu barang dengan berbagai alat yang berbeda (sendok, sumpit dan lain-lain), membersihkan kaca, membuka dan menutup kancing atau resleting, membuka dan menutup botol/kotak/kunci, mengelap gelas yang sudah di cuci dan sebagainya. Melalui berbagai aktivitas yang menarik ini, anak-anak belajar untuk membantu diri mereka sendiri (*self help*), berkonsentrasi dan mengembangkan kebiasaan bekerja dengan baik.

Bahan dan alat main yang disediakan pada sudut ini dapat berupa:

- a. Kursi
- b. Kertas
- c. Kacang-kacangan
- d. Teko/botol
- e. Beras
- f. Air
- g. Sendok
- h. Kerang
- i. Penjepit
- j. Biji-bijian
- k. Kancing berbagai warna dan ukuran
- l. Berbagai macam bentuk benda
- m. Lem
- n. Kuas
- o. Kertas kertas garis lurus, zigzag, lengkung, geometris, bentuk binatang
- p. Sepatu & alat semir
- q. Bingkai baju, kancing besar, kancing kecil, prepet, kancing cetet, tali kait, risleting, pita, tali sepatu, peniti, gesper, kancing sepatu
- r. Kapas pembersih telinga (cotton buds) dan tissue
- s. Gunting kuku
- t. Shampoo anak dan sisir
- u. Karet rambut, pita, dll
- v. Lap kaca, kayu, perak, kuningan
- w. Meja
- x. Alat ukur
- χ. Timbangan dan bahan bahan untuk ditimbang
- z. Saringan/ayakan, dll





Dokumentasi:  
Saraswati Preschool Jakarta



## 2.

## Sudut Sensorik



Sudut sensorik mengembangkan sensitivitas penginderaan anak, yakni penglihatan, pendengaran, penghiduan, perabaan, dan pengecapan. Di sudut sensorik fokus pada pengenalan benda seperti berbagai perbedaan warna, merasakan berat ringan, berbagai bentuk dan ukuran, merasakan tekstur halus dan kasar, tinggi- rendah suara, berbagai bebauan dari berbagai benda, dan mengecap berbagai rasa dari benda yang dijumpai sehari-hari.

Bahan dan alat main yang disediakan pada sudut ini dapat berupa:



- a. Berbagai bumbu dapur di dalam botol untuk dicium



- b. Berbagai sumber rasa asin, manis, pahit, asam



- c. Kain dan biji-bijian dengan berbagai tekstur



- d. Menara gelang



- e. Bola palu



- f. Lonceng tangan, dll





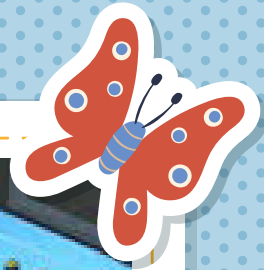
### Sudut Matematika (*PreMath and Perception Corner*)

Sudut matematika memberi kesempatan kepada anak-anak mengenal konsep-konsep matematika mulai dari hal yang kongkret hingga abstrak. Anak-anak belajar memahami konsep dasar kuantitas/jumlah dan hubungannya dengan lambang-lambang, serta mempelajari angka-angka yang lebih besar, dan operasi matematika seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian secara alami. Selain itu, di sudut ini anak dapat belajar matematika melalui pengukuran, seperti mengukur jarak, mengukur volume (isi), mengukur besar-kecil, dan lain-lain.

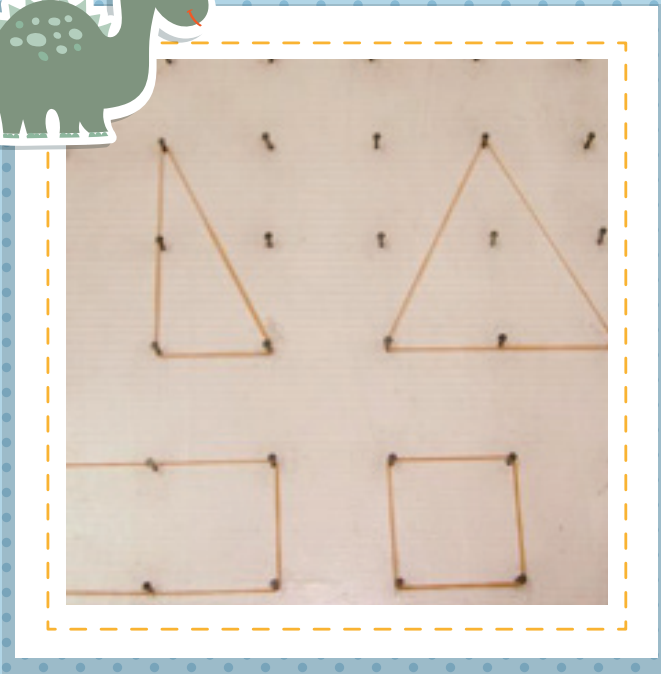
Bahan dan alat main yang disediakan pada sudut ini dapat berupa:

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| a. Berbagai jenis botol;            | h. Balok-balok;                         |
| b. Berbagai jenis batu;             | i. Alat bermain konstruksi;             |
| c. Berbagai jenis kancing;          | j. Lotto (sebaiknya dilengkapi gambar); |
| d. Kartu bilangan;                  | k. Berbagai macam puzzle;               |
| e. Kotak pernak pernik berwarna;    | l. Manik - manik;                       |
| f. Papan <i>geobord</i> ;           | m. Alat untuk meronce;                  |
| g. Gambar-gambar himpunan bilangan; | n. Tempat telur                         |

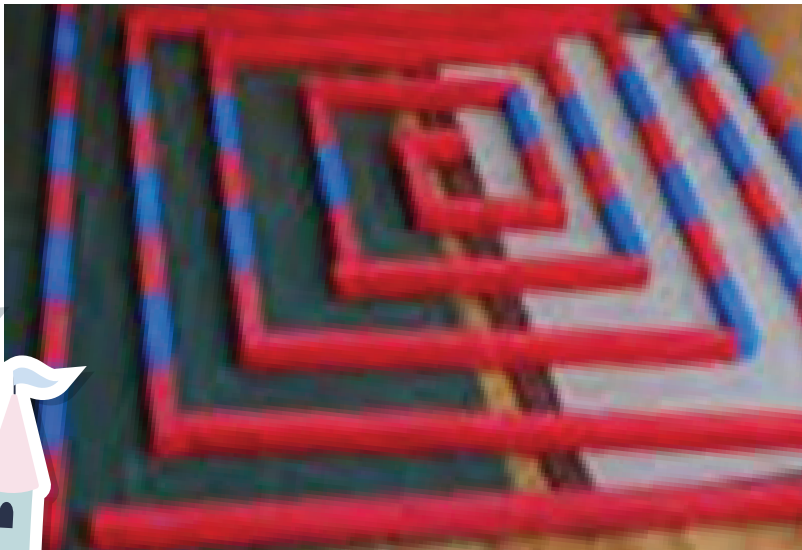




Dokumentasi:  
<http://www.howwelearn.com>



Dokumentasi:  
Saraswati Preschool Jakarta



Dokumentasi:  
<http://www.pinterest.com>

4.

### Sudut Bahasa (*Language and Vocabulary Corner*)

Sudut Bahasa mengembangkan kemampuan anak dalam belajar mendengar dan menggunakan kosa kata yang tepat untuk seluruh kegiatan, mempelajari nama-nama susunan, bentuk geometris, komposisi, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Selain itu, anak-anak mulai diperkenalkan tentang komposisi/susunan kata, kalimat dan cerita.

Bahan dan alat main yang disediakan pada sudut ini dapat berupa:

a. Rak barang

b. Kartu huruf

c. Folder anak

d. Macam-macam gambar

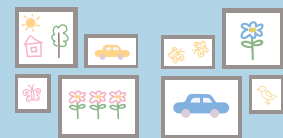
e. Kartu kata

f. Kertas & alat tulis

g. Gambar seri

h. Kartu puzzle huruf

i. Kartu puzzle benda-benda







Dokumentasi:  
<http://www.bluevalley.ed.cr>

## 5.

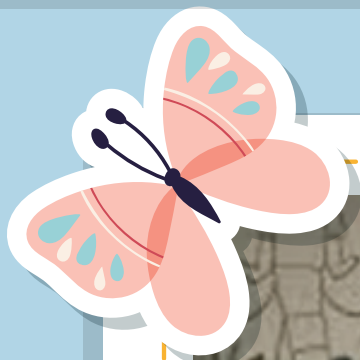
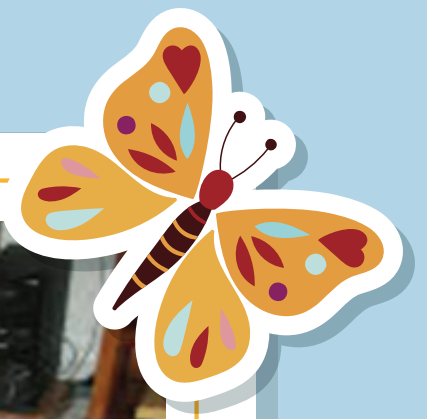
**Sudut Kebudayaan (Culture and Library Corner)**

Sudut Kebudayaan memberi kesempatan kepada anak-anak untuk mengenal Geografi, Sejarah, Ilmu tentang tumbuh-tumbuhan dan Ilmu pengetahuan yang sederhana. Anak-anak belajar secara individual, kelompok dan diskusi mengenai dunia sekitar mereka, pada saat ini dan masa lalu. Pengenalan akan tumbuh-tumbuhan dan kehidupan binatang seperti juga pengalaman sederhana untuk mengetahui lebih jauh tentang ilmu pengetahuan alam. Selain itu, anak-anakpun diperkenalkan tentang masakan khas daerah, melalui kegiatan memasak.

Bahan dan alat main yang disediakan pada sudut ini dapat berupa:

- a. Berbagai macam buku cerita
- b. Ensiklopedia anak
- c. Meja
- d. Bantal baca
- e. Alat gambar/lukis/mencap
- f. Alat pertukangan
- g. Alat elektronik
- h. Playdough
- i. Tanah liat
- j. Alat eksperimen tumbuh-tumbuhan, batu-batuan, binatang
- k. Pinset
- l. Berbagai jenis botol/tube
- m. Corong air, dsb.





Dokumentasi:  
<http://roemah-montessouri.blogspot.com>

Sudut-sudut di atas saling berkaitan dan dibuka secara bersamaan setiap harinya. Anak-anak dibolehkan untuk memilih sudut mana yang paling diminatinya. Mereka dapat berpindah ke sudut lainnya dengan tidak mewajibkan untuk menguasai kemampuan di sudut sebelumnya. Namun demikian, Sudut Sensorik dan Sudut Latihan Kehidupan Praktis merupakan fondasi yang mendasar bagi sudut yang lain. Artinya, anak yang usianya lebih muda membutuhkan lebih banyak waktu dan kesempatan bermain di dua sudut tersebut.

Sepanjang hari, terdapat aktivitas-aktivitas yang memungkinkan anak-anak menikmati dan mengembangkan keahlian dan kepekaan sosial mereka. Untuk mengenalkan nilai-nilai dan kegiatan ritual keagamaan, maka di Di Indonesia ditambahkan dan dikembangkan Sudut Ketuhanan.

Refleksi atas pembelajaran di satuan Anda, apakah sudah sesuai dengan modul ini? Jika iya, jelaskan, dan jika belum sesuai, apa yang akan anda lakukan?



Model pembelajaran berdasarkan kelompok dengan kegiatan pengaman merupakan pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda-beda secara bergantian.

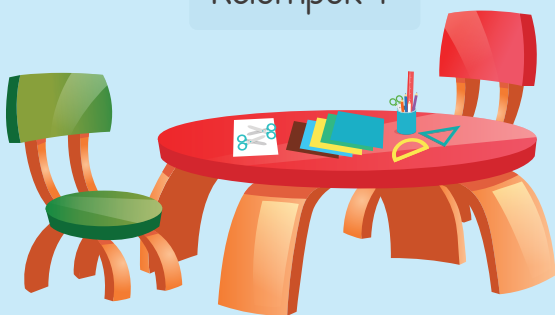
Kegiatan di kelompok merupakan kegiatan utama yang harus dilakukan anak. Guru yang mendampingi kelompok anak, memberikan dukungan sesuai kebutuhan anak, serta memastikan anak menyelesaikan kegiatan sesuai yang diharapkan. Kemudian guru mempersilahkan anak untuk berpindah ke kegiatan berikutnya atau ke kegiatan pengaman.

Sementara kegiatan pengaman berfungsi sebagai; 1) kegiatan alternatif bagi anak yang lebih cepat menyelesaikan kegiatan di kelompoknya 2) sarana transisi anak untuk berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya 3) melatih kesabaran dan mengendalikan perilaku anak saat menunggu giliran, serta 4) pemenuhan minat anak terhadap kegiatan yang disediakan guru.

Pada kegiatan pengaman, harus mempertimbangkan karakteristik dan minat anak terhadap kegiatan, bahan dan alat main, atau apapun yang ada dilingkungan sekitar anak.

- Model Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman -

Kelompok 1



Kelompok 2



Circle Time

Kelompok 3



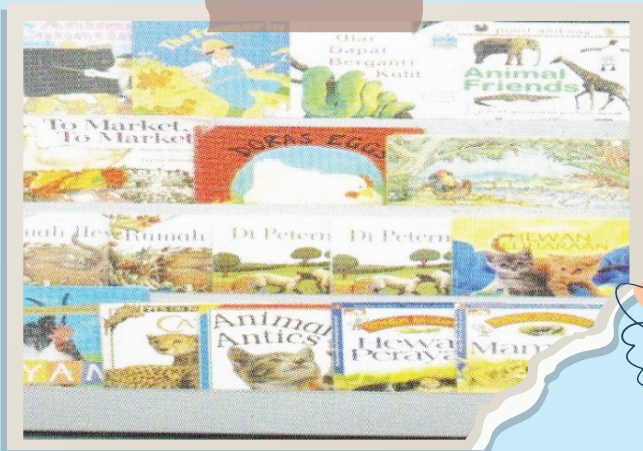
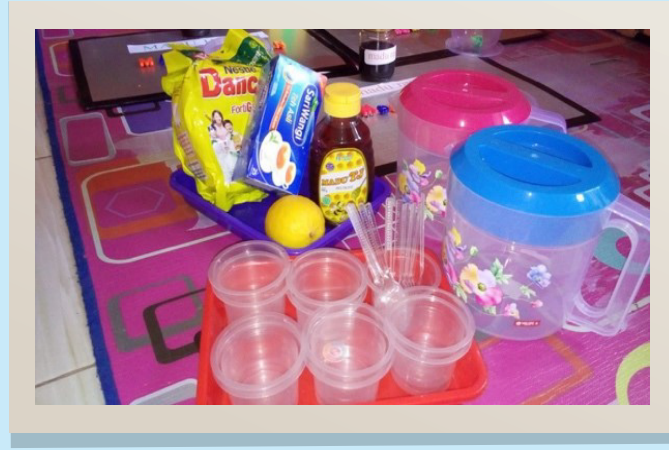
Kegiatan Pengaman



Dalam satu kali pertemuan, guru menyediakan kegiatan sejumlah kelompok anak dan kegiatan pengaman. Misalnya, anak dibagi kedalam 3 (tiga) kelompok, maka guru tetap menyediakan 4 (empat) kegiatan ditambah dengan satu kegiatan pengaman. Anak diharapkan dapat menyelesaikan kegiatan yang sudah disediakan secara bergantian. Pemilihan kegiatan bermain ditentukan oleh anak berdasarkan minat. Guru memberikan penguatan apabila terjadi penumpukan jumlah anak di satu kelompok dan atau anak yang tidak mau bermain pada kegiatan yang telah disiapkan guru.

Jika ada anak yang menyelesaikan tugasnya lebih cepat dari teman di kelompoknya, maka anak tersebut dapat meneruskan kegiatan di kelompok lainnya selama masih tersedia tempat main. Namun apabila tidak tersedia tempat main, maka anak tersebut dapat bermain dengan kegiatan pengaman. Oleh karena itu, penataan seluruh kegiatan, baik kegiatan kelompok maupun kegiatan pengaman, sebaiknya tetap memperhatikan kecukupan tempat dan jenis main yang disediakan dengan menggunakan bahan dan alat-alat yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan tema atau sub tema yang dibahas.





### 3. Model Area (Minat)

#### a. Filosofi Model Pembelajaran Area

Model Pembelajaran Area dikembangkan oleh Highscope di Amerika Serikat dan dikembangkan di Indonesia oleh Children Resources International. Inc. Model area dirancang untuk memenuhi kebutuhan khusus bagi setiap anak dan dapat menjunjung tinggi keragaman tradisi budaya, dan menekankan pada mengindividualisasi pengalaman belajar bagi anak, membantu anak mengambil keputusan melalui kegiatan yang direncanakan, dan melibatkan peran serta keluarga. Filosofi model pembelajaran berdasarkan area adalah melibatkan anak secara alamiah dalam proses belajar, dengan cara:

**1** Lingkungan dirancang secara cermat dengan menggunakan konsep “Tahap Demi Tahap” mendorong anak untuk Bereksplorasi, Mempelopori dan Menciptakan.

**2** Dalam menciptakan lingkungan dan menyediakan bahan ajar, guru perlu menyediakan alat dan bahan main yang tepat, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Peran guru adalah menyusun tujuan yang sesuai bagi masing-masing anak secara individu dan kelompok, yang bertujuan untuk:

**3**

- a) Menanggapi minat anak
- b) Menghargai kelebihan-kelebihan dan kebutuhan setiap anak.
- c) Menjaga keingintahuan alami anak untuk bertahan hidup.
- d) Mendukung pembelajaran bersama.





Dalam proses pelaksanaannya model area menggunakan pendekatan perkembangan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

**1** Anak adalah pembelajar aktif yang secara terus menerus mendapatkan informasi mengenai dunia melalui kegiatan bermain.

**2** Anak mengalami kemajuan melalui tahapan-tahapan perkembangan yang dapat diperkirakan.

**3** Anak bergantung pada kognitif melalui interaksi sosial.

**4** Anak adalah individu unik yang tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda.



## b. Program Utama

Program utama dalam model pembelajaran berdasarkan area, adalah:

### 1. Konstruktivisme

- a. Pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekeliling mereka.
- b. Pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan.
- c. Anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia dengan mensintesa pengalaman-pengalaman baru dengan apa yang telah mereka pahami sebelumnya.
- d. Meskipun anak harus membangun sendiri pemahaman, pengetahuan, dan pembelajaran mereka, peran orang dewasa/guru sebagai fasilitator dan mediator sangatlah penting.
- e. Guru harus menyediakan alat-alat, bahan-bahan, dukungan, petunjuk, dan minat untuk memaksimalkan kesempatan belajar bagi anak.



## 2.) Metodologi yang sesuai perkembangan

- a. Metodologi yang didasarkan pada pengetahuan mengenai perkembangan anak. Semua anak berkembang melalui tahapan perkembangan yang umum, tetapi pada saat yang sama, semua anak berkembang sebagai individu yang unik.
- b. Meliputi kegiatan-kegiatan yang mengacu pada minat anak, tingkat perkembangan kognitif, dan kematangan sosial dan emosional.

## 3.) Pendidikan progresif

- a. Pendidikan dipandang sebagai PROSES SEPANJANG HIDUP, bukanlah persiapan untuk masa datang. (John Dewey, 1983)
- b. Pelaksanaan pendidikan progresif dibangun berdasarkan prinsip-prinsip perkembangan dan konstruktif.



Lingkungan belajar pada model area merupakan lingkungan belajar yang berpusat pada anak. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan minat masing-masing anak (individualisasi) sementara itu pula memperhatikan pentingnya pembelajaran antar teman sebaya dan pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil. Proses individualisasi dicapai dengan menghargai tahapan perkembangan setiap anak dan merencanakan serangkaian kegiatan yang sesuai untuk memastikan pengalaman yang berhasil dari masing-masing anak. Anak-anak berindividualisasi saat mereka memilih pusat kegiatan atau kegiatan/ permainan tertentu.

