



**MODUL MATA KULIAH
MANAJEMEN KELAS**

**DI SUSUN OLEH
MIA RACHMAWATY, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PG – PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRILOGI
2021**

HALAMAN PENGESAHAN



MODUL MATA KULIAH MANEJEMAN KELAS PAUD

Kode Dokumen	:
Revisi	:
Diajukan oleh	: Dosen Pengampu Mata Kuliah Mia Rachmawaty, M.Pd
Dikendalikan oleh	: Ketua Program Studi PG PAUD Dr. Roostrianawahti Soekmono, M.Pd
Diketahui oleh	: Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Oki Kurniawan, S.Sn.M.Ds

Daftar Isi

Kata Pengantar	IV
BAB I	1
DEFINISI MANAJEMEN KELAS	1
Tugas	6
BAB II	7
KUALITAS DAN EFEKTIFITAS MANAJEMEN KELAS	7
Tugas	22
BAB III	23
LINGKUNGAN BELAJAR.....	23
A. Pengertian Lingkungan Belajar	23
B. Landasan dan Tujuan Lingkungan Belajar.....	24
C. Manfaat Lingkungan Belajar	28
BAB IV.....	32
RANCANGAN DAN PENATAAN LINGKUNGAN BELAJAR	32
INDOOR.....	32
A. Faktor Penataan Lingkungan Indoor.....	32
B. Rancangan dan Penataan Lingkungan Belajar Indoor.....	45
1. Rancangan Lingkungan Belajar Indoor Berdasarkan Kelompok Usia	47
2. Rancangan Lingkungan Belajar Indoor Berdasarkan Pendekatan Kurikulum	52
C. Fungsi dan Jenis Alat Main di Lingkungan Belajar Indoor	60
Tugas :	63
BAB IV.....	64
RANCANGAN DAN PENATAAN LINGKUNGAN BELAJAR	64
OUTDOOR.....	64
A. Pengertian dan Tujuan Lingkungan Belajar Outdoor	64
B. Syarat Penataan Lingkungan Belajar Outdoor.....	66
C. Jenis Peralatan Main Lingkungan Belajar Outdoor	70
D. Penataan Lingkungan Belajar Outdoor.....	73
E. Perawatan Dan Pemeliharaan Lingkungan Belajar Outdoor	77
Tugas :	81
BAB V.....	82
MANAJEMEN KELAS UNTUK PENGELOLAAN MASALAH PERILAKU DI KELAS	82

A.	Disiplin di Kelas.....	82
B.	Iklm Kelas.....	87
C.	Classroom Management Behaviour	91
D.	Pengelolaan Perilaku Bermasalah di Kelas	92
	Tugas :	100
BAB VI.....		101
DIVERSITY CLASSROOM MANAJEMEN		101
A.	Pengertian Diversity (Keragaman)	101
B.	Rancangan dan Penataan Lingkungan “Diversity”	106
C.	Alat Main Penunjuang Keragaman	109
	Tugas :	110
Daftar Pustaka.....		111

Kata Pengantar

Manajemen Kelas adalah salah satu mata kuliah di PG PAUD Universitas Trilogi dengan 2 sks yang harus ditempuh mahasiswa PG PAUD. Modul ini berisi pengetahuan dan keterampilan memahami pengertian, syarat dan penataan kelas untuk lembaga satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Modul ini digunakan selama perkuliahan berjalan sebagai petunjuk dan pelengkap untuk rancangan perkuliahan yang meliputi beberapa bagian berikut ini:

1. Pengertian manajemen kelas
2. Kualitas dan Efektifitas Manajemen Kelas
3. Lingkunga Belajar
4. Penataan Indoor dan Outdoor
5. Manajemen Kelas Untuk Pengelolaan Perilaku di Kelas
6. Diversity Classroom

Pada setiap bagian pembahasan dilengkapi dengan pendalaman materi berupa penugasan dan observasi yang dilakukan secara mandiri maupun berkelompok.