Lingkungan belajar yang berpusat pada anak mendukung pembelajaran individu ditata menjadi area-area kegiatan. Area-area kegiatan memungkinkan anak untuk berindividualisasi atas prakarsa berdasarkan keterampilan dan minat yang mereka miliki. Guru mengamati anak dengan cermat selama kegiatan berlangsung. Guru dapat merubah atau menyesuaikan bahan ajar dan kegiatan yang diperlukan. Kelompok kecil akan lebih memaksimalkan tingkat individualisasi dan meningkatkan efektifitas guru.

Area ditata secara menarik untuk mengundang minat anak. Peralatan, bahan-bahan ajar, dan tata letak di dalam kelas disesuaikan dengan kebutuhan sehingga dapat meningkatkan perkembangan setiap anak. Setiap area memiliki beberapa kegiatan yang menggunakan alat dan bahan yang berbeda sesuai dengan karakteristik dan tujuan area tersebut. Semua anak dapat memilih area mana yang paling sesuai dengan minatnya, dan guru mengamati serta memberikan dukungan kepada anak-anak yang bermain pada area yang dipilihnya.



## c. Area - area

### 1. Area Balok

Area balok memfasilitasi anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir matematik, pola, bentuk geometri, ilmu tentang peta (topologi), hubungan satu dengan yang lain, penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, kreativitas, dan memperkuat daya konsentrasi melalui kegiatan membangun dengan balok.

Alat yang disediakan di sentra balok:

- a. Balok dengan berbagai bentuk dan ukuran
- b. Rak untuk meletakkan balok secara terklasifikasi berdasarkan bentuk dan ukuran. (rak dilengkapi tulisan dan gambar dari setiap bentuk balok).
- c. Alas untuk membangun balok.
- d. Asesoris balok sebagai pelengkap, misalnya balok berwarna
- e. Benda asesoris lainnya seperti, mobil-mobilan, binatang, orang, pesawat atau pohon-pohonan
- f. Alat tulis menulis untuk membangun keaksaraan anak, seperti; kertas, krayon, pensil warna, dan spidol.





Dokumentasi:  
TK Negeri Pembina Tingkat Nasional



2.

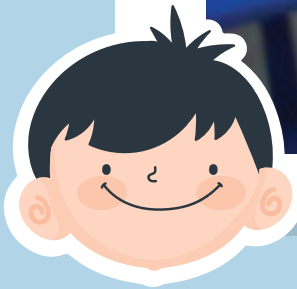
## Area Drama

Area Drama memfasilitasi anak untuk mengembangkan pengetahuan dan pengalaman anak dalam menuangkan ide, gagasan dan perasaan melalui kegiatan meniru, simbolik atau main pura-pura tentang peran-peran dalam kehidupan sosial di lingkungan sekitar. Menurut Victoria Brown dan Sara Pleydell, bermain drama penting untuk anak usia dini sebagai proses melatih fungsi kognitif seperti; mengingat, mengatur diri sendiri, mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kemampuan fokus atau konsentrasi, merencanakan, menentukan strategi, menentukan prioritas, mengembangkan gagasan, dan keterampilan-keterampilan lain yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan di satuan PAUD nanti. Kemampuan mengontrol dan mengatur perilaku diri sendiri termasuk bagian dari kemampuan fungsi eksekutif.

Alat dan bahan yang disiapkan di area Main Drama:

- a. Alat-alat dapur
- b. Alat- alat rumah tangga
- c. Baju-baju untuk berbagai profesi
- d. Boneka berbagai bentuk
- e. Alat transportasi
- f. Alat pertukangan
- g. Dan lainnya yang dapat dijadikan alat main sesuai peran yang dimainkan anak.







### 3. Area Seni

Area seni mendukung pengembangan kreativitas dan pengalaman taktil (perabaan) anak dalam menggunakan berbagai bahan dan alat. Inti dari kegiatan seni adalah anak-anak mengeksplorasi dan mengekspresikan apa yang mereka amati, pikirkan, bayangkan, dan rasakan melalui alat dan bahan yang digunakannya.

Alat dan bahan di sentra seni

- Kertas dan berbagai ukuran kuas serta cat air warna-warni
- Karayon, spidol dan alat menggambar lainnya
- Tanah liat
- Playdough atau plastisin
- Kayu, dedaunan, kain
- Kaleng
- Kertas warna warni
- Gunting, lem, dan berbagai pita
- Bahan-bahan alam dan daur ulang lainnya yang aman untuk anak.





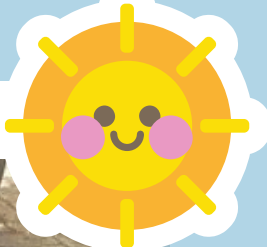
#### 4. Area Pasir dan Air

Area pasir dan air lebih kepada pengembangan sensori-motorik. Namun demikian sentra ini sangat kaya dengan konsep-konsep matematika dan sains. Anak belajar penuh-kosong, berat-ringan, volume, dan sebagainya. Anak juga dapat belajar tentang perubahan bentuk, perubahan warna dan sebagainya. Area pasir dan air sangat diminati anak. Untuk kelompok anak yang lebih kecil biasanya belum dapat mengendalikan diri sehingga perlu membawa baju ganti untuk digunakan selesai bermain.

Alat dan bahan yang disediakan di arena pasir dan air, diantaranya:

- a. Botol-botol dengan gelas-gelas plastik dan corong
- b. Baskom dengan alat kocokan
- c. Alat pemompa air
- d. Berbagai alat dapur mainan untuk belajar mencuci
- e. Baju-baju atau kain kecil dengan penggilas untuk mencuci
- f. berbagai bentuk cetakan kue untuk main pasir
- g. Asesoris lainnya





## 5. Area Sains

Area Sains menyediakan banyak kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan panca indera dan menyalurkan langsung minat mereka terhadap kejadian-kejadian alamiah dan kegiatan-kegiatan manipulatif.



Ruang lingkup pengembangan sains untuk anak usia dini dapat dibagi menjadi pembahasan mengenai alam semesta, biologi, dan ilmu fisika dan kimia. Keempat ruang lingkup tersebut dapat menjadi program pengembangan pembelajaran sains yang meliputi kemampuan terkait dengan penguasaan produk sains, penguasaan proses sains, dan penguasaan sikap-sikap sains.

Area sains juga dapat dilakukan di luar ruangan dengan memanfaatkan tanaman, binatang, dan benda-benda di sekitar lingkungan satuan.



## 6. Area Keaksaraan

Area keaksaraan mengembangkan kemampuan mengenal konsep huruf, kata, kalimat, dan makna tulisan/bacaan yang ada disekitar anak.

Area keaksaraan meliputi buku-buku dan bahan bacaan untuk kegiatan membaca, dibacakan/menyimak/mendengar bahasa dan menulis. Kesusastraan di pergunakan selama hari-hari belajar anak. Anak-anak diminta untuk membuat buku sendiri, mendramatisasi dan menyimak cerita. Kemampuan keaksaraan dimulai dengan mengenal simbol-simbol sederhana dari benda yang ada disekelilingnya, membuat coretan di atas kertas.

Alat dan bahan di area membaca:

- a. Berbagai kartu gambar
- b. Berbagai kartu kata
- c. Berbagai kartu huruf
- d. Berbagai alat tulis dan kertas
- e. Berbagai buku bergambar
- f. Dan lain-lain



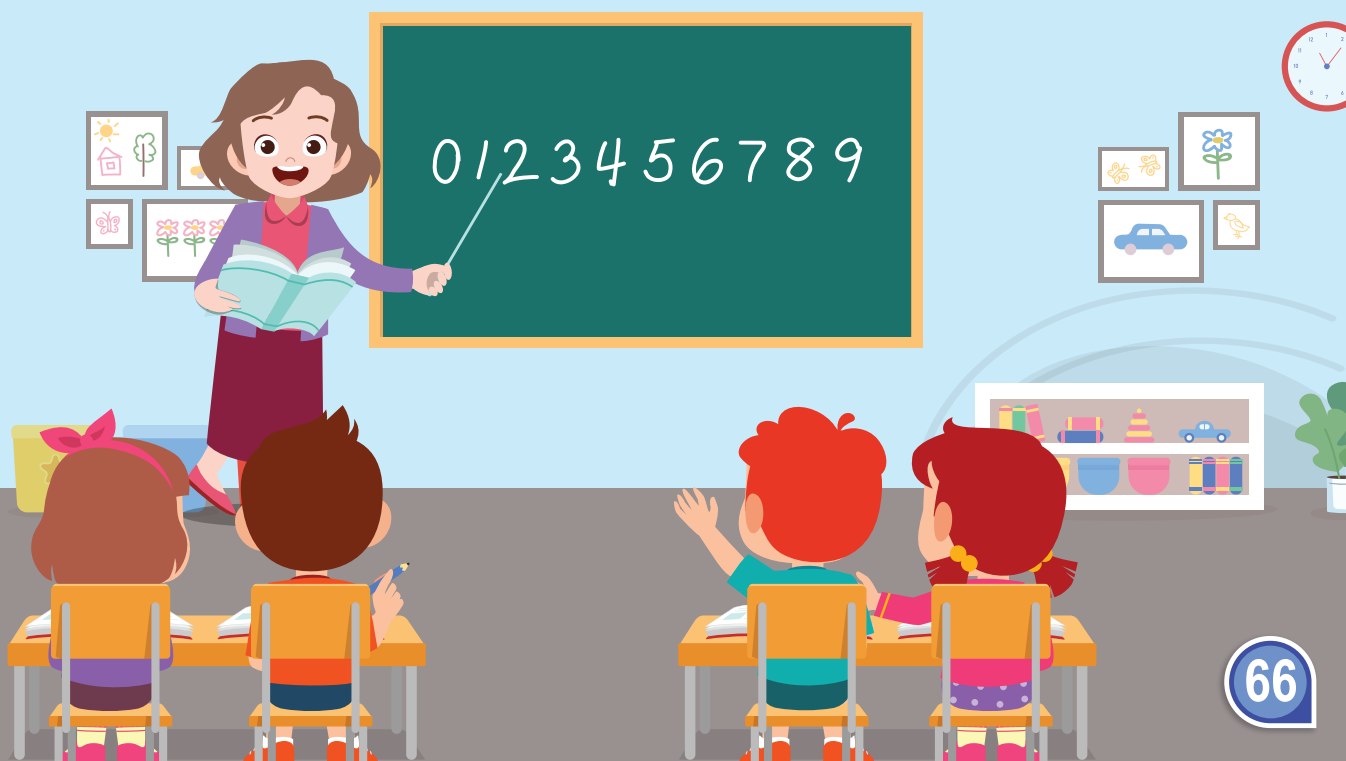


## 7. Area Matematika

Area matematika sangat kental dengan kegiatan manipulative. Di area ini anak dapat belajar tentang bentuk, hitungan, angka, jumlah, pengelompokkan, ukuran, pola, memasangkan. Di area ini anak juga belajar pengembangan bahasa, sosial, emosional, dan aspek perkembangan lainnya.

Alat dan bahan

- Wadah-wadah kecil
- Batu-batuan
- Tutup botol dengan berbagai warna
- Penjepit jemuran
- Berbagai bentuk geometri
- Kertas dan pensil
- dan lain-lain







Dokumentasi:  
LabSchool PAUD Permata UHAMKA



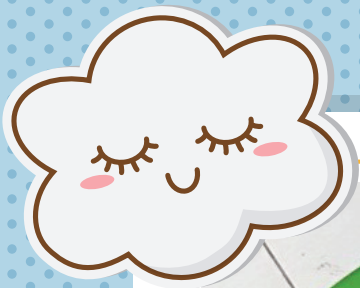
## 8. Area Gerak dan Seni

Gerak dan musik untuk anak usia dini sangat penting untuk membangun kesadaran akan gerakan diri sendiri, melatih kelenturan, mengikuti irama musik, mengenal bunyi alat musik, mengeksplorasi alat-alat sederhana menjadi alat musik bebas, seperti kegiatan gerak dan lagu yang merupakan kebutuhan sehari-hari bagi anak usia dini. Dengan kegiatan yang menyenangkan di area gerak dan lagu, akan berpengaruh pada: kemampuan berpikir dan berbahasa, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan fokus, membangun kesadaran spasial, mengembangkan rasa percaya diri, melatih kekuatan, kelenturan, koordinasi fisik, serta membangun keterampilan sosial.

Alat dan bahan di sentra gerak dan lagu:

- a. Tape recorder dan kaset instrumen atau lagu-lagu
- b. Alat musik tradisional
- c. Alat musik modern (organ, gitar, dll untuk ukuran mini)
- d. Alat musik dari bahan daur ulang dari botol plastik atau bahan lainnya
- e. Dan lain-lain





Dokumentasi:  
Pribadi & LabSchool PAUD  
Permata UHAMKA

## 9.

### Area Agama

Area Agama merupakan hasil pengembangan model area di Indonesia. Area Agama memfasilitasi anak belajar tentang kegiatan ibadah sesuai dengan agama yang dianut anak.

Alat dan Bahan:

- a. Miniatur rumah ibadah
- b. Perlengkapan ibadah
- c. Buku-buku bacaan
- d. Kertas gambar dan alat-alat gambar
- e. dan lain-lain





Dokumentasi:  
Labschool PAUD  
Permata dan PPG  
PAUD UHAMKA



## 4. Model Sentra

Sentra dikenal dengan sebutan Lebih Jauh tentang Sentra dan Waktu Lingkaran (Beyond Centers and Circle Time atau BCCT) yang merupakan sebuah konsep pembelajaran anak usia dini yang diadopsi secara resmi oleh Departemen Pendidikan Nasional RI sejak tahun 2004. Konsep pembelajaran Sentra ditemukan dan dikembangkan oleh Dr. Pamela Phelp melalui sekolah Creative Pre School di Tallahassee Florida. Pendekatan sentra dan lingkungan diadopsi dari Creative Center For Childhood Research and Training (CCCRT). Pendekatan BCCT mempunyai fungsi yaitu: (1) melejitkan kecerdasan anak; (2) penanaman nilai-nilai dasar; (3) pengembangan kemampuan dasar. Model atau metode Sentra diterapkan guna mengelola kegiatan pembelajaran yang seimbang antara bimbingan guru dengan inisiatif anak. Bermain dipandang sebagai kerja otak sehingga anak diberi kesempatan untuk memulai dari pengembangan ide hingga tuntas menyelesaikan hasil karyanya "start and finish". Dukungan guru adalah dengan memfasilitasi anak untuk mengembangkan kecakapan berpikir aktif, dan memberi keleluasaan bagi anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna mendapatkan pengalaman tentang dunia sekelilingnya.

Sentra adalah suatu wadah yang disiapkan secara khusus oleh guru yang berpusat pada satu kegiatan yang dibingkai dalam bentuk tema, di mana guru dapat mengalirkan materi pembelajaran kepada anak sehingga dapat membangun multiple intelegence, mengembangkan ranah berfikir (curricular domain) dan membentuk karakter anak.



Setiap sentra memiliki pengertian dan tujuan tertentu, dan model sentra mempunyai keunggulan yakni:

a.

Anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah (*naturalistic environment*).

b.

Belajar akan lebih bermakna (*learning with meaning*) jika anak melakukan apa yang dipelajari bukan hanya mengetahui (*learning with by doing*).

c.

Pembelajaran akan lebih bermakna dan mengena.

Pada model sentra, anak bebas memilih kegiatan main yang telah disiapkan dalam satu sentra, dimana kegiatan yang disediakan menyediakan 3 jenis main yaitu bermain sensorimotorik, main peran, dan main pembangunan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Model sentra sangat mengutamakan keragaman main atau disebut juga densitas main, guna memfasilitasi anak untuk dapat memilih kegiatan main yang sesuai dengan minatnya. Dalam satu hari, satu kelompok anak akan bermain di satu sentra yang sama, dan akan pindah ke sentra yang lain pada keesokan harinya. Tiap sentra dikelola oleh seorang guru. Proses pembelajaran pembelajaran di sentra menggunakan 4 pijakan yaitu: pijakan lingkungan (penataan lingkungan main), pijakan sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main. Macam-macam sentra yang dikembangkan oleh Dr. Pamela Phelps antara lain:



## a. Sentra Balok

Sentra balok adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sistematika berpikir dengan menggunakan media pembangunan terstruktur. Kegiatan di sentra balok meliputi:

1.

Membangun dengan menggunakan macam-macam bentuk dan ukuran balok unit (Pratt).

2.

Menggambar bangunan yang telah dibuat, menulis nama nama bangunan (literasi).

3.

Bermain peran dengan menggunakan alat-alat pendukung (alat mikto) yang dilakukan dalam bangunan yang telah dibuat anak.

Tujuan bermain balok adalah:

Membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi mereka dari membuat susunan garis lurus ke atas ke representasi nyata dan dari bermain sendiri ke kemampuan bekerja dalam kelompok kecil, merencanakan dan membangun.







### Perlengkapan main:

- Macam-macam bentuk dan ukuran balok unit (Pratt) dengan rasio 100 - 200 balok natural per anak.
- Alat pendukung seperti: boneka orang (keluarga, profesi dan orang-orang cacat), rambu-rambu lalu lintas dan kendaraan.
- Alat untuk bermain balok dengan berbagai bentuk: lingkaran, setengah lingkaran, segi empat, persegi panjang, segitiga, dan diwarnai dengan warna primer.
- Pendukung keaksaraan: kertas HVS, krayon, spidol 24 warna, pensil, penghapus, penggaris ukuran 30 cm, 50 cm, meteran, pita ukur, dan gunting.
- Balok warna ukuran kecil (mini) untuk dekorasi.



Dokumentasi:  
Sekolah Al-Falah Jakarta Timur



## Penataan Lingkungan Sentra Balok

Penataan lingkungan ditujukan untuk membangun semua kecerdasan anak, dan guru perlu memastikan bahwa rencana pembelajaran yang disusun dapat memenuhi kebutuhan anak di sentra tersebut, serta dapat meningkatkan tahap perkembangan setiap anak. Sentra balok perlu memastikan keleluasaan anak dalam bergerak dan membangun. Balok-balok unit yang disediakan disesuaikan dengan jumlah anak dengan rasio minimal 1:100 (satu anak 100 balok), semakin banyak jumlah baloknya maka akan semakin baik.

Alas balok diletakkan dan ditata di lantai ruangan dengan mempertimbangkan ruang gerak anak di antara setiap alas.

Menata alat dan bahan yang mendukung keaksaraan di atas meja pada salah satu sudut ruangan dengan penempatan alat-alat yang mudah dijangkau oleh anak.

Pada sisi lainnya balok mini sebagai dekorasi dan juga balok lain yang akan dipergunakan anak untuk main peran kecil ditata di atas sebuah meja atau rak kecil, agar anak dapat menjangkaunya dengan mudah dan menggunakannya saat mereka telah menyelesaikan bangunannya

Guru menyiapkan satu alas yang akan digunakan untuk pijakan awal/sebelum main dengan meletakkan beberapa balok yang dibutuhkan sebagai alat demo, perluasan kosa kata terkait geometri, dan nama-nama balok yang digunakan untuk bermain, serta media lainnya seperti buku atau gambar terkait dengan tema yang akan dibahas pada hari itu.

## b. Sentra Main Peran Kecil (mikro)

Main peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi atau main drama. Main peran kecil (mikro) mengalirkan materi/knowledge pada anak melalui alat main berukuran kecil. Anak sebagai dalang yang menggerakkan boneka yang menjadi pemeran.

Main peran kecil mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, kemampuan berbahasa, sosial-emosional, menyambung-kan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru dengan menggunakan alat main peran berukuran kecil. Main peran kecil bermanfaat untuk:

1.

Mendukung anak dalam memiliki kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.

2.

Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja & fleksibel.

3.

Kemampuan berpikir obyektif.



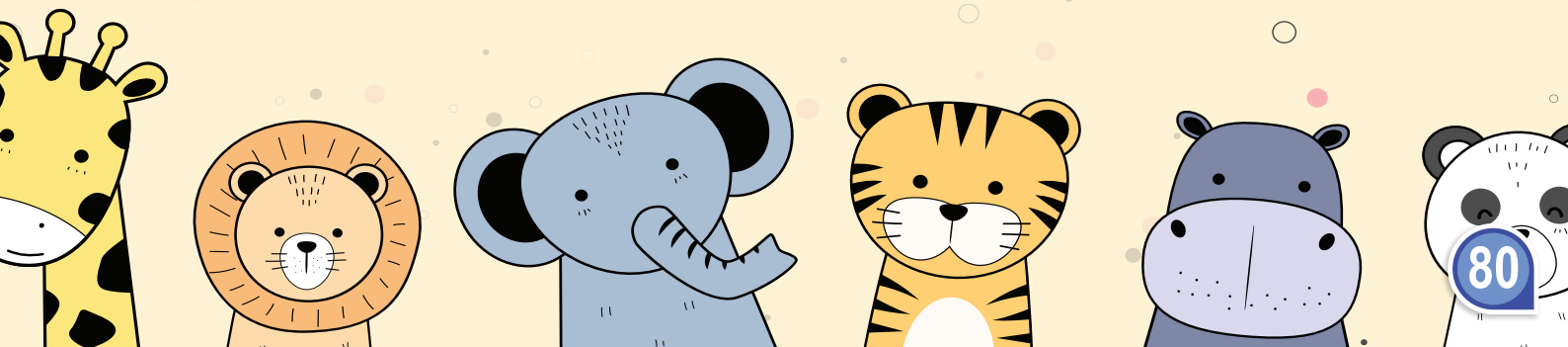
Perlengkapan main di sentra main peran kecil antara lain:

**1** Penggunaan alat bermain atau benda yang berukuran mini atau kecil seperti boneka orang atau binatang, rumah boneka, mobil-mobilan, pohon, perahu, pesawat.



**2** Alat dan bahan sentra main peran kecil dapat diklasifikasikan atau dikelompokkan seperti:

- a. Maket bangunan berikut perlengkapan furniture dengan ukuran yang proporsional dengan bangunannya, seperti; rumah boneka, meja, kursi yang sesuai dengan ukuran rumah boneka.
- b. Boneka orang dan binatang
- c. Asesoris pendukung seperti; pohon, pagar, kendaraan, perlengkapan makan, perlengkapan memasak, perlengkapan yang berhubungan dengan peran profesi masing-masing.
- d. Alat dan bahan main yang mendukung keaksaraan anak.



## Penataan Lingkungan Sentra Main Peran Kecil

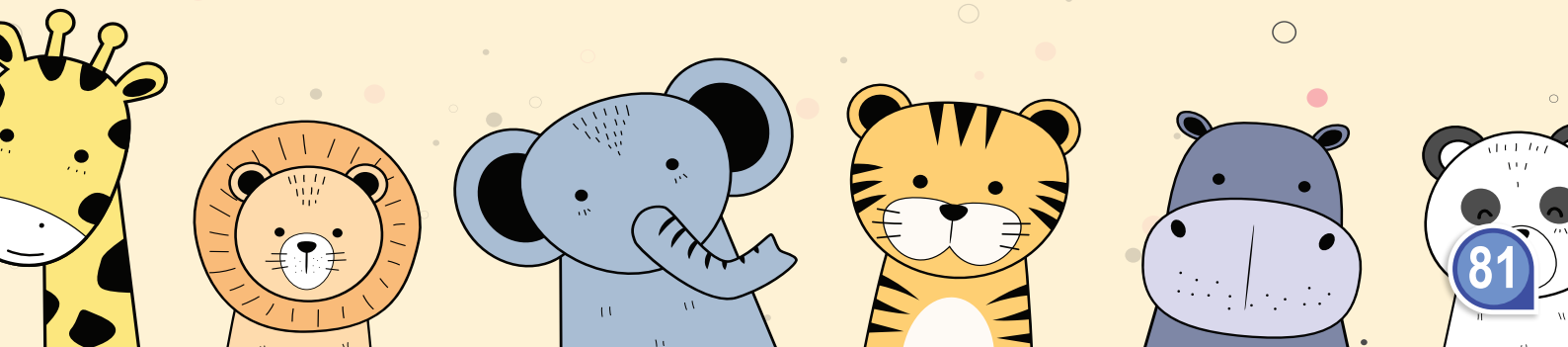
Mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup (3 tempat main untuk setiap anak).

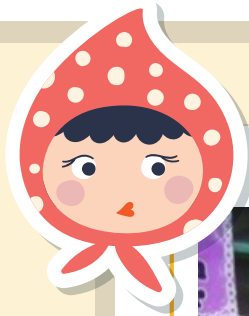
Merencanakan pengalaman densitas dan intensitas pengalaman.

Memiliki berbagai bahan yang mendukung tiga jenis main: Sensorimotor, pembangunan, dan main peran.

Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan seperti buku-buku, kertas, pensil, dan lain-lain.

Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.





Dokumentasi:  
Sekolah Al-Falah Jakarta Timur



### c. Sentra Main Peran Besar

Sentra main peran mengembangkan kemampuan mengenal lingkungan sosial, mengembangkan kemampuan bahasa, kematangan emosi dengan menggunakan alat main yang berukuran besar sesuai dengan ukuran sebenarnya. Kegiatan di sentra main peran besar adalah memainkan peran-peran yang ada di muka bumi yang dekat dengan anak, seperti: peran ibu, ayah, dokter, binatang-binatang. Manfaat main di sentra main peran besar adalah untuk mendukung anak dalam memiliki:

1.

Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.

2.

Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

3.

Kemampuan membedakan imajinasi dan reality.

Alat/media main peran besar adalah alat dengan ukuran yang sesungguhnya. Artinya alat tersebut bisa dipakai anak saat bermain. Perlengkapan main di sentra Main Peran Besar di bagi atas: Alat dan bahan main kerumahtanggaan, terkait lingkungan, keprofesional, serta alat dan bahan main yang mendukung keaksaraan.





## Alat dan bahan yang sering digunakan:

- Mainan untuk pasar-pasaran.
- Mainan untuk rumah-rumahan.
- Mainan untuk dokter-dokteran.
- Mainan untuk kegiatan pantai.
- Mainan untuk tukang-tukangan.
- Mainan untuk kegiatan nelayan.
- Mainan untuk salon-salonan.



Dokumentasi:  
PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi dan  
Labschool PAUD Permata UHAMKA



Dokumentasi:  
PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi



## Penataan Lingkungan Sentra Main Peran Besar

Saat menata lingkungan main perlu memastikan tiap anak dapat memilih tiga atau lebih tempat untuk main.

Merencanakan pengalaman densitas dan intensitas main peran

Memiliki macam-macam alat tidak mahal yang dapat mendukung peningkatan tahap-tahap perkembangan anak untuk terlibat dalam main peran.

Memiliki bahan-bahan keaksaraan seperti buku-buku, kertas, pensil, dan lain-lain.

Menata lingkungan main peran untuk mendukung keberhasilan hubungan sosial.

Alat-alat main ditata sedemikian rupa (dikelompokkan) dan disesuaikan dengan kebutuhan untuk setiap tempat yang disediakan untuk main peran, sesuai dengan tema bahasan.



## d. Sentra Imtak

Sentra Imtak merupakan sentra yang memberikan kesempatan kepada anak pembelajaran nilai-nilai, aturan-aturan agama sehingga anak dapat mengembangkan keimanan dan ketakwaan melalui pembiasaan sehari-hari pada kegiatan main anak.

Manfaat main di sentra imtak antara lain:

1. Anak menyukai, senang dan mencintai agamanya, sehingga mau melakukan yang diperintahkan oleh Tuhannya secara ikhlas.
2. Anak dapat bersikap/berakhlakul karimah seperti yang dicontohkan oleh Nabinya.
3. Anak dapat praktik langsung cara-cara beribadah yang benar.
4. Anak mendapatkan konsep kitab suci sesuai dengan agama yang dianut, sesuai tahap perkembangannya.
5. Anak dapat belajar awal membaca dan menulis huruf hijaiyah/sejenisnya sesuai agama yang dianut.



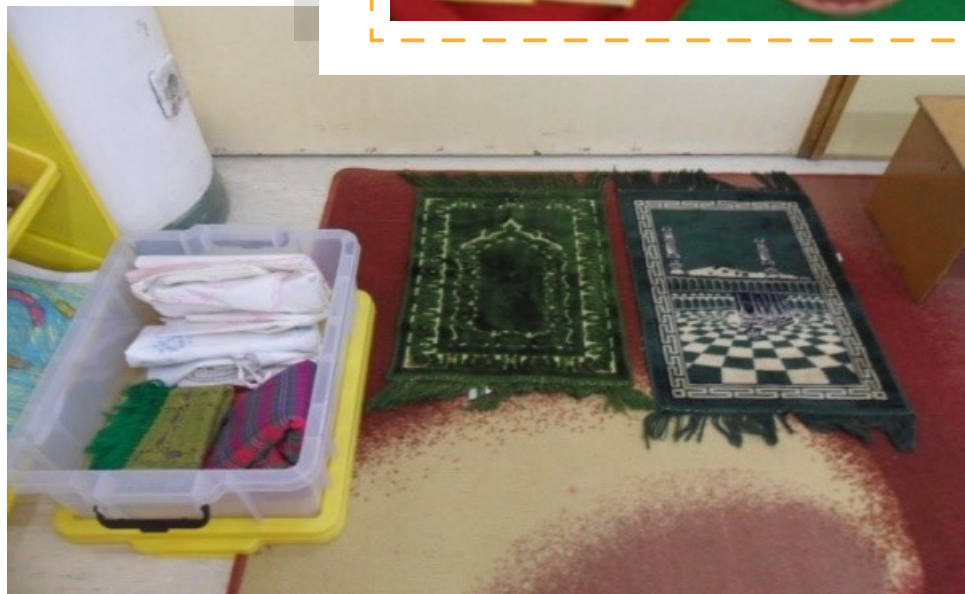


### Alat dan bahan:

- Alat-alat shalat.
- Al-Quran dan Buku Iqra, kartu-kartu huruf hijaiyah
- Puzzle masjid, puzzle ka'bah, puzzle urutan shalat dan wudhu, dan haji
- Playdough
- Alat-alat menggambar dan menulis
- Mencap dengan stempel huruf hijaiyah
- Gunting, kertas berbagai ukuran, stepler
- Bahan flanel sesuai tema



Dokumentasi:  
Labschool PAUD Permata UHAMKA



Tujuan khusus sentra imtak adalah:

- a. Memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan berbagai macam alat main dan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan agar mereka memilih dengan arahan diri.
- b. Membangun konsep diri sebagai seorang muslim/umat beragama.

## CATATAN

Sentra imtak dibuat berdasarkan kelompok agama masing-masing, artinya di dalam sentra imtak tidak menggabungkan semua agama di dalamnya. Jika di satuan umum, maka guru bisa membuat beberapa sentra imtak sesuai dengan agama masing-masing anak dengan cara mengelompokkan anak dengan agama yang sama berada dalam satu sentra imtak yang sama. Alat dan bahan kegiatan main di sentra imtak disesuaikan dengan kekhasan dari agama yang dianut oleh anak ke dalam satu sentra imtak yang sama. Artinya, akan ada sentra imtak untuk anak yang beragama islam, ada pula sentra imtak untuk anak yang beragama kristen atau agama yang lainnya.





## Penataan Lingkungan Main Sentra Imtak

Penataan lingkungan main perlu memastikan menyediakan alat dan bahan main yang mengembangkan semua kecerdasan anak.

Harus kaya dengan keaksaraan seperti huruf-huruf, angka-angka, serta berbagai macam buku yang terkait dengan agama atau nilai-nilai keagamaan anak yang masuk ke dalam sentra tersebut.

Setiap nama alat yang tersedia di sentra imtak diberi label nama yang ditulis dengan benar dan ditata dengan akurat serta menampilkan pesan tentang klasifikasi, dan seriasi yang kuat.

Guru merencanakan waktu main dengan cermat, sehingga anak memperoleh pengalaman main yang kaya, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak yang terkait dengan nilai-nilai agama masing-masing anak. (waktu main  $\pm$  90 menit: pijakan sebelum main, saat main, dan setelah main)

Guru merencanakan tempat main yang memungkinkan anak dapat memilih kegiatan mereka dengan bebas, untuk 1 guru di kelas dengan 8-10 anak, dibutuhkan 27 sampai dengan 33 tempat main. (contoh: untuk 1 kegiatan ada 4 tempat main yang berarti bisa dimainkan oleh 4 anak di saat yang bersamaan).

Penataan lingkungan yang baik adalah penataan yang membuat anak langsung "tertarik" perhatiannya.



## e. Sentra Seni

Sentra seni adalah sentra yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan menggunakan dan berinteraksi dengan berbagai alat dan bahan seni, seperti; lem, gunting, krayon, cat, lumpur (clay), playdough.

Kegiatan yang ada di sentra seni antara lain:

1. Menggambar dengan krayon/spidol.
2. Melukis dengan kuas besar/kecil dan alat-alat lain.
3. Menggunting dan menempel pola atau gambar.
4. Kolase.
5. Mozaik
6. *Finger Painting*
7. Prakarya dengan berbagai bahan jadi maupun bekas.

Bekerja di sentra seni bermanfaat untuk mengembangkan:

1. Keterampilan motorik halus.
2. Kemampuan menggunakan berbagai alat dan bahan.
3. Kemampuan estetik anak terhadap karya seni.
4. Kemampuan menghargai karya seni diri dan orang lain.
5. Kemampuan bekerja secara sistimatis



Tujuan bermain di sentra seni adalah untuk memberikan pengalaman proses kerja yang bermutu, bukan menghasilkan suatu karya seni. Anak mendapatkan kesenangan dari eksplorasi warna, keterampilan motorik halus dan proses kreativitas, dan membangun kemampuan dasar-dasar seni.

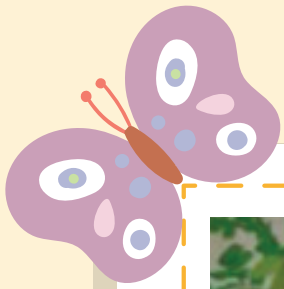
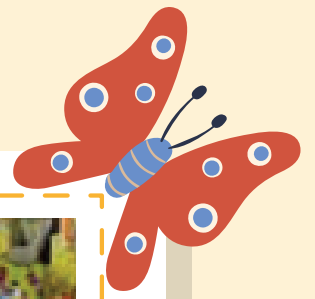
Perlengkapan main di sentra seni antara lain:

1. Berbagai jenis dan ukuran krayon/spidol.
2. Cat air, kuas besar dan kecil.
3. Macam-macam kertas, seperti origami, spotlite, krep, dll.
4. Berbagai macam/jenis lem.
5. Kanji warna.
6. Bahan-bahan bekas.
7. Kain perca (macam-macam kain)
8. Macam-macam benang (woll, tali kur, benang Kasur, dll)





Dokumentasi:  
PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi



Dokumentasi:  
PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi

## Penataan Lingkungan Main Sentra Seni

Penataan yang bersifat permanen, yaitu semua perlengkapan yang ditata sedemikian rupa dengan memperhatikan: klasifikasi, simetri, kerapihan, dan keindahan.

Penataan yang bersifat dinamis, yaitu penataan alat-alat dan bahan serta meja kerja, yang disesuaikan dengan kondisi anak yang akan masuk ke sentra seni. Ada yang mendukung hubungan sosial anak, atau ditata sesuai dengan jenis kegiatan.

Untuk memudahkan kerja guru dalam menata letak meja kerja, maka guru dapat membuat denah atau play space.

Guru memilih secara cermat alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan objek langsung untuk pembahasan.

Penataan lingkungan untuk kerja seni perlu memperhatikan densitas dan intensitas, serta mengundang (invitasi) anak untuk bekerja sesuai ide tema.

Menyediakan alat dan bahan yang mendukung keaksaraan seperti dengan menyediakan buku-buku atau tulisan kosa kata (sesuai tema)

Alat dan bahan yang digunakan dapat memenuhi semua tahapan perkembangan anak, sehingga anak dapat melakukan eksplorasi, atau percobaan dengan berbagai macam cara, serta mengembangkan keterampilan dan kreativitasnya ke tingkatan yang lebih tinggi.



## f. Sentra Persiapan

Sentra persiapan adalah sentra tempat bekerja dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kognisi, motorik halus dan keaksaraannya yang diorganisasikan oleh guru dan fokus pada kegiatan-kegiatan matematika, membaca dan menulis. Sentra ini fokus pada kesempatan untuk mengurutkan, mengklasifikasikan, membuat pola-pola dan mengorganisasikan alat-alat dan bahan kerja. Kegiatan-kegiatan yang ada di sentra persiapan merupakan kegiatan-kegiatan mendasar yang menuju pada pengembangan kemampuan membaca, menulis, dan matematika.

Tujuan khusus yang dikembangkan pada sentra persiapan adalah fokus pada kesempatan anak untuk mengurutkan, mengklasifikasikan, membuat pola-pola dan mengorganisasikan alat-alat dan bahan kerja, termasuk persiapan membaca dan menulis.

Perlengkapan main di sentra persiapan meliputi:

1.

Alat-alat yang mendukung proses klasifikasi, urutan, ukuran, hubungan 1:1, antara lain; mozaik, halma, art school, papan geometri, manik-manik 3 variabel, timbangan, puzzle-puzzle.

2.

Alat-alat yang mendukung keaksaraan; buku, kartu huruf, kartu kata, alat menulis.

3.

Alat-alat yang mendukung keterampilan motorik halus, antara lain; jepitan dengan berbagai ukuran, gunting, kertas dan stepler, manik dan tali, alat-alat dan bahan untuk menggambar.



Manfaat sentra persiapan adalah untuk anak dapat belajar: bekerja dan berpikir secara sistimatis/berurutan, mengklasifikasikan benda-benda nyata, menghubungkan benda dengan benda, benda dengan kejadian, konsep dasar membaca dan menulis (keaksaraan), dan bekerja sendiri, berdampingan, bersama, dan bekerja sama.



Dokumentasi:  
PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi





## Penataan Lingkungan Main Sentra Persiapan

Penataan lingkungan main perlu memastikan menyediakan alat dan bahan main yang mengembangkan semua kecerdasan anak.

Harus kaya dengan keaksaraan seperti huruf-huruf, angka-angka, serta berbagai macam buku.

Setiap nama alat yang tersedia di sentra persiapan diberi label nama yang ditulis dengan benar dan ditata dengan akurat serta menampilkan pesan tentang klasifikasi, dan seriasi yang kuat.

Guru merencanakan waktu main dengan cermat, sehingga anak memperoleh pengalaman main yang kaya, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. ( waktu main  $\pm$  90 menit: pijakan sebelum main, saat main, dan setelah main).

Guru merencanakan tempat main yang memungkinkan anak dapat memilih kegiatan mereka dengan bebas, untuk 1 guru di kelas dengan 8-10 anak, dibutuhkan 27 sampai dengan 33 tempat main. (contoh: untuk 1 kegiatan ada 4 tempat main yang berarti bisa dimainkan oleh 4 anak di saat yang bersamaan).

Penataan lingkungan yang baik adalah penataan yang membuat anak langsung "tertarik" perhatiannya.



## g. Sentra Bahan Alam

Sentra bahan alam adalah sentra yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi langsung dengan berbagai macam bahan untuk mendukung sensorimotor, self kontrol dan sains.

Kegiatan di sentra bahan alam antara lain:

1. Kegiatan pembangunan sifat cair, yang banyak menggunakan bahan-bahan bersifat fluid, seperti; air, pasir, biji-bijian, tepung terigu.
2. Kegiatan menakar, menuang, mengisi.
3. Pengamatan terhadap kejadian-kejadian sains.

Manfaat bermain di sentra bahan alam adalah untuk mendukung: tahap perkembangan sensorimotor, tahap perkembangan konstruksi cair (tahap melukis, tahap playdough), anak belajar konsep-konsep sains, anak lebih kontrol, dan memperkuat keterampilan motorik halus (fine motor skill) anak.



Tujuan khusus sentra bahan alam adalah memberi kesempatan untuk membangun kemampuan dengan berbagai macam bahan atau dengan bahan-bahan yang berbeda, memberi kesempatan anak mendapatkan pengalaman sensorimotor yang kaya, dan membangun kontrol diri.