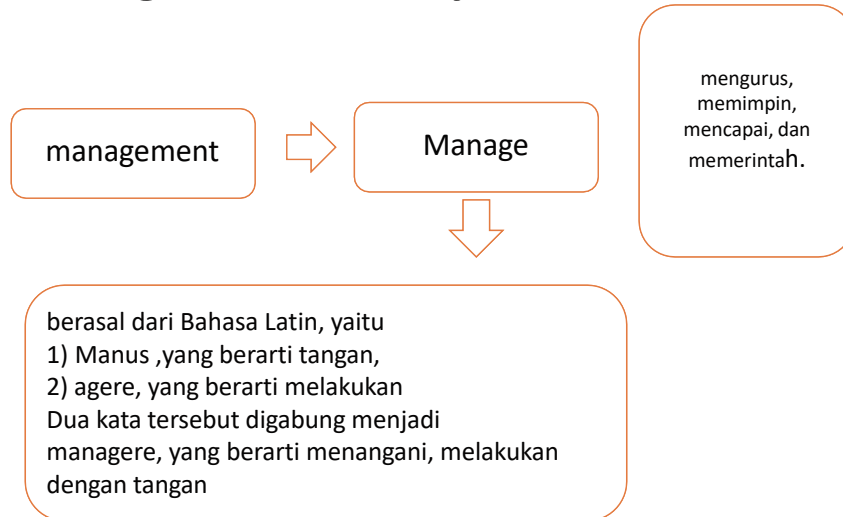
Penulis

Mia Rachmawaty, M.Pd

Dosen Pengampu

BAB I
DEFINISI MANAJEMEN KELAS

Pengertian Manajemen



Kamus Bahasa Indonesia

- Manajemen menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008:909-910) adalah:
 - (1) proses pemakaian sumber daya **secara efektif** untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan;
 - (2) penggunaan sumber daya **secara efektif** untuk mencapai sasaran.

Pengertian Kelas


- Menurut Kamus Bhs Indonesia: adalah ruang tempat belajar di sekolah
- **Arikunto** (1988) berpendapat bahwa kelas adalah sekelompok peserta didik yang pada waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama.
- **Nawawi** yang mengartikan kelas sebagai suatu masyarakat kecil yang merupakan bagian dari masyarakat sekolah sebagai satu kesatuan diorganisasikan menjadi unit kerja yang secara dinamis menyelenggarakan kegiatan-kegiatan belajar-mengajar yang kreatif untuk mencapai tujuan

Pengertian Manajemen Kelas

- **Evertson and Weinstein (2006)** refer in their definition of classroom management:

The actions teachers take to create a supportive environment for the academic and social emotional learning of students.


Brophy (2006) : *“Classroom management refers to actions taken to create and maintain a learning environment conducive to successful instruction (arranging the physical environment, establishing rules and procedures, maintaining students' attention to lessons and engagement in activities)”*



Both definitions emphasize the importance of **actions** taken by the teacher to facilitate learning among the students.

5 jenis efektif manajemen kelas/action

- 1) mengembangkan kepedulian, hubungan yang mendukung dengan dan di antara siswa
- 2) mengatur dan menerapkan instruksi dengan cara yang mengoptimalkan akses siswa untuk belajar.
- 3) mendorong keterlibatan siswa dalam tugas-tugas akademik, yang dapat dilakukan dengan menggunakan metode manajemen kelompok (misalnya, dengan menetapkan aturan dan prosedur kelas,
- 4) mempromosikan pengembangan keterampilan sosial siswa dan pengaturan diri.
- 5) menggunakan intervensi yang tepat untuk membantu siswa dengan masalah perilaku dan masalah hambatan belajar.



indicate that effective classroom management improves student behavior

Kesimpulan

- Manajemen kelas adalah usaha sadar untuk mengatur kegiatan proses belajar mengajar secara sistematis.
- Usaha sadar itu meliputi penyiapan bahan ajar, penyediaan sarana dan alat peraga atau media pembelajaran, mengatur ruang belajar, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

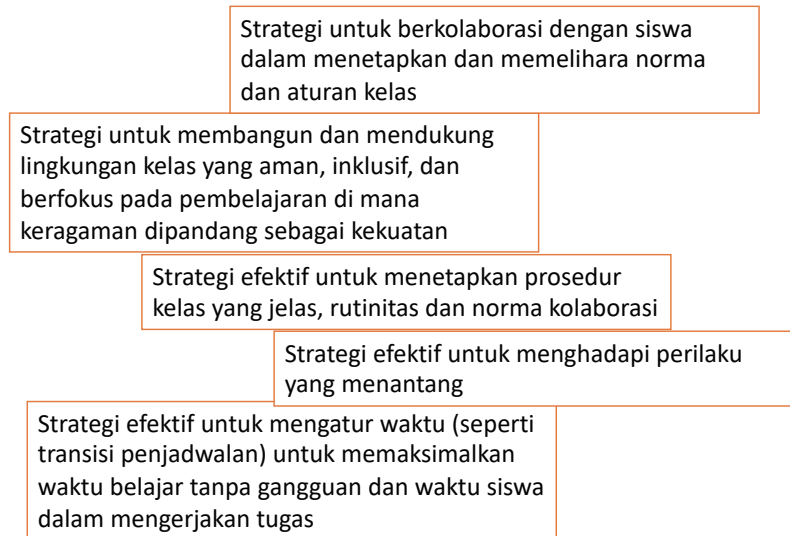
Pengertian Pengelolaan Kelas

- mempertahankan ketertiban kelas.
- menciptakan, memperbaiki, dan memelihara sistem organisasi kelas sehingga individu dapat memanfaatkan kemampuannya, bakatnya, dan energinya pada tugas-tugas individual