Kegiatan di sentra bahan alam antara lain:

1. Playdough
2. Finger painting
3. Cat lukis
4. Beras
5. Biji-bijian
6. Pasir
7. Air
8. Krayon
9. Spidol
10. Kertas untuk melukis, menggambar, finger painting)
11. Kuas (berbagai ukuran; besar, sedang, kecil)
12. Alat-alat untuk menakar (sendok, gelas, botol, jerigen)
13. Bahan alam lainnya





## Densitas:

**Berbagai macam cara setiap jenis main yang disediakan untuk mendukung pengalaman anak.**

Konsep densitas menekankan pada kegiatan yang berbeda yang disediakan untuk anak oleh orang dewasa di lingkungan anak usia dini. Kegiatan-kegiatan ini harus memperkaya kesempatan pengalaman anak melalui tiga jenis main dan dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan perkembangan anak.



Dokumentasi:  
PAUD Terpadu Istiqlal Jakarta



Dokumentasi:  
PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi

## Penataan Lingkungan Main Sentra Bahan Alam

Alat dan bahan yang disediakan seharusnya dapat membangun seluruh ranah perkembangan dan membangun semua kecerdasan anak.

Penataan lingkungan main harus kaya dengan pengalaman main yang mendukung tahapan main sensorimotor, simbolik, dan main pembangunan (yang merangsang otak anak untuk berpikir untuk bertindak dan menyelesaikan masalahnya)

Jumlah bahan main harus cukup untuk anak dapat mengembangkan ide dan keterampilannya untuk mendukung dan meningkatkan tahapan mainnya.

Penataan bahan main harus mendukung interaksi sosial selama anak bermain.

Guru merencanakan tempat main yang memungkinkan anak dapat memilih kegiatan mereka dengan bebas, untuk 1 guru di kelas dengan 8-10 anak, dibutuhkan 27 sampai dengan 33 tempat main. (contoh: untuk 1 kegiatan ada 4 tempat main yang berarti bisa dimainkan oleh 4 anak di saat yang bersamaan).

Penataan lingkungan yang baik adalah penataan yang membuat anak langsung "tertarik" saat memperhatikan alat dan bahan yang telah disiapkan guru pada setiap kegiatan.

Setiap alat dan bahan dapat membuat anak bereksplorasi dan melakukan berbagai percobaan yang mengembangkan permainannya ke tingkat yang lebih tinggi.

## h. Sentra Memasak

Sentra memasak kaya dengan pengalaman unik bagi anak mengenal berbagai bahan makanan dan proses sains yang menyenangkan. Di sentra memasak anak belajar konsep matematika, sains, alam, sosial, sehingga menunjang perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, dan juga seni, serta nilai agama.



Dokumentasi: PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi

Model-model pembelajaran tersebut diatas merupakan hasil penelitian dan penerapan para pakar pendidikan anak usia dini yang berlangsung bertahun-tahun sebelum disosialisasikan lebih luas. Pengkajian oleh para ahli dilakukan untuk mengetahui sejauhmana efektifitas model model tersebut mampu membantu anak dalam belajar. Setiap model model memiliki kekuatan dan keunggulan masing-masing. Oleh karena itu apapun model yang digunakan, anak bisa bermain nyaman, aman, dan berkembang kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan perilaku baiknya.



## Penataan Lingkungan Main Sentra Memasak

Menyediakan alat dan bahan yang biasa digunakan untuk memasak.

Alat dan bahan yang disediakan harus dapat membangun seluruh ranah perkembangan dan membangun semua kecerdasan anak.

Penataan lingkungan main harus kaya dengan pengalaman main yang mendukung tahapan main sensorimotor, simbolik, dan main pembangunan (yang merangsang otak anak untuk berpikir untuk bertindak dan menyelesaikan masalahnya)

Penataan bahan main harus mendukung interaksi sosial selama anak bermain.

Bahan dan alat yang disediakan merupakan alat dan bahan yang sesungguhnya (asli) dan dapat digunakan anak untuk terlibat langsung dalam kegiatan memasak, serta disesuaikan dengan tema yang digunakan.

Menggunakan alat dan bahan yang biasa digunakan sehari-hari di rumah, yang aman dan tidak berbahaya bagi anak (jika menggunakan alat pemotong seperti gunting, pisau atau sejenisnya, maka guru perlu memastikan untuk memberikan pijakan yang kuat di awal tentang fungsi, cara menggunakan alat tersebut, dan juga bahayanya, serta guru harus melakukan pengawasan saat anak mulai menggunakannya, tidak dianjurkan untuk anak di bawah usia 3 tahun)

Alat dan bahan ditata sesuai dengan jenis, bentuk, dan fungsinya untuk anak dapat mempelajari tentang klasifikasi.

Alat dan bahan ditata sedemikian rupa sehingga pada saat kegiatan berlangsung guru dapat mengawasi dan mengamati anak dengan baik.



## i. Sentra Musik

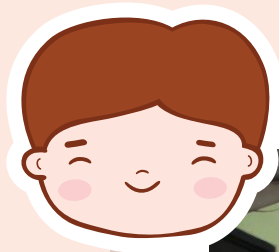
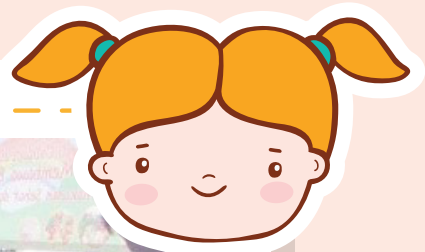
Sentra musik adalah suatu sentra dimana peserta didik akan mendapatkan kesenangan dan nilai-nilai estetik melalui kegiatan bermain musik, bernyanyi dan bergerak sesuai dengan irama musik. Di sentra musik, anak-anak belajar tentang tangga nada dan ritme suatu musik. Guru mendampingi anak dan juga memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan berbagai macam alat musik yang disediakan, baik alat musik tradisional ataupun modern, yang dapat membangun pengalaman anak yang membawa anak pada kemampuan bekerja sama.

Alat main yang terdapat di sentra musik antara lain: alat musik jenis perkusi dan tiup, serta dilengkapi peralatan pendukung kegiatan yang lainnya seperti piano/organ, tape, video, dan alat-alat yang digunakan untuk menari atau senam.



Dokumentasi: TK Al Ittihad Tebet





Dokumentasi:  
Sekolah Al-Falah Jakarta Timur

## Penataan Lingkungan Main Sentra Musik

Menyediakan berbagai alat musik baik berupa alat musik yang dapat dimainkan langsung oleh anak, atau alat musik yang diperdengarkan pada anak.

Alat musik ditata sesuai dengan jenisnya dengan memperhatikan kemenarikan dan keindahan, sehingga anak menjadi tertarik untuk mencobanya.

Ditata dalam bentuk seriasi dan diklasifikasi

Perlu memastikan tempat main musik tidak mengganggu kegiatan di sentra lainnya, karena sentra musik cenderung menjadi sentra yang bising dengan berbagai bunyi yang dikeluarkan alat-alatnya.

Ukuran alat musik yang akan digunakan perlu disesuaikan dengan kelompok anak yang akan masuk ke sana.

Alat main yang disediakan perlu memperhatikan jumlah anak, sehingga semua anak mendapatkan kesempatan untuk mencoba memainkannya, atau mendapatkan pilihan alat musik yang berbeda saat alat musik yang diinginkannya sedang digunakan temannya.

Penataan alat musik harus mendukung interaksi sosial selama anak bermain.



## Pijakan Main di Sentra

Sentra terkenal dengan empat pijakan yang dilakukan guru secara sistematis, dan berlaku untuk semua sentra. Setiap pijakan bertujuan untuk guru dapat memberikan dukungan sesuai kebutuhan anak dalam meningkatkan tahap perkembangan dan kecerdasan anak yang dimulai dengan menata lingkungan main, saat sebelum main, saat anak tengah bermain, dan setelah anak main.

Berikut empat pijakan di Sentra:

1.

### Pijakan Lingkungan Main:

Pada pijakan lingkungan main, yang dilakukan guru adalah:

- Mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup (minimal 3 tempat main untuk setiap anak).
- Merencanakan intensitas dan densitas pengalaman.
- Memiliki berbagai bahan yang mendukung 3 jenis main: sensorimotor, pembangunan dan main peran.
- Memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan.
- Menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif.



2.

### Pijakan Awal/Sebelum Main:

Pada pijakan awal/sebelum main, guru melakukan:

- Membaca buku/diskusi/bercerita yang berkaitan tema yang dibahas.
- Menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung perolehan keterampilan kerja (standar kinerja).
- Memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan.
- Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main.
- Menjelaskan rangkaian waktu main.
- Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial.
- Merancang dan menerapkan urutan transisi main.

3.

### Pijakan Saat Main:

Saat anak main, berikut beberapa hal yang dilakukan guru:

- Memberikan anak waktu untuk mengelola dan memperluas pengalaman main mereka.
- Mencontohkan komunikasi yang tepat.
- Memperkuat dan memperluas bahasa anak.
- Meningkatkan kesempatan sosialisasi melalui dukungan pada hubungan teman sebaya.
- Mengamati dan mendokumentasikan perkembangan dan kemajuan main anak.



4.

#### Pijakan Setelah Main:

Setelah anak selesai dengan waktu mainnya, maka yang dilakukan guru adalah:

- Menggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan penataan lingkungan main secara tepat.
- Memberikan apresiasi dan menanyakan perasaan anak.
- Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya.
- Memberikan penguatan terhadap tema atau topik bahasan, dan menyampaikan topik bahasan pada pertemuan berikutnya.
- Menyampaikan harapan yang akan menguatkan sikap anak pada pertemuan berikutnya.



## D. Rangkuman

1

Model pembelajaran yang diterapkan dalam tingkat satuan PAUD adalah model sudut, kelompok dengan kegiatan pengaman, area, dan sentra.

2

Model pembelajaran sudut yang bersumber pada teori pendidikan dan perkembangan Montessori memberikan kesempatan pada anak didik belajar dekat dengan kehidupan sehari-hari.

3

Macam-macam sudut yang dikembangkan antara lain: praktik kehidupan, pendidikan kesadaran sensori, seni berbahasa, matematika dan geometri, dan budaya.

4

Model kelompok dengan kegiatan pengaman merupakan pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok, dan masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda secara bergantian, serta menyediakan kegiatan pengaman yang berfungsi sebagai: a) kegiatan alternatif bagi anak yang lebih cepat menyelesaikan kegiatan di kelompoknya; b) sarana transisi anak untuk berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya; c) melatih kesabaran dan mengendalikan perilaku anak saat menunggu giliran; d) pemenuhan minat anak terhadap kegiatan yang disediakan guru.

# 5

Model area dirancang untuk memenuhi kebutuhan khusus bagi setiap anak dan dapat menjunjung tinggi keragaman tradisi budaya, dan menekankan pada mengindividualisasi pengalaman belajar bagi anak, membantu anak mengambil keputusan melalui kegiatan yang direncanakan, dan melibatkan peran serta keluarga.

# 6

Macam-macam area pembelajaran antara lain: area balok, area drama, area seni (visual), area pasir dan air, area sains, area keaksaraan, area matematika, area gerak dan musik, dan area agama.

# 7

Sentra adalah suatu wadah yang disiapkan secara khusus oleh guru yang berpusat pada satu kegiatan dan dibingkai dalam bentuk tema, dimana guru dapat mengalirkan materi pembelajaran kepada anak sehingga dapat membangun multiple intelligence, mengembangkan ranah berpikir, dan membentuk karakter anak.

# 8

Macam-macam sentra yang dikembangkan antara lain: sentra balok, sentra main peran kecil, sentra main peran besar, sentra imtak, sentra seni (visual), sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra memasak, dan sentra musik.

# 9

Sentra memiliki 4 tahapan dalam proses pembelajarannya, yaitu: pijakan lingkungan main, pijakan awal/sebelum main, pijakan saat main, dan pijakan setelah main.



# BAB IV PENATAAN LINGKUNGAN

## A. Pengertian

Dalam dunia pendidikan, lingkungan dan hereditas selalu dikaitkan dengan perkembangan anak. Hereditas tidak dapat berkembang sendiri tanpa didukung oleh lingkungan yang kondusif bagi anak untuk berkembang. Disisi lain keturunan yang berkualitas merupakan modal awal untuk dikembangkan di lingkungan yang tepat. Artinya hereditas dan lingkungan saling memperkuat dalam keberhasilan sebuah pendidikan. Bahkan Sekolah Reggio Emilia beranggapan bahwa lingkungan adalah “guru ketiga” sehingga sebagian besar eksplorasi dan ide-ide terinspirasi oleh lingkungan itu sendiri.

Dalam pendidikan anak usia dini, Arce (2000:42) menyatakan bahwa lingkungan menggambarkan sekeliling, kondisi-kondisi dan lokasi-lokasi tempat dimana pelayanan dan pendidikan dilaksanakan. Kata lingkungan juga berarti menggambarkan bangunan dan ruang tempat bermain. Implikasinya, lingkungan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Lingkungan membantu anak berinteraksi dengan anak lainnya, dengan guru, orang tua dan orang dewasa lainnya. Tipe dan jumlah serta luas ruang, pengaturan ruangan, dan materi yang tersedia secara keseluruhannya akan berpengaruh pada interaksi anak dengan orang dewasa.

Bentzen dan Frost (Bentzen & Martha B, 2003) membagi lingkungan ke dalam dua macam lingkungan yaitu lingkungan umum dan lingkungan perkembangan. Lingkungan umum bersifat relatif konstan. Lingkungan terbuat dari peralatan atau material, termasuk pengaturan ruang dan lokasinya. Lingkungan umum terdiri atas isyarat-isyarat atau stimulus yang dapat direspon anak atau orang dewasa. Lingkungan umum telah ada sebelum siapapun masuk ke sentra atau kelas dan biasanya disebut dengan lingkungan objektif. Sedangkan lingkungan perkembangan berada dalam lingkungan umum dan merupakan lingkungan berkegiatan. Lingkungan perkembangan bersifat dinamis dan terus berubah. Misalnya balok dari kayu merupakan bagian dari lingkungan secara umum, namun apabila balok tersebut digunakan untuk berbagai tujuan dalam bermain maka balok menjadi lingkungan perkembangan. Dalam lingkungan umum, dalam rasa yang bersifat objektif balok adalah balok sebagaimana adanya; namun dalam perasaan subjektif balok dapat menjadi apa saja sesuai dengan keinginan anak atas balok tersebut seperti menara, mobil-mobilan dan sebagainya. Lingkungan perkembangan sangat bersifat subjektif bagi setiap anak, dan orang dewasa sesuai dengan pemahaman dan pengalamannya masing-masing atas rasa yang muncul terhadap lingkungan tersebut. Dengan kata lain subjektivitas terhadap lingkungan perkembangan dapat dilihat respon masing-masing anak terhadap lingkungan.

Lingkungan yang sengaja diciptakan atau dikondisikan dengan tujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar anak dikenal dengan "Penataan Lingkungan Main". Penataan lingkungan ini bukan hanya sekedar menyediakan wahana main bagi anak. Lebih dari itu, penataan lingkungan main juga ditujukan untuk menciptakan wilayah perkembangan anak agar memiliki kemampuan berinteraksi sosial, kognitif, dan kemampuan lainnya, serta merupakan hal yang penting dalam pengorganisasian belajar. Vigotsky (Morrison, 2007) menyatakan bahwa proses belajar bukanlah perkembangan, namun proses belajar yang diorganisasikan dengan baik berakibat terhadap proses perkembangan yang tidak terpisahkan dari proses belajar. Hal ini dapat pula diartikan, bahwa penataan lingkungan main merupakan salah satu strategi yang diperlukan dalam mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak yang dikenal dengan zona perkembangan proximal (zone of proximal development/ZPD) dimana pembelajaran dan perkembangan merupakan suatu hal yang saling berhubungan.

Guna menunjang zona perkembangan proximal pada anak, maka dalam menata lingkungan main guru perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut: a) mengelola awal lingkungan main dengan bahan-bahan yang cukup, b) merencanakan intensitas dan densitas pengalaman, c) memiliki berbagai bahan yang mendukung tiga jenis main: sensorimotor, pembangunan, dan main peran, d) memiliki berbagai bahan yang mendukung pengalaman keaksaraan, dan e) menata kesempatan main untuk mendukung hubungan sosial yang positif (Khodijah & Wismiarti, 2010).

Bicara tentang penataan lingkungan main tentu saja tidak terlepas dari apa yang disebut dengan ruang. Crowther (Crowther, 2003) memakai istilah mendisain lingkungan belajar berdasarkan tiga aspek fungsional ruang yaitu: (1) prinsip umum, (2) dalam ruangan (indoor) dan (3) luar ruangan (outdoor).

Pertama, prinsip umum adalah upaya untuk mendorong agar anak menggunakan lingkungan secara efektif dengan membentuk area pembelajaran atau pusat peminatan.

Area atau pusat peminatan tersebut harus memperhatikan elemen utama lingkungan pembelajaran yang dapat mendorong anak untuk:

1.

Menjadi ingin lebih mengetahui;

2.

Dapat memilih kegiatan yang ingin dilakukannya;

3.

Bekerja sendiri atau berkerja dengan orang yang lain;

4.

Memecahkan masalah sendiri atau bersama orang lain;

5. Bekerja dengan kreasi sendiri atau bersama orang lain;
6. Mengatur waktu;
7. Maju sesuai dengan perkembangannya;
8. Belajar tentang perilaku sosial;
9. Memperoleh keterampilan komunikasi, keterampilan kognitif, dan keterampilan fisik;
10. Menggunakan material dan peralatan dengan kreatif.

Kedua, dalam ruangan masing-masing ruang indoor menggambarkan kelompok usia dalam ruang tersebut. Pengelompokan ruang indoor dalam pendidikan anak usia dini terdiri dikelompokkan ke dalam tiga lingkungan yaitu lingkungan bayi (infant), lingkungan toddler dan lingkungan prasekolah.

Ketiga, area bermain outdoor seyogianya pengembangan yang bersifat alami dari indoor sehingga mendorong anak untuk mengembankan keterampilannya dari satu setting tempat ke setting tempat lainnya. Ruang outdoor semestinya menggambarkan kegiatan apa yang terjadi dalam ruang indoor. Keseluruhan are bermain harus direncanakan dan dimplementasikan di outdoor, lapangan bermain merukan pengembangan dari ruang kelas atau indoor.

Ruangan vertikal seringkali terabaikan dalam pengelolaan kelas anak usia dini. Menurut Readdick dan Barlet dalam Brewer (Brewer, 2007) pembatas ruang belakang, dinding, dan permukaan vertikal lainnya dapat digunakan untuk aktivitas interaktif, seperti aktivitas mencocokkan, dimana anak mencocokkan pakaian dengan boneka, dan lain-lain; aktivitas berpakaian, kerah, dasi, dan mengancingkan baju dengan berbagai ukuran kancing; papan flannel, atau aktivitas cerita papan magnetik, dimana anak menceritakan kembali suatu cerita dan sebagainya. Dengan menggunakan ruangan vertikal, guru dapat menyelenggarakan satu atau dua kegiatan tambahan daripada didekorasi dengan hal-hal yang tidak perlu.

Untuk itu Evertson dkk (Everston, Edmund T, & Barbara S, 1984) memberikan saran dalam menata kelas utamanya terkait dengan penataan: (1) ruang dinding dan plafon, (2) ruang lantai dan (3) ruang penyimpanan dan suplai. Pertama, ruang dinding dan papan bulletin merupakan area yang digunakan untuk menampilkan hasil pekerjaan anak, materi pembelajaran yang relevan, bahan-bahan dekorasi, tugas-tugas/hasil karya, peraturan, jadwal, jam dinding dan benda-benda lainnya yang menarik. Sementara itu ruang plafon juga digunakan untuk menggantung benda-benda yang bergerak, dekorasi, dan hasil karya anak. Kedua, ruang lantai untuk mengatur (1) perabotan; (2) kelompok kecil; (3) meja dan kursi guru, filing kabinet dan peralatan lainnya; (4) rak buku, (5) sentra; (6) bintang peliharaan, tanaman, aquarium dan alat-alat penting lainnya. Ketiga, ruang penyimpanan untuk: (1) buku teks dan material pembelajaran lainnya; (2) material yang sering digunakan di kelas; (3) barang-barang keperluan guru seperti: pulpen, pensil, kertas kapur, spidol, stapler, klip, paku rabanna RPH dan sebagainya; (4) material lainnya; (5) barang-barang milik anak; (6) peralatan; (7) peralatan atau bahan yang hanya digunakan untuk waktu tertentu sesuai musimnya seperti puncak tema, har-hari besar dan sebagainya.

Cara pengaturan perabot dan bentuk ruangan memberikan penjelasan tentang apa yang diharapkan dilakukan anak dan bagaimana perilaku yang diharapkan dari anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sangat penting dalam mempengaruhi perilaku anak. Hubbard dalam Brewer (Brewer, 2007) mengatakan bahwa akses terhadap ruangan, material, akses terhadap anak lainnya dan akses terhadap orang dewasa; pendeknya akses terhadap proses kreatif anak merupakan kunci dari kesuksesan pengaturan ruangan yang dipikirkan anak. Hal senada juga dikemukakan oleh Morrison (Morrison, 2007) penataan ruang kelas dapat mengundang anak untuk mempunyai untuk ikut serta secara pribadi, secara bermakna dan memperoleh pengalaman-pengalaman pendidikan.

Sehubungan dengan pengaturan ruangan tersebut Brewer (Brewer, 2007) mengemukakan panduan umum yaitu antara lain:

1. Ruang harus dapat mengakomodasikan berbagai macam tujuan.



Sedikit sekali kelas atau center yang mempunyai ruangan yang memadai untuk setiap area aktivitas; karena itu area-area yang ada harus dapat digunakan untuk tujuan ganda. Misalnya sudut balok yang ditempatkan pada sudut ruangan juga dapat digunakan untuk sudut cerita pada hari lainnya.

2. Area yang menggunakan air sedapat mungkin harus dekat dengan sumber air.

Area ini meliputi seni, sains dan area meja basah.



3.

Area tenang harus saling berdekatan sehingga anak yang ingin suasana bekerja yang tenang dapat dilakukan.



Tenang tidak berarti bahwa anak tidak boleh berbicara, tetapi aktivitas pada area seperti perpustakaan, meja tulis dan aktivitas menyimak secara alami lebih tenang daripada aktivitas area lainnya.

4.

Area yang bising

Seperti area balok, area permainan drama, harus dikelompokkan pada sudut.



Brewer (Brewer , 2007) penilaian kesesuaian suatu program atau aktivitas, guru perlu menilai pengaturan material dan penataan kelas. Anak akan merasa frustrasi jika material tidak tersedia dengan lengkap, area penyimpanan tidak tertata dengan baik dan suplai material yang tidak memadai. Untuk itu perlu membuat peta pola lalu lintas anak di kelas, peta gerak dan lalu lintas anak di kelas ini dapat membantu guru dalam mengambil keputusan untuk penempatan Gudang dan area program. Penataan ruang juga penting untuk mencegah masalah disiplin anak, sehingga guru dapat mencegah permasalahan anak sebelum menjadi lebih besar.

Penataan lingkungan bermain merupakan penataan lingkungan fisik baik di dalam atau di luar ruangan, termasuk seluruh lingkungan bermain anak mulai dari bentuk dan ukuran ruang, lantai, dinding, warna dan berbagai alat main yang direncanakan sesuai dengan perencanaan.

Saat berada dalam situasi khusus seperti saat anak-anak tidak dapat mengikuti pembelajaran di satuan PAUD dikarenakan berbagai alasan seperti terjadinya bencana (bencana alam, masa wabah covid-19, sakit, dan bentuk lainnya) atau situasi yang membuat anak-anak harus tetap di rumah, maka orang tua dapat menata lingkungan main sesuai dengan prinsip-prinsip penataan dan pembelajaran anak usia dini dengan menggunakan alat dan bahan yang tersedia di rumah dan di lingkungan sekitarnya (seperti loose part) yang bisa didapat dengan mudah namun tetap aman untuk digunakan dalam aktivitas main anak. Alat dan bahan yang ditata dengan menarik oleh orang tua akan memancing anak untuk melakukan aktivitas dan bereksplorasi, sehingga tujuan utama dari kegiatan tersebut yaitu pengembangan 6 aspek perkembangan anak dapat terus dilakukan walaupun kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah. Guru, tentu saja tetap dapat memfasilitasi kegiatan tersebut dengan cara membangun komunikasi efektif dengan orang tua, serta membantu dalam menyiapkan rencana pembelajaran bagi orang tua yang belum memahami tentang prinsip-prinsip penataan lingkungan main, dan bagaimana seharusnya proses pembelajaran anak usia dini dilakukan.

Saat aktivitas atau kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah, maka model pembelajaran yang digunakan tidak harus mengacu pada model pembelajaran yang digunakan oleh satuan PAUD tempat anak dididik, yang paling penting adalah kegiatan main yang ditata dan disiapkan oleh orang tua merupakan suatu kegiatan yang menarik, menimbulkan tantangan, merangsang anak untuk melakukan eksplorasi, dapat memberikan kepuasan anak dalam mengelola rasa keingintahuannya, serta sekaligus membangun dan mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak.



## B. Tujuan dan Fungsi

1. Mempersiapkan lingkungan fisik yang aman, nyaman, menarik dan didesain sesuai perencanaan sehingga mendorong anak untuk mengoptimalkan perkembangannya.

2. Mendukung anak untuk mandiri, bersosialisasi dan menyelesaikan masalah.



## C. Prinsip-Prinsip Penataan Lingkungan

1. Membuat anak merasa aman.

2. Membuat anak merasa nyaman.

3. Mendorong anak untuk dapat bereksplorasi.

4. Mendukung anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

5. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak.



6.

Memperhatikan karakteristik anak, kemampuan anak, latar belakang keluarga, lingkungan bermain dan budaya setempat.

7.

Lingkungan main yang ditata dapat membantu anak memperkirakan berbagai kegiatan yang akan dilakukan baik pelaksanaannya (Kelompok atau individu) maupun tempat alat main yang dibutuhkan.

8.

Mengembangkan kemandirian. Lingkungan yang ditata dengan rapi, semua mainan yang boleh digunakan anak ditata dalam rak yang terjangkau anak, membuat anak dapat secara mandiri mengambil dan menyimpan kembali, tanpa harus minta tolong pendidik. Apabila di satuan PAUD menerima anak berkebutuhan khusus dengan kursi roda, maka ramp harus tersedia agar anak bisa mengakses lingkungan tanpa harus tergantung pada orang lain.

9.

Mengembangkan kepercayaan diri anak. Lingkungan yang ditata sesuai dengan kondisi anak dapat membangun kepercayaan diri anak, bahwa mereka mampu melakukannya. Lingkungan yang penuh tantangan tetapi aman dilakukan anak, mendorong anak untuk mencari jalan keluar untuk mengatasi setiap tantangan yang ada. Hal ini menumbuhkan kreativitas dan sikap pantang menyerah.

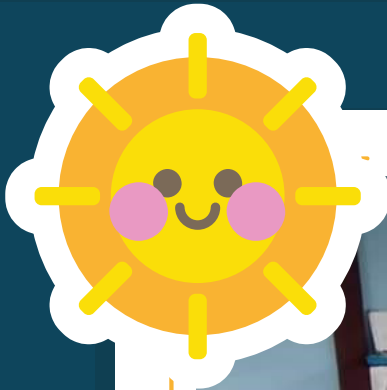
10.

Mengembangkan keterampilan motorik halus/ Kordinasi tangan-mata, keterampilan sosial, keaksaraan awal, sains dan teknologi, kemampuan matematika, serta kemampuan berkomunikasi. Lingkungan yang memfasilitasi dengan berbagai kegiatan langsung, tidak semata terfokus pada kegiatan akademik, akan mendorong anak senang terlibat dalam kegiatan tersebut.

## D. Persyaratan Lingkungan Belajar

1. Ruang/tempat yang digunakan untuk pembelajaran harus menarik dan mengundang minat anak untuk bermain.
2. Segala sesuatu dan setiap tempat harus mengandung unsur pendidikan. Dari warna, cahaya, tanaman, kamar mandi, dapur, pintu gerbang dan penataan bahan-bahan main ditata dengan konsep-konsep pembelajaran serta nilai-nilai keindahan.
3. Aman, nyaman, bersih, sehat dan bebas dari benda-benda yang dapat melukai anak serta binatang-binatang yang berbisa serta mudah diakses oleh anak yang berkebutuhan khusus.
4. Menekankan pada pemanfaatan berbagai macam media termasuk bahan alam, bahan limbah, dan lain-lain. Bahan-bahan main disimpan di dalam tempat yang mudah digunakan dan disimpan kembali oleh anak.





Dokumentasi:  
PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi

## E. Penataan Ruang Belajar Dalam (Indoor)

Penataan ruangan memperhatikan kebebasan anak bergerak, dengan memperhatikan:

1. Kelompok usia anak (bayi, batita, atau prasatuan PAUD).
2. Jumlah anak yang akan dilayani, kebutuhan gerak setiap anak 3 m<sup>2</sup> diluar yang terpakai untuk penataan loker, dan furnitur lainnya.
3. Lama belajar anak di lembaga PAUD.
4. Dapat digunakan untuk berbagai kegiatan.
5. Antar ruang kegiatan dibatasi oleh pembatas setinggi anak, agar dapat diobservasi oleh guru secara menyeluruh.



6. Penataan ruangan sebaiknya memfasilitasi anak untuk dapat bermain sendiri, dalam kelompok kecil, dan atau dalam kelompok besar

7. Cahaya, sirkulasi udara, sanitari, lantai/karpet bebas dari kutu, jamur, dan debu.

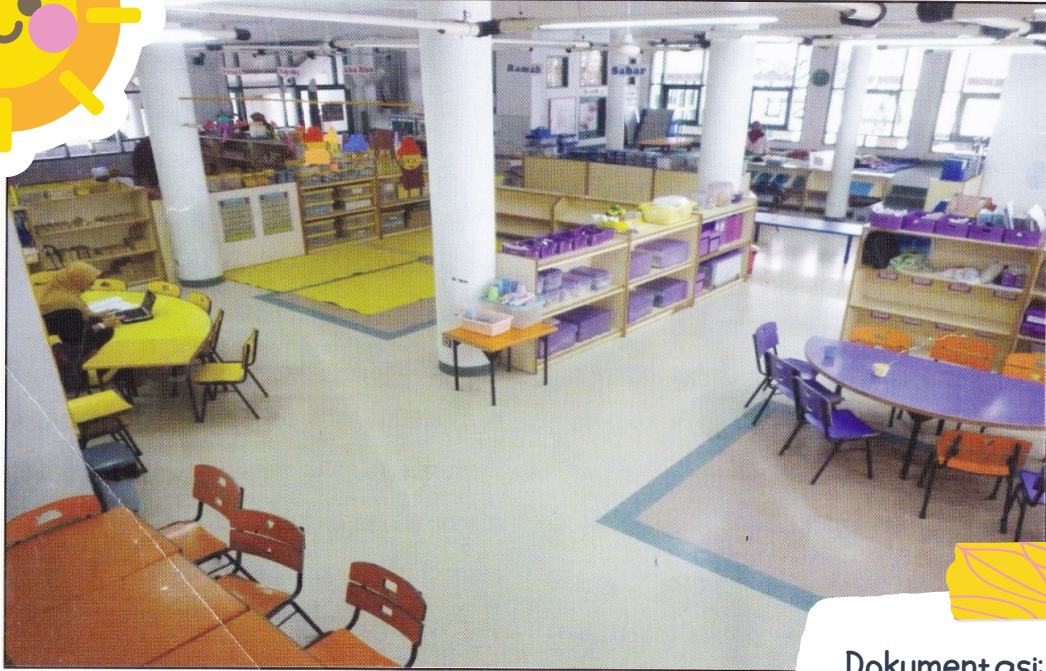
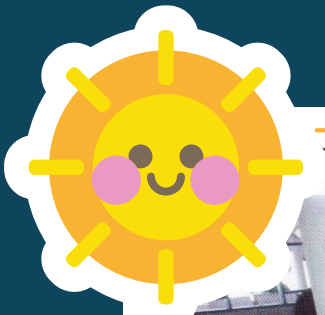
8. Penggunaan cat tembok dan kayu tidak mudah luntur saat dipegang anak.

9. Lantai tidak berbahan licin dan harusnya mudah dibersihkan.

10. Stop kontak tidak mudah dijangkau anak.

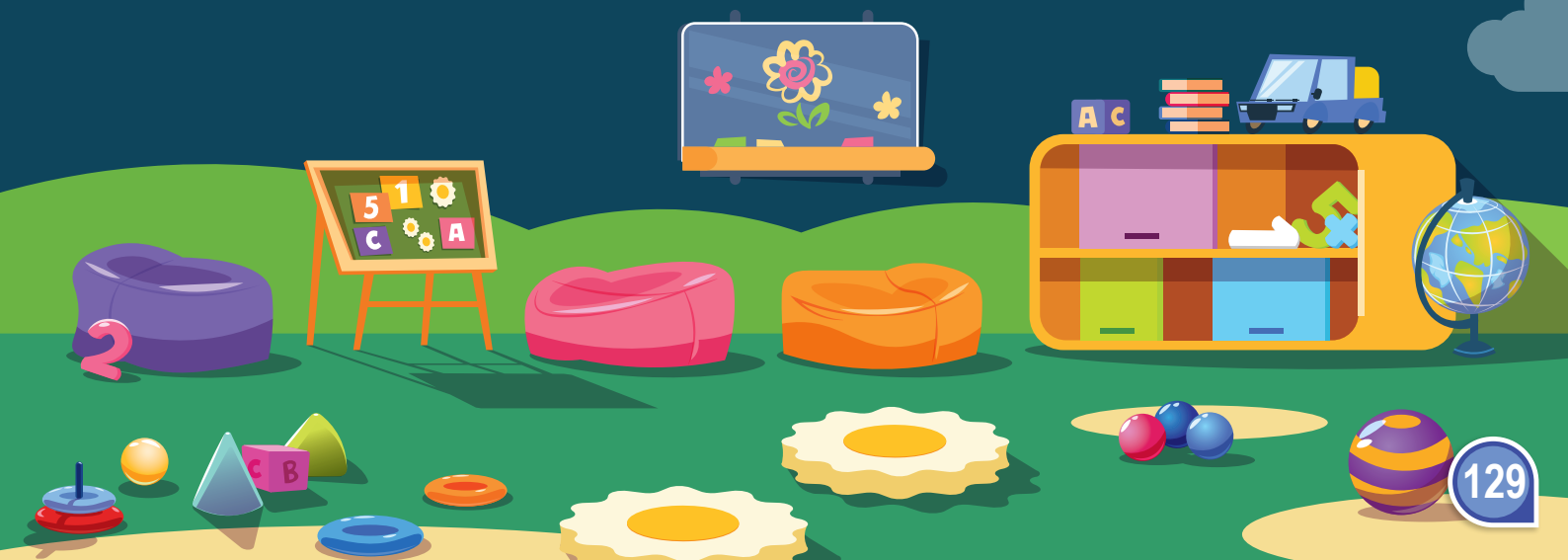
11. Pegangan pintu setinggi jangkauan anak, kecuali pintu pagar setinggi jangkauan orang dewasa.





Dokumentasi:  
PAUD Ar-Rahimah Kota Jambi

12. Dinding sebaiknya tidak dilukis permanen. Warna perabot dan dinding menggunakan warna natural.
13. Bebas dari asap rokok, bahan pestisida, dan toxin.
14. Bebas dari bahan yang mudah terbakar atau rapuh.



## F. Penataan di Luar Ruangan (*Outdoor*)

Ruang luar merupakan lingkungan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak. di ruang luar anak lebih bebas bergerak, karena seharusnya ruang luar memfasilitasi perkembangan motorik kasar anak.

Hal yang harus diperhatikan dengan ruang luar:

1. Luas area bermain. Standard internasional menetapkan 7m<sup>2</sup> per anak.
2. Ruang bermain outdoor dipastikan tidak terdapat binatang yang menyengat/berbisa.
3. Bak pasir harus ditutup bila tidak digunakan, dan dipastikan dalam kondisi kering agar tidak menjadi tempat berkembang biak binatang kecil.
4. Area basah ditempatkan di luar, dekat dengan sumber air, lantai yang tdk licin, sanitasi terjaga baik agar air tidak menggenang.





Mainan di ruang luar:

1. Bebas dari bahan yang berbahaya.
2. Penataan sarana cukup luas bagi anak bergerak bebas, tidak perlu berdesakan.
3. Ketinggian mainan sebaiknya tidak lebih dari 1,5 meter dan tingkat kemiringannya sekitar 40 derajat.
4. Dasar seluncuran cukup lembut.
5. Dipastikan tidak mudah patah atau putus.
6. Dikontrol dan diperbaiki secara regular, Sebaiknya tidak terkena langsung terik matahari.



## G. Pemilihan Furniture

1. Meja dan kursi untuk anak disesuaikan dengan ukuran anak baik berat maupun ukurannya. Penyesuaian ukuran dengan kemampuan anak, dimaksudkan agar anak nyaman menggunakannya, menghindari kecelakaan karena kesulitan anak menggunakannya. Disamping itu anak dapat dilibatkan untuk turut membereskan meja kursi apabila ruangan akan digunakan kegiatan lain yang tidak membutuhkan pemakaian meja dan kursi.

2. Ujung meja dan kursi anak berbentuk tumpul (tidak runcing).

3. Loker tempat menyimpan alat main anak dan buku-buku bacaan anak setinggi jangkauan anak, digunakan sebagai pemisah sentra bermain.

4. Bila kursi plastic yang dipilih, pastikan cukup kokoh dan tidak licin bila ditempatkan di atas lantai.

5. Bila alat furniture yang dipilih berbahan kayu, pastikan cat yang digunakan aman bagi anak, tidak berbau, tidak mengandung toxid.

6. Perhatikan permukaan furniture kayu. Permukaan kayu yang kasar dapat melukai anak.



## H. Rangkuman

- 1** Penataan lingkungan bermain merupakan penataan lingkungan fisik baik di dalam ataupun di luar ruangan, termasuk seluruh lingkungan bermain mulai dari bentuk dan ukuran ruang, lantai, dinding, warna, dan berbagai alat main yang direncanakan sesuai dengan perencanaan.
- 2** Tujuan dan fungsi penataan lingkungan untuk mendorong anak mengoptimalkan perkembangan, kemandirian, kemampuan bersosialisasi dan memecahkan masalah.
- 3** Prinsip penataan lingkungan main harus sejalan dengan prinsip pembelajaran PAUD seperti membuat anak merasa nyaman, aman, dan memberikan kesempatan untuk bereksplorasi dengan memperhatikan karakteristik, kemampuan, latar belakang keluarga, lingkungan bermain, dan budaya setempat.
- 4** Penataan lingkungan bermain memiliki persyaratan yang sebaiknya dipenuhi oleh satuan PAUD yaitu: ruang belajar menarik dan mengundang minat anak untuk bermain, segala sesuatu dalam setiap penataan alat dan bahan memiliki unsur pendidikan, aman, nyaman, bersih, sehat, bebas dari hal-hal yang dapat melukai anak, dan menekankan pada pemanfaatan berbagai macam media.

**5** Penataan ruang belajar dalam (indoor) memperhatikan kebebasan anak bergerak dengan memperhatikan keamanan dan keselamatan anak.

**6** Ruang luar (outdoor) merupakan lingkungan belajar yang sangat menyenangkan buat anak, karena memfasilitasi kebutuhan anak untuk bergerak dengan bebas.

**7** Saat pembelajaran dilakukan di rumah, maka pelaksanaannya tidak harus mengacu pada model yang digunakan oleh satuan PAUD, namun penataan lingkungan mainnya tetap dilakukan sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini.