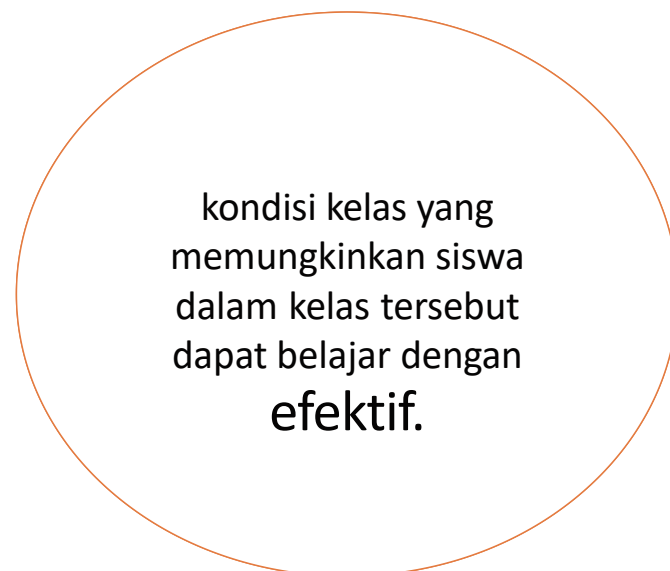
Tujuan dan Fungsi Pengelolaan Kelas

- Manajemen kelas dimaksudkan untuk menciptakan kondisi dalam kelompok kelas yang berupa lingkungan kelas yang baik. Manajemen kelas dimaksudkan untuk menciptakan kondisi dalam kelompok kelas
- Tujuan manajemen kelas adalah penyedia fasilitas bagi berbagai macam kegiatan belajar siswa dalam lingkungan sosial, emosional, dan intelektual dalam kelas.
- Fasilitas yang disediakan itu memungkinkan siswa belajar dan bekerja, terciptanya suasana sosial yang memberikan kepuasan, suasana disiplin, perkembangan intelektual, emosional, dan sikap apresiasi pada siswa.

Strategi Pengelolaan Kelas



Kesimpulan Tujuan

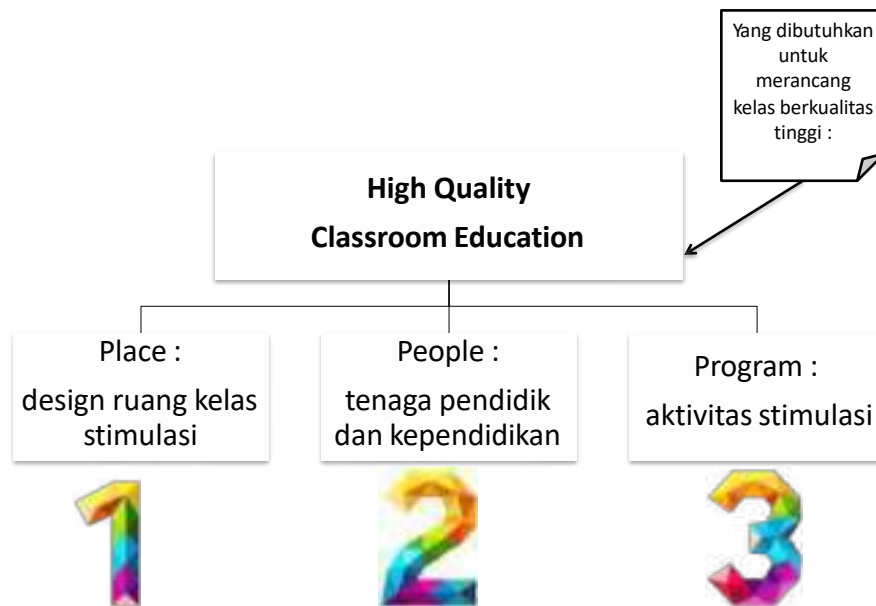




Tugas

1. Jelaskan Pengertian tentang Manajemen Kelas!
2. Jelaskan pemahaman tentang tujuan manajemen kelas!

BAB II
KUALITAS DAN EFEKTIFITAS MANAJEMEN KELAS



PLACE

PEOPLE

PROGRAM

3

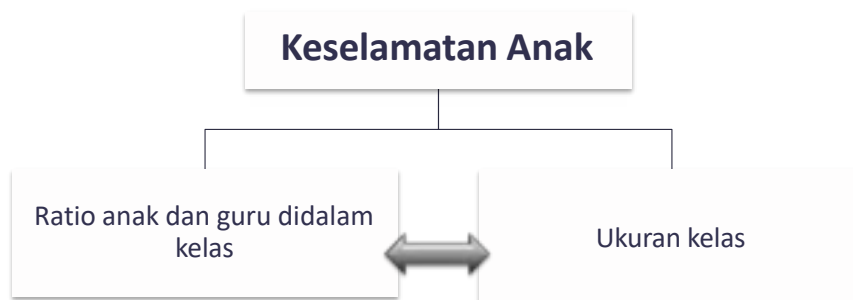
Definisi High Quality Early Learning Classroom (Kelas Berkualitas-PAUD) - PLACE