# BAB V

## PENGORGANISASIAN BELAJAR

### A. Pengertian

Smaldino dkk (Smaldino, Deborah L, Mims, & James D, 2015). Dalam pendekatan "ASSURE" tahapan pembelajaran diawali dengan penyiapan sumberdaya, penyiapan lingkungan, menyiapkan anak, melaksanakan pengalaman pembelajaran, feedback, dan evaluasi dan revisi. Selanjutnya dalam pelaksanaan pengalaman pembelajaran memerlukan partisipasi anak, praktek dan feedback: 1) memerlukan perhatian anak yang melibatkan proses aktif mental anak yang dibangun dari pengalaman atau praktek otentik yang diperkuat atau menerima feedback yang bersifat informatif, suatu respon yang diketahui oleh anak baik tentang pencapaian tujuan yang telah ditentukan maupun bagaimana anak tersebut meningkatkan penguasaannya; (2) praktek pembelajaran yaitu keterlibatan anak dalam praktek nyata dengan pengetahuan dan keterampilan yang baru. Partisipasi anak dalam aktivitas tersebut, anak dapat menggunakan berbagai macam teknologi dan media guna mendukung pembelajaran seperti: kreativitas dan inovasi; komunikasi dan kolaborasi; riset dan kelancaran informasi; berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan; menggunakan perangkat lunak untuk praktek; dan menggunakan media lainnya untuk praktek; dan (3) feedback yaitu anak memperoleh informasi tentang kebenaran yang ia lakukan. Feedback dapat berasal dari guru, dari kelompok dan anak lainnya. Feedback juga merupakan bagian dari pengecekan yang dilakukan anak sendiri atau dengan mentor, biasanya yang menggunakan computer. Apapun pengorgansiasin belajarnya anak harus memperoleh feedback yang memadai.

Pada tahun 1960-an Neil Postman mengemukakan bahwa lingkungan itu sendiri dapat membawa dampak atau pesan yang kritis dan dominan terhadap orang-orang yang terlibat di dalamnya (Apps & Margaret, 2012). Hal ini dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran di taman kanak-kanak tidak hanya kurikulum atau model pembelajarannya saja yang perlu diperhatikan, namun lingkungan diaman anak-anak berada pun harus diperhatikan, seperti halnya ruang kelas.

Topal dan Gandini juga mengungkapkan bahwa lingkungan kelas memiliki hubungan yang erat dengan pengajaran dan pembelajaran yang kita sampaikan kepada anak usia dini dan dapat menghidupkan suasana pedagogisnya. Pada pembelajaran untuk pemula seperti anak usia dini, penataan ruang belajar harus diselaraskan dengan jadwal pembelajaran untuk memudahkan anak dan juga meningkatkan rasa keingintahuannya dan rasa untuk bereksplorasi (Apps & Margaret, 2012).

Ruangan yang tertata dengan baik dapat menjadi sarana bagi guru untuk mampu memenuhi kebutuhan belajar anak dengan maksimal, anak pun mampu bebas bergerak dari satu kegiatan bermain ke kegiatan bermain lainnya (Colbert, 2016).

Berdasarkan temuan dari Abbas, Othman dan Rahman pada tahun 2012, perencanaan awal pada Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk meningkatkan kualitas dari Pendidikan. Perencanaan awal terdiri dari physical setting (penataan fisik) dan non-physical setting (penataan non-fisik) (Abbas, Othman, & Rachman , 2012). David dan Weinstein pada tahun 1987 menyatakan ia percaya bahwa proses perkembangan dapat dipengaruhi secara baik oleh karakteristik dari physical setting atau penataan fisik (Colbert, 2016).

Terdapat penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari physical setting (penataan fisik) seperti penggunaan ruang, dan penataan tempat duduk terhadap pembelajaran anak usia dini terutama pada kegiatan menggambar anak (Prमितasari & Prमितasari, 2018).

Ricky W. Griffin menjelaskan bahwa manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengoordinasian, dan pengontrolan untuk mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien (Tumiran, 2018). Manajemen yang dimaksud dalam hal ini ialah manajemen atau pengelolaan ruang kelas yang berkaitan dengan (1) Tempat duduk peserta didik, (2) Media pendidikan anak usia dini, (3) tanaman dan tumbuhan, dan (4) pemberian aromaterapi di kelas (Israwati, 2017).

Tempat duduk peserta didik harus mempertimbangkan kesehatan. Tempat duduk harus kuat, stabil dan udah dipindahkan. Tempat duduk juga menjadi factor yang sangat mempengaruhi keberhasilan peserta didik, oleh karena itu harus dibuat bervariasi. Media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik yaitu media yang sesuai dengan kebutuhan, dalam perencanaan guru harus mampu untuk mengembangkan media yang telah diberikan dan menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran harus disusun dan diletakkan ditempat yang mudah dijangkau dan peserta didik dapat dengan mudah melihatnya. Tidak hanya berfungsi sebagai pemanis namun tanaman dan tumbuhan juga diperlukan di dalam setting kelas. Kelas hendaknya di tanam tanaman dan tumbuhan agar peserta didik mendapatkan pasokan oksigen yang melimpah.

## B. Prinsip-Prinsip Penataan Ruang Kelas

Dalam penataan ruang kelas terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan, antara lain (Yusuf, Susanti, Rumanda, & Maryati, 2018) :

### 1. Kesesuaian dengan usia dan tingkat perkembangan anak

Alat bermain disesuaikan tingkat kesulitannya dengan usia dan tingkat perkembangan anak, agar tidak mengalami frustrasi karena kesulitan atau tidak tertantang karena terlalu mudah.

### 2. Keselamatan dan Kenyamanan

Benda-benda yang terdapat di ruang kelas tidak membahayakan seperti tidak memiliki siku yang tajam, mainan yang beracun atau mainan yang dapat menimbulkan rasa takut, terdapat guru pengawas yang mendampingi apabila perlu pendampingan. Mainan dan media juga disusun pada posisi yang proporsional, tidak terlalu dekat sehingga tidak membuat anak kesempitan atau juga tidak memiliki jarak yang terlalu jauh dan sulit dijangkau.

### 3. Menarik dan dapat dipikirkan

Media atau mainan disusun dan diletakkan ditempat yang rapih dan dibuat sedemikian rupa sehingga menarik minat siswa untuk mengeksplorasi.





4.

#### Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran

Setting kelas disesuaikan sesuai dengan kebutuhan bermain dan belajar siswa. Setting juga disesuaikan dengan tema dari kegiatan pembelajaran.

5.

#### Fleksibilitas

Setting kelas selain disusun agar sesuai dengan kebutuhan juga harus bersifat fleksibel yaitu agar mudah ditukar, dipindah atau diadakannya perubahan seperti pada waktu-waktu tertentu agar sesuai dengan tema pembelajaran.

6.

#### Perbandingan dengan jumlah anak

Jumlah alat bermain dan jumlah siswa harus disesuaikan agar tidak terjadi saling rebut atau terdapat siswa yang tidak bermain dengan maksimal karena kekurangannya media dan mainan.

7.

#### Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran

Alat bermain harus mudah dijangkau dan diletakkan Kembali oleh anak, media dan alat bermain juga harus memiliki rupa yang mudah untuk dilihat oleh anak, seperti media yang menggunakan warna terang dan tulisan berukuran besar.



8.

### Labelling

Media dan alat bermain diberi label dan nama sesuai dengan jenisnya.

9.

### Kebersihan

Media dan alat bermain juga harus dijaga kebersihannya, karena benda-benda tersebut memiliki kontak langsung dengan siswa setiap harinya. Pastikan media dan alat bermain tidak berdebu, berbau, lembab dan lain-lain.

Dalam pengorganisasian Belajar, Ruang kelas harus diatur agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengaturannya yaitu, (1) susunan meja-kursi anak bersifat fleksibel, (2) kondisikan anak tidak harus selalu duduk pada setiap kegiatan belajar namun dengan suasana lain, (3) alat dan media bermain harus disesuaikan dengan kegiatan bermain anak, dan (4) penataan meja disesuaikan dengan ruang gerak anak (Tumiran, 2018).



## C. Zona-Zona dalam Ruang Kelas

Sesuai dengan konsep dan metode pembelajaran, maka idealnya ruang kelas ditata menurut jenis kegiatan yang dilakukan. Zona-zona yang terdapat dalam ruang kelas anak usia dini diantaranya (Olds, 2006):

1. Zona penerima (*entry zone*) ; tempat anak-anak diantar dan dijemput, dan tempat melepas dan menyimpan alas kaki.
2. Zona *messy* ; digunakan untuk kegiatan yang berhubungan dengan air, cat, dan tanah liat, memasak, dan menata makanan dan sebagainya.
3. Zona tenang : tempat melakukan kegiatan yang memerlukan konsentrasi tinggi.
4. Zona aktif : tempat bermain aktif.
5. Zona dramatic : area untuk bermain rumah-rumahan, bermain boneka, 'berdandan', bermain miniature, bermain sandiwara dan sebagainya.
6. Zona lain-lain : untuk aktifitas bermain computer, menonton TV/CD, dan sebagainya.



Penataan ruang dengan system zonasi, harus disesuaikan dengan sifat masing-masing zona. Penempatan zona-zona tersebut adalah sebagai berikut (De Chiara & Callender, 1980):

1.

Zona entry ditempatkan di dekat pintu masuk.

2.

Zona messy ditempatkan di dekat akses keluar ruangan atau di dekat zona entry. Pada zona ini sebaiknya disediakan bak cuci tangan dan meja alas.

3.

Zona aktif diletakkan di dekat jalur sirkulasi utama ruangan.

4.

Zona tenang diletakkan di area yang terlindung, cukup terang, dan jauh dari zona entry.



## D. Syarat-Syarat Pengorganisasian Ruang Belajar

Pengorganisasian belajar dapat diartikan pengaturan ruang belajar yang disesuaikan dengan bentuk layanan, jumlah anak, dan kelompok usia anak yang dilayani. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengorganisasian ruang belajar antara lain : (Yusuf , Susanti, Rumanda, & Maryati, 2018)

1.

### Jumlah Anak

Idealnya ruang bergerak dalam ruang yang dibutuhkan adalah 3m<sup>2</sup> oleh karena itu sebaiknya ruang belajar tidak disekat permanen dan setiap ruangan hanya diisi oleh satu kelompok anak. Moving Class atau ruang kelas bergerak bisa menjadi solusi jika memiliki ruang yang terbatas namun dengan jumlah siswa yang banyak.

2.

### Kelompok Usia Anak

Kelompok usia anak mempengaruhi penataan ruang belajar, anak dengan usia lebih muda membutuhkan ruang gerak yang lebih luas.

Dalam Standar PAUD ditetapkan rasio pendidik dengan peserta didik sebagai berikut:

- Kelompok usia 0 – tahun, 1 guru maksimal menangani 4 anak
- Kelompok usia 2 – 3 tahun, 1 guru maksimal menangani 8 anak
- Kelompok usia 3 – 4 tahun, 1 guru maksimal menangani 10 anak
- Kelompok usia 4 – 5 tahun, 1 guru maksimal menangani 12 anak
- Kelompok usia 5 – 6 tahun, 1 guru maksimal menangani 15 anak

Kelompok usia anak mempengaruhi penataan ruangan dan jumlah anak yang dapat diterima di satuan PAUD. Semakin muda anak yang dilayani, maka semakin luas keperluannya untuk bergerak. Disamping itu semakin muda usia anak maka rombongan belajarnya semakin kecil.



### 3.

#### Waktu Belajar

Selain penggunaan ruang waktu belajarpun harus disesuaikan sesuai dengan kebutuhannya. Kebutuhan tersebut tergantung pada kematangan perkembangan anak. Semakin muda anak didik, semakin sedikit frekuensi jumlah waktu layanan.

- a. Kelompok usia 0-2 tahun minimal 2 jam perminggu
- b. Kelompok usia 2-4 tahun minimal layanan 6 jam perminggu
- c. Kelompok usia 4-6 tahun minimal layanan 15 jam perminggu



## E. Material, Provokasi dan *Scaffolding*

Material berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bahan yang akan dipakai untuk membuat bahan lain. Kegiatan pembelajaran di PAUD dituntut untuk menggunakan alat dan bahan yang dapat merangsang/memberikan stimulasi kepada anak. Material yang dipergunakan anak beragam dan bersumber dari alam sekitar dunia anak.

Material yang dapat dipergunakan dalam penataan lingkungan belajar adalah:

1. Bahan alami yakni kerang, batu, kerikil, kulit kayu, daun, ranting dan lain-lain.
2. Manik-manik kaca
3. Cermin
4. Bahan-bahan seni yakni cat, tanah liat untuk diukur, pensil yang disusun berdasarkan warna.
5. Material dengan berbagai tekstur halus, kasar, lembut, dan lain-lain.

Material yang disediakan guru harus menarik, mengundang pertanyaan anak, membangkitkan panca Indra dan berfungsi untuk memprovokasi pembelajaran. Penggunaan material dengan memanfaatkan lingkungan sekitar mengajak anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan melakukan inovasi kreativitas bagaimana material yang tidak terpakai tersebut dapat dipergunakan dengan layak untuk pembelajaran anak.

Penggunaan material yang berada di lingkungan sekitar dalam pembelajaran PAUD, mengajarkan anak untuk dekat dengan alamnya. Anak dapat merancang bangun dengan mempergunakan ranting, mengisi pola dengan batu-batu ataupun mempergunakan kardus dan lakban untuk membentuk bangunan. Dengan demikian guru tidak hanya menyediakan material saja, namun material yang sudah dipersiapkan guru harus diatur sehingga kelas menjadi tempat yang menyenangkan, mengembangkan dan meningkatkan pengalaman belajar bermakna anak, dan membantu anak untuk dapat mengeluarkan ide, pemikiran, pemunculan masalah dan pemecahannya. Pengadaan material dalam pembelajaran menunjukkan bahwa lingkungan alam di sekitar adalah "guru".

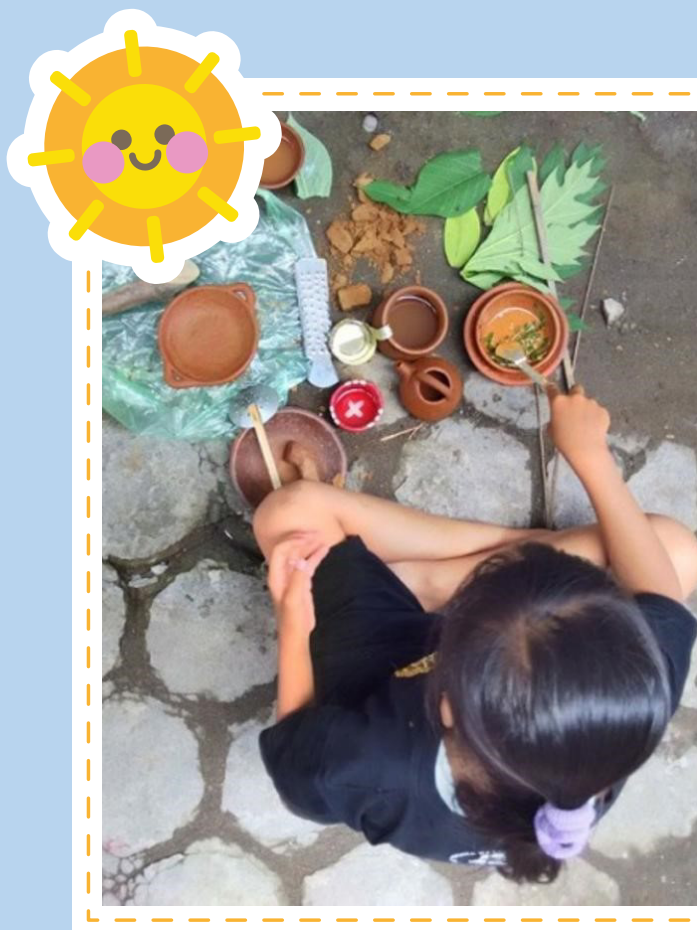
## F. Provokasi dan *Scaffolding*

Provokasi adalah konsep pendekatan Reggio Emilia dalam pembelajaran PAUD. Provokasi mendorong anak untuk mengeksplorasi dunianya melalui kegiatan terbuka (open-ended activities) tanpa dibimbing oleh guru.

Provokasi menstimulasi anak berpikir mandiri dan mengeksplorasi minatnya dan juga merupakan stimulus untuk memancing percakapan anak. Provokasi dalam kegiatan bermain dapat membantu anak bukan hanya mengembangkan minat, pemikiran, atau gagasan yang diungkapkan, melainkan juga dapat melatih keterampilan dan penguatan (konsolidasi) dalam pembelajaran. Untuk itu, berbekal dari pengetahuan dan pemahaman guru mengenai model pembelajaran, dan pengelolaan lingkungan belajar, diharapkan guru dapat menggunakan, menganalisis dan merancang pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran PAUD dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Contoh provokasi yang dapat disediakan oleh guru dalam pembelajaran di PAUD:

Pada gambar di samping terlihat seorang anak yang memainkan permainan dengan alat main yang disediakan, alat-alat ini dapat memprovokasi anak untuk melakukan suatu tindakan dengan memanfaatkan alat-alat yang tersedia, selain itu anak juga terpancing untuk mengumpulkan atau mencari bahan-bahan yang ia pikir dapat dipergunakan untuk mencapai tujuan dan maksudnya. Anak menggali pengalamannya dari apa yang ia lihat, ia dengar dan apa yang ia pikirkan tentang alat-alat dan bahan yang tersedia. Selain itu, pada gambar yang lainnya guru menyediakan berbagai bahan dan alat yang dapat memancing anak untuk berinovasi sesuai dengan pikiran masing-masing anak, dan hal ini menjadikan anak lebih kreatif dan inovatif, dan yang paling utama kegiatan ini dapat membuat anak merasa senang.

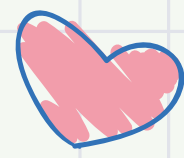
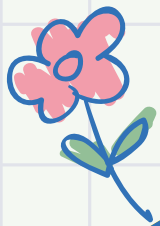






Dokumentasi:

<https://www.thecompassschool.com/blog/what-is-provocation/> (The Compass School, 2017)



Dokumentasi: <https://images.app.goo.gl/WBqjxv6u24DMGEmp7> (Kashin, 2019)

Dokumentasi: <https://www.thingstoshareandremember.com/preschool-art-study-painting-sunflowers-2/> (Stacy, 2013)

Penyediaan alat dan bahan main yang ditata dengan menarik seperti pada gambar-gambar di atas akan memprovokasi atau memancing anak untuk terlibat dalam kegiatan dan melakukan eksplorasi yang tidak habis-habisnya. Tanpa bimbingan guru sekalipun anak-anak dapat langsung melakukan eksplorasi melalui ide-ide yang muncul saat melihat alat dan bahan yang tersedia.

Selain penataan alat dan bahan serta lingkungan main yang menarik, provokasi juga dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan berbagai kalimat pernyataan atau pertanyaan terbuka yang bertujuan agar anak tergugah, sehingga anak dapat memunculkan idenya sendiri, sehingga guru juga dapat melihat batas kemampuan anak, serta pada akhirnya anak mulai bereksplorasi dengan alat dan bahan yang tersedia.

Guru dapat mengembangkan sains, teknologi, engineering, seni, dan matematika anak dengan cara memberikan kesempatan pada mereka untuk melakukan kegiatan coba-coba, mengira-ngira, berbagi informasi tentang apa yang mereka temukan, dan memutuskan sendiri tentang bagaimana seharusnya melakukan sesuatu. Selain itu, guru dapat merangsang atau memancing daya pikir atau memberikan pijakan/dukungan (*scaffolding*) kepada anak dengan menggunakan berbagai kalimat pertanyaan atau pernyataan terkait apa saja yang mereka pelajari dengan menggunakan pendekatan saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, mengomunikasikan).

Morrison (Morrison, 2007) Vygotsky meyakini bahwa komunikasi atau dialog antara guru dan anak sangat penting; sebagai alat bagi anak untuk mengembangkan konsep-konsep baru dan berpikir dengan cara mereka dalam konsep yang lebih tinggi. Bantuan dalam *Zone Proximal Development* (ZPD) disebut *scaffolding* dan merupakan komponen utama dalam pengajaran. ZPD adalah rentang tugas-tugas yang terlalu sulit dikuasai anak sendiri tetapi dapat dipelajari dengan panduan dan bantuan. *Scaffolding* adalah proses panduan, dukungan atau arahan guru saat pembelajaran berlangsung dengan membangun di atas apa yang telah mampu dilakukan anak, atau bergerak ke kemampuan yang lebih tinggi dari apa yang telah ia kuasai.



Scaffolding yang dikenal juga dengan “pijakan” diartikan sebagai dukungan yang berubah-ubah selama kegiatan belajar, yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi. Dukungan lebih banyak diberikan ketika tugas lebih baru, dukungan lebih sedikit ketika kemampuan sudah meningkat, dan dapat menanamkan penguasaan diri dan kemandirian anak (Vigotsky, Pamela Phelps.1998; Pedoman Pembelajaran dengan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BCCT), Depdiknas, 2004)

Morrison (Morrison, 2007) mengemukakan proses pemberian scaffolding pada anak dalam pembelajaran antara lain: (1) mengamati dan menyimak, guna mengetahui bantuan seperti apa yang diperlukan oleh anak; (2) dekati anak, tanyakan apa yang ingin ia lakukan, dan minta izin jika ingin memberikan bantuan; (3) perbincangkan tentang tugas, berikan gambaran masing-masing tahapan secara terinci-apa yang sedang digunakan, apa yang sedang dilakukan, apa yang sedang dilihat atau disentuh dan tanyai anak pertanyaan-pertanyaan tentang aktivitas yang dilakukan; (4) tetap terlibat dalam aktivitas, pertimbangkan dukungan yang diberikan, beri kesempatan kepada anak untuk mengambil alih dan melakukan pembicaraan; (5) secara perlahan-lahan menarik dukungan, amati bagaimana anak dapat melakukan dengan mengurangi dukungan; (6) observasi kemampuan anak melakukannya secara mandiri, setelah menarik semua dukungan, cek untuk memastikan anak melanjutkan tugasnya dengan sukses; dan (7) mengenalkan tugas yang baru, berikan tugas-tugas yang sedikit menantang, dan ulangi seluruh kegiatan sesuai dengan urutannya.

Smaldino dkk (Smaldino, Deborah L, Mims, & James D, 2015) selanjutnya menambahkan strategi-strategi pembelajaran harus didisain untuk mendorong anak dan memberikan keyakinan kepada anak bahwa mereka punya kompetensi untuk sukses dan mampu mengontrol dirinya sendiri dalam memilih kegiatan selama proses pembelajaran. Hal penting lainnya adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan mendapat penghargaan dari guru, keluarga dan orang lain yang dianggap penting oleh anak.



Lebih lanjut Bredekamp (Bredekamp, 2010) mengemukakan bahwa banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi anak dengan guru adalah diterminan paling penting dalam menentukan kualitas pengalaman anak, capaian akademik dan kompetensi social emosional mereka. Interaksi antara anak dan guru ini menentukan baik emosional dan susana pembelajaran di kelas, sehingga dapat digunakan untuk memprediksi perkembangan anak selama berada di pra sekolah dan taman kanak. Pada waktu yang sama intensitas scaffolding pembelajaran anak merupakan peran penting bagi guru prasekolah dan pendidikan dasar.

Vygotsky menekankan pentingnya scaffolding (pijakan/dukungan) atau mediated learning dalam proses belajar dan proses pertumbuhan, di mana anak belajar suatu konsep melalui tahapan-tahapan pemecahan masalah. Prinsip scaffolding ini juga berhubungan dengan teori konstruktivisme modern pengembangan teori Bruner. Anak Bermain untuk memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan sendiri. Untuk itu, agar anak-anak dapat berkembang secara optimal maka dibutuhkan dukungan orang dewasa atau guru dalam bentuk penyediaan alat dan bahan main yang menarik dan sesuai dengan tahap usia anak, serta pertanyaan atau pernyataan yang memancing anak untuk berfikir lebih tinggi. Scaffolding tidak hanya dipakai pada model sentra, namun scaffolding dapat digunakan pada model pembelajaran apa saja karena tujuannya adalah untuk menunjang main anak, dan menjadi acuan dalam menentukan tahap perkembangan anak, baik dari segi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni.



Ada lima tahap kegiatan memberi pijakan selama bermain, sebagaimana berikut:



### LOOKING

Memperhatikan apa yang dilakukan anak.



### NAMING

Menyebutkan apa yang terlihat.



### QUESTIONING

Menanyakan apa yang ingin dilakukan anak.



### COMMANDING

Memancing untuk memperluas gagasan anak.



### ACTING

Memberi kesempatan anak untuk berbuat/modelling.



Dalam model pembelajaran yang dipilih satuan, anak dirangsang untuk aktif dalam kegiatan bermain, anak menjadi pusat pembelajar dan guru lebih berperan sebagai motivator dan fasilitator yang memberikan pijakan-pijakan pendidikan. Dukungan atau pijakan-pijakan tersebut membuat anak menjadi kuat dan kokoh terhadap kepastian dari apa yang telah mereka temukan saat bermain. Dalam dukungan atau pijakan-pijakan, anak mendapatkan pengetahuan yang lebih dalam, kosa kata-kosa kata baru dan ide-ide yang dapat mereka tuangkan ke dalam kegiatan bermainnya.

Pertanyaan atau pernyataan yang dilontarkan guru tidak bersifat intimidasi, intervensi, atau mengarahkan anak pada sesuatu yang harus mereka lakukan sesuai keinginan guru, tapi lebih kepada membawa mereka untuk berpikir dan terangsang agar melakukan sesuatu dengan alat dan bahan yang ada di hadapan mereka, untuk itu guru memerlukan teknik bertanya dan menjawab pertanyaan. Teknik bertanya yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan bahasa yang jelas dan singkat
2. Menggunakan intonasi yang jelas dan lembut
3. Pandang mata anak saat berbicara
4. Posisi badan sejajar dengan posisi badan anak
5. Melibatkan emosi anak
6. Menggunakan kalimat yang benar, baik, dan lengkap
7. Hindari memaksa anak untuk menghafal kata.
8. Gunakan kalimat tanya untuk menggantikan kalimat perintah
9. Bertanya untuk mendorong mengeluarkan pendapat
10. Gunakan kalimat pertanyaan yang berisi masalah untuk diatasi anak
11. Gunakan pertanyaan yang mendorong anak untuk berani mencoba

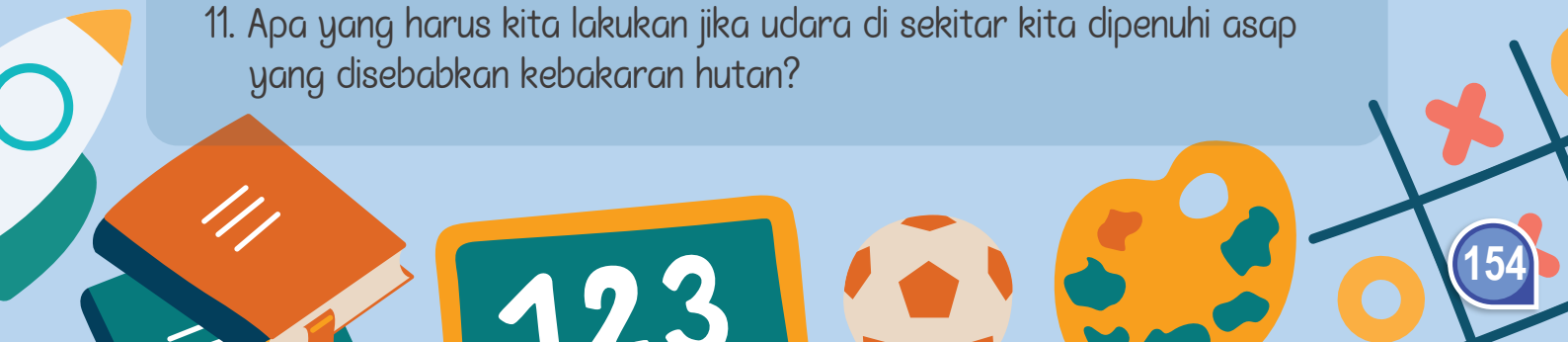


Saat guru menjawab pertanyaan yang muncul dari anak maka ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh guru, antara lain:

1. Jujur, menjawab apa adanya, tidak berbohong
2. Tulus, menjawab dengan penuh perhatian,
3. Menghargai, tidak ditertawakan ataupun diremehkan
4. Merespon pertanyaan dengan memperbaiki kalimat pertanyaan anak
5. Gunakan tata bahasa yang benar dalam berbicara
6. Apabila tidak mengetahui jawaban yang benar, sebaiknya mengajak anak untuk mencari di buku

Berikut contoh pertanyaan-pertanyaan yang dapat diberikan sebagai rangsangan/pancingan/dukungan kepada anak:

1. Apa yang terjadi jika warna merah dicampur dengan warna yang lain?
2. Bagaimana caranya supaya es tersebut mencair?
3. Apa yang dibutuhkan makhluk hidup untuk tetap hidup?
4. Apa yang terjadi jika hewan tidak mendapatkan makanan?
5. Bagaimana siklus kehidupan katak, mulai dari telur hingga jadi katak dewasa?
6. Apa yang dibutuhkan tanaman untuk dapat memasak makanannya?
7. Mengapa kita harus makan makanan yang sehat?
8. Apa yang kita lakukan untuk menjaga kesehatan mata?
9. Dimanakah binatang amfibi hidup?
10. Apa yang dilakukan kupu-kupu saat hinggap di bunga mekar?
11. Apa yang harus kita lakukan jika udara di sekitar kita dipenuhi asap yang disebabkan kebakaran hutan?





Selain itu, guru juga dapat menggunakan berbagai pertanyaan pancingan sekaligus sebagai pendukung (scaffolding) seperti:

1. Bagaimana caranya kita membuat lingkungan kita menjadi indah dan bersih?
2. Apa yang dapat dilakukan manusia saat matahari bersinar terang?
3. Benda-benda apa saja yang ada di lingkungan kita?
4. Apa yang bisa kita lakukan untuk memanfaatkan sampah organik yang ada di sekitar kita?
5. Apa yang bisa kita lihat pada malam hari?
6. Bagaimana ciri-ciri air bersih?
7. Apa yang harus kita lakukan terhadap lingkungan di sekitar kita, supaya tidak terkena bencana banjir?
8. Balok seperti apa yang mampu menahan bangunanmu agar tidak rubuh?

Guru juga dapat menggunakan berbagai kalimat pernyataan guna memberikankan pijakan atau dukungan seperti kalimat berikut ini:

1. Kita dapat melakukan sesuatu, sehingga gelas tersebut tidak terjatuh dari pinggir meja.
2. Mungkin kita bisa menggunakan buku-buku untuk mendapatkan ide yang lebih banyak.
3. Kita perlu memikirkan tentang balok yang lebih kuat untuk dapat menopang bangunannya.
4. Kita perlu pikirkan benda-benda yang bisa dibawa melalui lubang itu.
5. Mungkin kita butuh alat atau sesuatu untuk mempermudah pekerjaan ini.



Guru bisa membuat berbagai pertanyaan atau pernyataan yang dapat mendukung atau memancing anak untuk dapat berpikir tentang berbagai hal. Untuk itu, guru perlu memiliki kemampuan sehingga mampu membuat berbagai macam kalimat atau pernyataan yang dibutuhkan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Guru perlu mempelajari banyak hal, terutama terkait penataan lingkungan main, serta cara menyampaikan atau mengalirkan materi atau muatan pembelajaran kepada anak selama proses pembelajaran, tanpa membuat anak merasa dipaksa (diintervensi) untuk melakukan sesuatu sesuai kehendak guru. Hal ini perlu dilakukan supaya guru dapat membangun proses berpikir anak ke arah perkembangan berfikir yang lebih tinggi.



## G. Rangkuman

1

Pengembangan anak secara optimal perlu memperhatikan rasio pendidik dengan peserta didik yang telah ditetapkan di dalam Standar Nasional PAUD.

2

Manajemen yang dimaksud dalam hal ini ialah manajemen atau pengelolaan ruang kelas yang berkaitan dengan (1) Tempat duduk peserta didik, (2) Media pendidikan anak usia dini, (3) tanaman dan tumbuhan, dan (4) pemberian aromaterapi di kelas.

3

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pengaturan belajar yaitu, (1) susunan meja-kursi anak bersifat fleksibel, (2) kondisikan anak tidak harus selalu duduk pada setiap kegiatan belajar namun dengan suasana lain, (3) alat dan media bermain harus disesuaikan dengan kegiatan bermain anak, dan (4) penataan meja disesuaikan dengan ruang gerak anak

4

Material adalah bahan yang akan dipakai untuk membuat bahan lain.

5

Penggunaan material dengan memanfaatkan lingkungan sekitar mengajak anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan melakukan inovasi kreativitas bagaimana material yang tidak terpakai tersebut dapat dipergunakan dengan layak untuk pembelajaran anak.

**6** Provokasi merupakan sebuah konsep pendekatan yang mendorong anak untuk mengeksplorasi dunianya melalui kegiatan terbuka, yang dapat dilakukan anak walaupun tanpa bimbingan guru.

**7** Provokasi dalam kegiatan bermain, dapat membantu anak bukan hanya mengembangkan minat, pemikiran, atau gagasan yang diungkapkan, melainkan juga dapat melatih keterampilan dan penguatan (konsolidasi) dalam pembelajaran.

**8** Scaffolding merupakan suatu dukungan atau pijakan oleh orang dewasa/guru yang ditujukan supaya anak memperoleh sesuatu dengan cara bereksplorasi dan bereksperimen tentang dunia di sekitarnya dalam rangka membangun pengetahuannya sendiri.

**9** Provokasi dan scaffolding dapat diberikan dalam bentuk penyediaan alat dan bahan main yang menarik, atau dengan melontarkan kalimat pertanyaan dan atau pernyataan yang membuat anak terpancing untuk berfikir dan melakukan sesuatu dengan apa yang ada di sekitar mereka.

## BAB VI PENUTUP

Pengembangan strategi pada pembelajaran PAUD ditentukan oleh setiap satuan PAUD yang disesuaikan dengan kondisi, potensi dan daya dukung yang dimiliki oleh satuan tersebut. Satu lembaga dengan lembaga lain mungkin saja memiliki model pendekatan yang berbeda-beda. Model pembelajaran yang diterapkan di satuan PAUD dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, dan lingkungan. Model pembelajaran yang diterapkan di Indonesia diantaranya adalah model sudut, kelompok dengan kegiatan pengaman, area, dan sentra. Model-model pembelajaran tersebut juga dipengaruhi oleh budaya setempat yang melingkupi.

Dengan adanya pemahaman para pendidik tentang model pembelajaran, diharapkan para pendidik dapat melaksanakan pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat memfasilitasi anak melalui kegiatan main yang bermakna dengan menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran.

Modul ini, bukan merupakan satu-satunya sumber informasi tentang model pembelajaran. Pengguna modul diharapkan dapat menggunakan sumber belajar lainnya untuk memperkaya dan memperluas pemahaman serta wawasan tentang model pembelajaran. Selanjutnya, pengguna modul juga diharapkan untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan perkembangan pengetahuan.



# GLOSSARY

**Belajar mandiri:** metode pengajaran dimana siswa terlibat dalam aktivitas yang dilaksanakan dengan sedikit bimbingan atau tanpa bimbingan sama sekali.

**Diskusi:** metode pembelajaran dimana siswa relatif bertukar ide atau berbagi ide terhadap suatu topik. Diskusi tersebut dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau dalam aktivitas dengan melibatkan semua anak.

**Feedback:** Anak mendapatkan timbal baik atau informasi tentang kebenaran yang ia lakukan

**Fleksibilitas:** Bersifat fleksibel, dapat berpindah, ditukar atau diadakan perubahan sewaktu-waktu

**Inkuiri:** metode pembelajaran yang focus kepada fleksibilitas proses yang bersifat sistematis dalam memecahkan masalah.

**Labelling:** Pemberian label atau tanda nama pada suatu benda sesuai dengan jenis, fungsi dan lain sebagainya

**Metodologi:** pola perilaku terencana berupa langkah-langkah tertentu yang mempengaruhi guru dalam pembelajaran.

**Model pembelajaran:** seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

**Moving Class:** Salah satu sistem pembelajaran yang mana setiap guru mata pelajaran sudah siap mengajar di ruang kelas yang telah ditentukan sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya sehingga saat pergantian pelajaran bukan guru yang datang ke kelas siswa namun siswa datang ke kelas guru.



**Non-Physical Setting:** Peningkatan Pendidikan pada tatanan non-fisik seperti kurikulum pendidikan dan pengajaran oleh guru

**Pelaksanaan:** Hubungan antara aspek-aspek individual yang ditimbulkan oleh adanya pengaturan terhadap bawahan-bawahan untuk dapat dimengerti dan pembagian pekerjaan yang efektif dan efisien untuk tujuan perusahaan yang nyata. Jadi penggerakan adalah kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk membimbing, mengarahkan, mengatur segala kegiatan yang telah diberi tugas dalam melaksanakan suatu kegiatan usaha

**Pembelajaran aktif:** siswa belajar melalui melakukan yang terlibat dalam membaca, menulis, berdiskusi, dan pemecahan masalah.

**Pembelajaran discovery:** metode instruksional yang focus pada perhatian pembelajaran melalui supervisi pemecahan masalah berdasarkan metode saintifik. Siswa didorong untuk mempelajari konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui eksplorasi yang dilakukannya sendiri.

**Pembelajaran:** perubahan yang relative menetap pada kapasitas individu, perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek.

**Pemecahan masalah:** Teknik pembelajaran yang focus pada pengurangan ketidakpastian melalui pengalaman langsung dan dibawah supervisi.

**Pendekatan pembelajaran:** metode manajemen kelas berdasarkan pada premis pembelajaran yang direncanakan dan dilaksanakan dengan baik akan mencegah permasalahan pembelajaran.

**Pengajaran individual:** metode pembelajaran dimana pengajaran didasarkan kesesuaian minat, kebutuhan, dan kemampuan anak secara individual.



**Pengajaran langsung:** pendekatan yang terstruktur dan berorientasi guru dengan karakteristik diarahkan dan dikontrol oleh guru, harapan guru yang tinggi terhadap perkembangan anak, memaksimalkan penggunaan waktu siswa untuk tugas-tugas akademik, dan upaya-upaya yang dilakukan guru untuk meminimalkan efek negative.

**Pengontrolan:** Kegiatan mengukur tingkat efektifitas kerja personal dan tingkat efisiensi penggunaan metode dan alat tertentu dalam usaha mencapai tujuan

**Pengorganisasian:** Suatu proses untuk menentukan, mengelompokkan tugas, dan peraturan secara bersama untuk mencapai tujuan, menentukan orang-orang yang akan melakukan aktifitas, menetapkan wewenang yang dapat didelegasikan pada setiap individu yang akan melaksanakan aktivitas tersebut

**Perencanaan:** Perencanaan adalah sejumlah kegiatan yang ditentukan sebelumnya untuk dilaksanakan pada suatu periode tertentu dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan

**Pertanyaan bersifat menggali:** pertanyaan yang menyertakan kata kunci untuk membantu siswa dalam menjawab guna memperbaiki jawaban sebelumnya.

**Pertanyaan menyelidik:** pertanyaan yang diikuti dengan meminta anak untuk berpikir dan merespon agar lebih mendalam dari respon sebelumnya.

**Pertanyaan produktif:** pertanyaan luas, pertanyaan buka tutup dengan yang memberikan kesempatan untuk menjawab benar lebih banyak sehingga siswa menggunakan imajinasinya, berpikir kreatif dan menghasilkan suatu pemikiran yang unik.





**Physical Setting:** Peningkatan pendidikan pada tatanan fisik seperti kualitas furniture dan lingkungan

**Praktek:** mengulang tugas-tugas tertentu atau keterampilan-keterampilan yang bertujuan agar siswa mengalami peningkatan kemampuan.

**Prosedur:** disain urutan langkah-langkah untuk mengarahkan siswa guna menguasai pembelajaran yang diinginkan.

**Scaffolding:** Proses panduan, dukungan atau arahan guru saat pembelajaran berlangsung dengan membangun di atas apa yang telah mampu dilakukan anak, atau bergerak kekemampuan yang lebih tinggi dari apa yang telah ia kuasai.

**Strategi pembelajaran:** rencana yang bersifat umum untuk mengajarkan mata pelajaran tertentu yang terdiri atas metodologi yang akan digunakan dan urutan langkah-langkah yang akan diikuti untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

**Strategi:** metodologi dan prosedur suatu pembelajaran.

**Teknik pembelajaran:** cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

**Tujuan pembelajaran:** empat komponen pernyataan spesifik yang diinginkan. Komponen tersebut terdiri atas kinerja, produk, kondisi, dan kriteria.

**Zone Proximal Develompent (ZPD):** Rentang tugas-tugas yang terlalu sulit dikuasai anak sendiri tetapi dapat dipelajari dengan panduan dan bantuan.



# DAFTAR PUSTAKA

Abbas, M. Y., Othman, M., & Rachman, P. (2012). Pre-School Classroom Environment ; Significant upon Childrens Play Behaviour. *Journal of Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47-65.

Apps, L., & Margaret, M. (2012). Classroom Aesthetic in Early Childhood Education. *Journal of Education and Learning*, 49-59.

Bentzen, W., & Martha B, F. (2003). *Seeing Children Care : A Guide for Assesing the Effectiveness of Childcare Programs*. New York: Thomson Delmar Learning.

Blum, C., & Howard P, P. (2013). "Using Instructional Strategies in Early Childhood Classrooms" *Instructional Technology in Early Childhood : Teaching in Deigital Age*. Maryland: Paul H, Brookes Publishing Co.

Bredenkamp, S. (2010). "Aligning Curriculum and Teaching : A Child Focused Approach" *Transition for Young Children : Creating Connection Across Early Childhood System*. Baltimore: Paul H Brookes Publishing Co.

Brewer, J. (2007). *Introduction to Early Childhood Education : Preschool Through Primary Grades (6th ed.)*. Boston: Pearson Allyn and Bacon.

Colbert, J. (2016). Classroom Design and How it Influences Behavior. *Early Childhood News*, 1-6.

Crowther, I. (2003). *Creating Effective Learning Environment*. Canada: Thomson Nelson.

De Chiara, J., & Callender, J. H. (1980). *Tima Saver Standards for Building Type*. New York: McGraw-Hill.

Diaz, C., Pelletier, C. M., & Eugene F, P. (2006). *Touch the Future Teach*. Boston: Pearson Education Inc.

Essa, E. (2003). *Introduction to Early Childhood Education (4th ed.)*. New York: Thomson Delmar Learning.



Everston, C., Edmund T, E., & Barbara S, C. (1984). *Classroom Management for Elementary Teachers*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Feeney, S., Christensen, D., & Moravick, E. (2006). *Who Am I in the Lives of Children?* (7th ed.). New Jersey: Pearson Merill Prantice Hall.

Gustafson, C., & Robert, M. B. (2002). *Survey Instructional Development Models* (4th ed.). New York: Eric Clearinghouse of Information & Technology.

Harmin, M., & Toth, M. (2006). *Inspiring Active Learning : A Complete Handbook for Today's Teachers* (2nd ed.). Virginia: ASCD Publication.

Israwati. (2017). *Pengelolaan Ruang Kelas Pendidikan Anak Usia Dini Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Serambi Ilmu*, 119-124.

Kashin, D. (2019, September 28). *Technology Rich Inquiry Based Research*. Retrieved from *Technology Rich Inquiry Based Research Web Site*: <https://tecribresearch.wordpress.com/2019/09/28/a-provoking-post-on-provocati- ons/>

Khodijah , S., & Wismiarti. (2010). *Sentra Seni*. Jakarta: Pustaka Al-Falah.

Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Morrison, G. (2007). *Early Childhood Education Today* (10th ed.). New Jersey: Pearson Merill Prentice Hall.

Mudlofir, A., & Rusydiyah, F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori Ke Praktik*. Depok: Raja Grafindo Perkasa.

Olds, A. R. (2006). *Spaces Room Layout for Ealry Childhooch Education*. New York: Community Products.

Parette, H., George R, P. K., & Blum, C. (2013). "Integrating Technology in Early Childhood Classroom" *Instructional Technology in Early Childhood : Teaching In Digital Age* Edited. Maryland: Paul H, Brookes Publishing Co.

Pramitasari, D., & Pramitasari, D. (2018). *The Role of Seating Layout Arrangements In The Kindergarten's Classroom To Student's Drawings*. *Architectural Research and Design Studies*, 11-17.



Sambaugh, N., & Susan G, M. (2006). *Instruction Design : A Systematic Approach for Reflective Practice*. Boston: Pearson Education Inc.

Scarpaci, R. (2007). *A Case Study Approach to Classroom Management*. Boston: Pearson Education Inc.

Smaldino, S., Deborah L, L., Mims, C., & James D, R. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning Loose-Leaf Version (11th ed.)*. Boston: Pearson Education Inc.

Solehudin, M. (2004). Memfasilitasi Perkembangan Berpikir dan Kreatifitas PAUD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Stacy. (2013, August 20). Things to Share and Remember. Retrieved from Things to Share and Remember Web Site: <https://www.thingstoshareandremember.com/preschool-art-study-painting-sunflowers-2/>

Susanto, A. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.

The Compass School. (2017, August 16). Retrieved from The Compass School Web site: <https://www.thecompassschool.com/blog/what-is-provocation/>

Tumiran. (2018). Pengelolaan Murid Unggul Berbasis Manajemen Kelas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Almufida*, 70-94.

Yusuf , F., Susanti, A., Rumanda, Y., & Maryati, S. (2018). *Pedoman Pengelolaan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

<http://livingmontessoriday.com>

<http://roemah-montessouri.blogspot.com>

<http://www.howwelearn.com>

<http://www.scribbalicious.com>



# SOAL LATIHAN

## Mata Diklat: Pengembangan Strategi Pengembangan Pembelajaran

Soal Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihan Salah Satu Jawaban Benar Dengan Memberikan Tanda Silang (X) pada Pilihan yang Benar!

1. Manakah yang bukan bentuk kegiatan yang dapat dilaksanakan guru pada Sudut Latihan Kehidupan Praktis (*Practical Life Corner*), kecuali:
  - a. Mencuci piring dan gelas plastik
  - b. Meronce bentuk geometri
  - c. Membandingkan berbagai jenis buah pisang
  - d. Memasang lambang bilangan sesuai dengan jumlahnya
  - e. Mencetak bentuk segitiga dari pasir
2. Dari pernyataan dibawah yang manakah yang merupakan kesadaran sensori pada Karakteristik model pembelajaran sudut :
  - a. Guru memberikan kesempatan anak untuk berekspresi dengan musik dan gerakan.
  - b. Guru menyediakan berbagai buku bacaan di dalam kelas
  - c. Anak diperkenalkan mengenai konsep matematika permulaan.
  - d. Anak distimulasi untuk membangun kepekaan dalam mempergunakan keseluruhan panca indra
  - e. Guru melaksanakan kegiatan dengan memperkenalkan budaya lokal.
3. Pembelajaran yang dilaksanakan guru pada salah satu model pembelajaran sudut adalah kegiatan mengolah makanan khas daerah seperti yang sering dijumpai di daerah Jawa Tengah dan Jawa Timur yakni Getuk Lindri. Kegiatan tersebut berada pada sudut:
  - a. Sudut Latihan Kehidupan Praktis
  - b. Sudut Kebudayaan
  - c. Sudut Bahasa
  - d. Sudut Matematika
  - e. Sudut Sensorik



4. Dibawah ini yang bukan merupakan fungsi kegiatan pengaman dalam model pembelajaran kelompok :
  - a. Kegiatan alternatif bagi anak yang lebih cepat menyelesaikan kegiatan di kelompoknya.
  - b. Sarana transisi anak untuk berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan selanjutnya.
  - c. Sebagai tempat mengamankan anak yang mendapatkan konsekuensi dari guru
  - d. Pemenuhan minat anak terhadap kegiatan yang disediakan guru.
  - e. melatih kesabaran dan mengendalikan perilaku anak saat menunggu giliran
  
5. Anak membangun pemahaman sendiri terhadap dunia dengan mensintesa pengalaman-pengalaman baru dengan apa yang telah mereka pahami sebelumnya.  
Pandangan tersebut merupakan pemahaman dari pemikiran:
  - a. Konstruktivisme
  - b. Humanistik
  - c. Behaviorisme
  - d. Kognitif
  - e. Sosial kognitif
  
6. Area yang ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan dan pengalaman anak dalam menuangkan ide, gagasan dan perasaan melalui meniru, simbolik atau berpura-pura tentang peran dalam kehidupan sosial di lingkungan sekitar anak, adalah area:
  - a. Area Keaksaraan
  - b. Area Drama
  - c. Area Balok
  - d. Area Seni
  - e. Area Matematika



7. Model pembelajaran sentra harus meliputi 3 jenis main, yaitu main sensorimotorik, simbolik dan main pembangunan. Rangkaian kegiatan di bawah ini memiliki 3 jenis main, kecuali:
  - a. Memandikan boneka, mencetak pasir, dan membentuk plastisin
  - b. Menuangkan air ke dalam botol, mencuci piring, dan melukis
  - c. Menggambar, memeras spon, dan mewarnai
  - d. Bermain pasar-pasaran, meronce, dan melukis
  - e. Membuat album gambar, pencampuran air warna, dan main mencuci pakaian.
  
8. Penataan lingkungan main bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan fisik yang aman, nyaman, menarik dan didesain sesuai perencanaan, sehingga perkembangan anak terstimulasi dengan optimal. Penataan lingkungan tersebut mempunyai prinsip-prinsip yang harus terpenuhi. Dibawah ini yang merupakan prinsip penataan lingkungan, kecuali:
  - a. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak
  - b. Mengembangkan kemandirian
  - c. Mengutamakan kenyamanan guru
  - d. Mengembangkan kepercayaan diri anak
  - e. Mendukung anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya
  
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pasal 36 nomor 4 mengatur rasio guru dan anak didik yakni:
  - a. Usia 2-4 tahun: Rasio guru dan anak didik 1: 10
  - b. Usia 4-6 tahun: Rasio guru dan anak didik 1:20
  - c. Usia 2-4 tahun: Rasio guru dan anak didik 1:15
  - d. Usia 4-5 tahun: Rasio guru dan anak didik 1:12
  - e. Usia 5-6 tahun: Rasio guru dan anak didik 1:13



10. Diilustrasikan seorang guru mempunyai rak pada salah satu sudut kelasnya berupa toples-toples yang berisikan berbagai bahan bekas dan alam seperti berbagai tutup botol, kerang, kancing bekas, batu-batuan, daun-daun kering. Penataan lingkungan yang dilaksanakan guru telah memenuhi persyaratan lingkungan belajar yakni:
- Memanfaatkan berbagai macam media
  - Ruang belajar menarik dan mengundang minat anak untuk bermain
  - Bersih dan sehat serta bebas dari binatang yang dapat melukai anak
  - Mendapatkan kecukupan pencahayaan
  - Dapat dipergunakan untuk berbagai kegiatan
11. Bermain peran seolah-olah anak bermain menjadi peran yang sesungguhnya, hal ini dinamakan:
- Bermain peran makro
  - Bermain peran mikro
  - Bermain sosial
  - Bermain peran keluarga
  - Bermain soliter
12. Penerapan pembelajaran pada satuan PAUD dilakukan dengan berbagai pendekatan dan model pembelajaran. Termasuk strategi pembelajaran apakah ketika anak bermain dan menemukan sendiri pemahamannya :
- Kontekstual
  - Kooperatif
  - Inkuiri
  - Kelompok
  - Diskusi





13. Langkah-langkah pembelajaran penting ditulis pada rancangan kegiatan pembelajaran. Membentuk kelompok merupakan salah satu tahapan pembelajaran :
- Berbasis masalah
  - Berbasis proyek
  - Diskusi
  - Kooperatif
  - Kontekstual
14. Area yang fokus pada pengembangan kreativitas anak usia dini salah satunya adalah area seni. Kegiatan yang bukan fokus pada eksplorasi gerak dan kesadaran gerak anak, kecuali:
- Kegiatan motorik
  - Seni tari
  - Bermain balok
  - Meronce
  - Kolase
15. Kegiatan nyaman dan menyenangkan adalah hal penting yang harus diciptakan guru pada kegiatan pembelajaran di satuan PAUD. Salah satu yang harus disiapkan guru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan adalah :
- Menyiapkan alat permainan edukatif yang bervariasi
  - Kegiatan bermain yang memberikan kebebasan pada anak
  - Bermain sesuka anak
  - Mengikuti keinginan anak
  - Durasi waktu bermain yang panjang



16. Berikut ini yang bukan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini adalah :

- a. Bermain sambil belajar
- b. Belajar seraya bermain
- c. Anak-anak belajar dengan berbagai cara
- d. Bermain merupakan kegiatan yang diminati anak
- e. Berorientasi pada perkembangan anak

17. Salah satu prinsip pendekatan pembelajaran sentra adalah setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak melalui bermain yang terencana dan terarah serta dukungan pendidik dalam bentuk pijakan, kecuali :

- a. Pijakan lingkungan bermain
- b. Pijakan sebelum main
- c. Pijakan saat main
- d. Pijakan sesudah main
- e. Pijakan pemilihan media

18. Secara umum pendekatan model sentra diterapkan menggunakan pendekatan :

- a. Pendekatan *inquiry*
- b. Pendekatan *discovery*
- c. Pendekatan *child center*
- d. a, b, c benar
- e. Pendekatan *direct*



19. Tema bukan merupakan tujuan pembelajaran melainkan sebagai perluasan wawasan dalam rangka menghantarkan kematangan perkembangan anak. Prinsip penerapan tematik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut, kecuali :
- disajikan secara terpadu dan menyeluruh
  - tidak dilaksanakan secara terpisah untuk setiap bidang pengembangan
  - mengaitkan berbagai bahasan dari Kompetensi Dasar secara terintegrasi
  - mengenal suatu konsep pengetahuan dan dapat mempelajari sesuatu yang bersifat konkret.
  - Disesuaikan dengan waktu yang tersedia
20. Model pembelajaran dengan pendekatan area, anak diberi kesempatan untuk memilih/melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minat mereka. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keragaman budaya, yang menekankan pada prinsip :
- Membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktivitas di dalam area-area yang disiapkan.
  - Menyiapkan permainan sesuai minat anak
  - Mengarahkan anak bermain bersama temannya
  - Anak bekerjasama dengan teman yang lain
  - Anak menyiapkan sendiri alat perainannya



# KUNCI JAWABAN

---

1	a	11	a
2	d	12	c
3	b	13	d
4	c	14	b
5	a	15	a
6	b	16	c
7	c	17	e
8	c	18	d
9	d	19	e
10	a	20	a



# TUGAS MANDIRI

---

Pemahaman dan penguasaan ketrampilan Modul Pengembangan Strategi Pembelajaran PAUD akan diperkuat dengan tugas setelah Tahap Tatap Muka, yaitu Tugas Mandiri. Bentuk tugas mandiri yang terkait dengan Tugas Mandiri Modul Pengembangan Strategi Pembelajaran yaitu membuat rancangan penataan lingkungan bermain dan praktik pembelajaran berdasarkan model sudut, area, kelompok, dan sentra dengan bobot 20 JPL atau lama waktu pelaksanaan maksimal 3 hari.

## A. Penjelasan Mengenai Tugas Mandiri:

1. Merancang penataan lingkungan bermain
2. Melaksanakan praktik pembelajaran dengan memilih salah satu model sudut, area, kelompok dan sentra

## B. Langkah-Langkah Yang Dapat Dilakukan

1. Lakukan perancangan penataan lingkungan.
2. Pilih salah satu model yaitu sudut, kelompok, area, atau sentra, untuk dipraktikkan.
3. Mencocokkan kesesuaian antara konsep model dengan praktik yang dilaksanakan.
4. Membuat dokumentasi berupa foto penataan lingkungan bermain dan video praktik pembelajaran berdasarkan model yang dipilih.
5. Lakukan analisis atas penataan lingkungan bermain dan praktik pembelajaran yang telah dilaksanakan.

## C. Blanko Isian (Digandakan dan dimasukkan ke dalam laporan tugas mandiri)



# LEMBAR PENATAAN RUANG BELAJAR

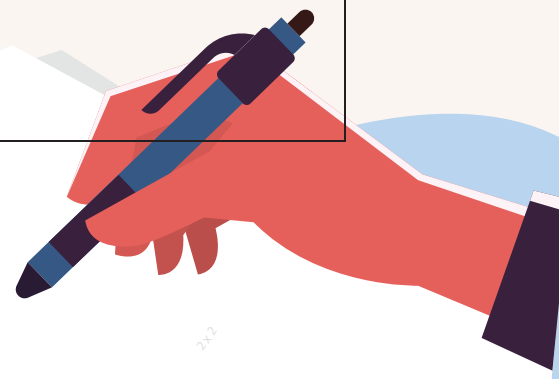
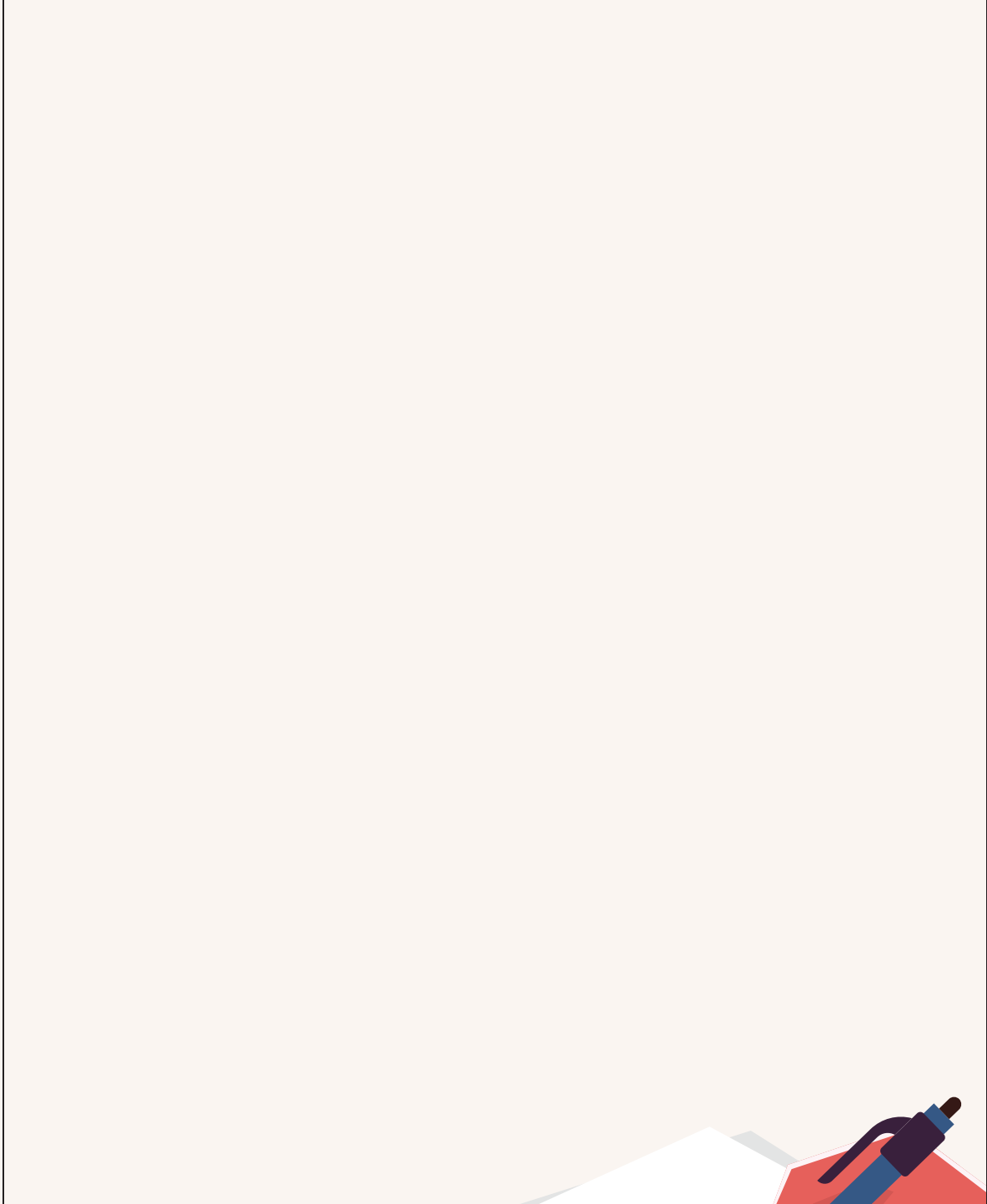
Nama Peserta : .....

Hari/Tanggal : .....

Nama Satuan : .....

Model : .....

## GAMBAR PENATAAN RUANG BERMAIN



# LEMBAR TUGAS MANDIRI

Nama Peserta : .....

Hari/Tanggal : .....

Nama Satuan : .....

Model : .....

Kegiatan Bermain	Alat dan Bahan	Aspek Perkembangan