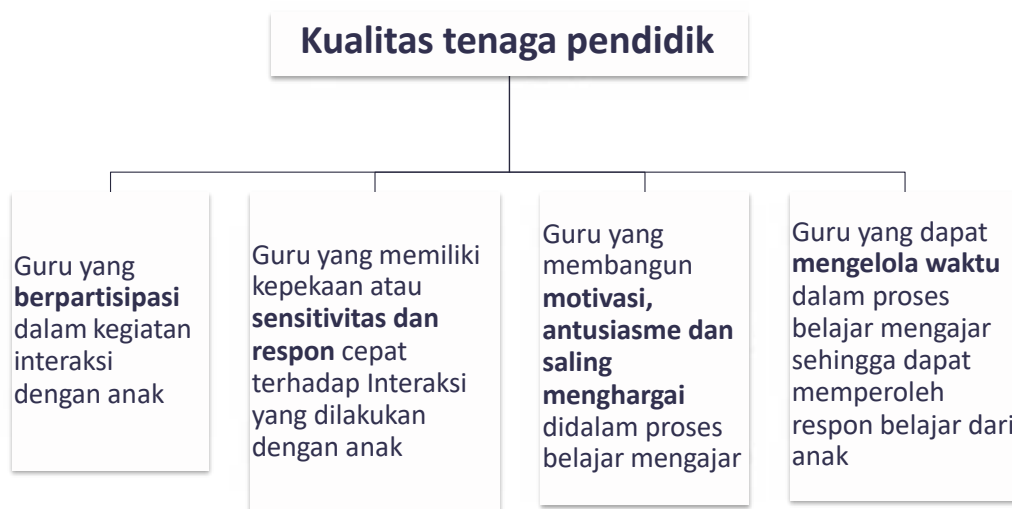
- menetapkan bahwa yang dimaksud dengan *High Quality Classroom* adalah berfokus pada hal yang memberikan pengalaman belajar anak termasuk didalamnya adalah :
 - 1) Keselamatan fisik anak
 - 2) Kualitas tenaga pendidik/guru
 - 3) Stimulasi anak di lingkungan belajar

Yamamoto & Li, 2012

4

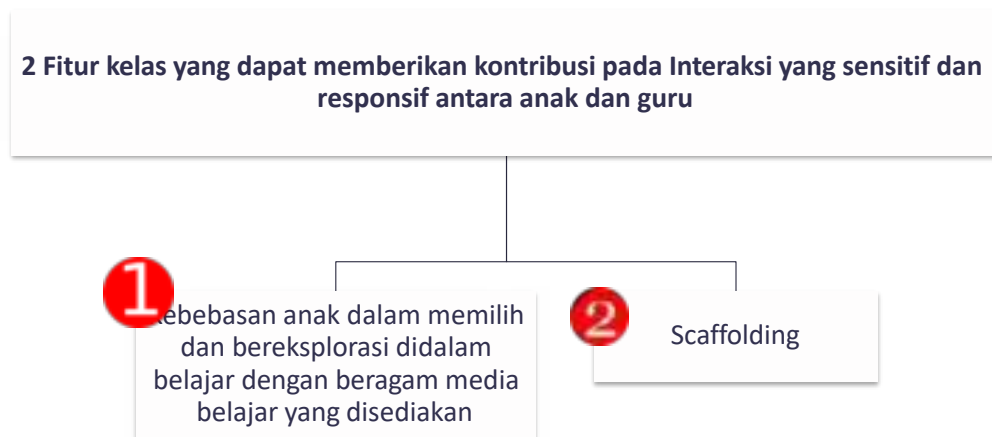


5



Howes et al 2008

6



Chien et al 2008

7

1

Kebebasan anak dalam memilih dan bereksplorasi pada kegiatan main dan permainan bertujuan untuk :

memberikan kesempatan pada anak untuk membangun konsep pengetahuan secara mandiri, terutama yang berkaitan dengan keterampilan diri dimana ada kalanya guru tidak dapat mengajarkan secara langsung kepada anak mengenai konsep keterampilan diri tersebut

8

2

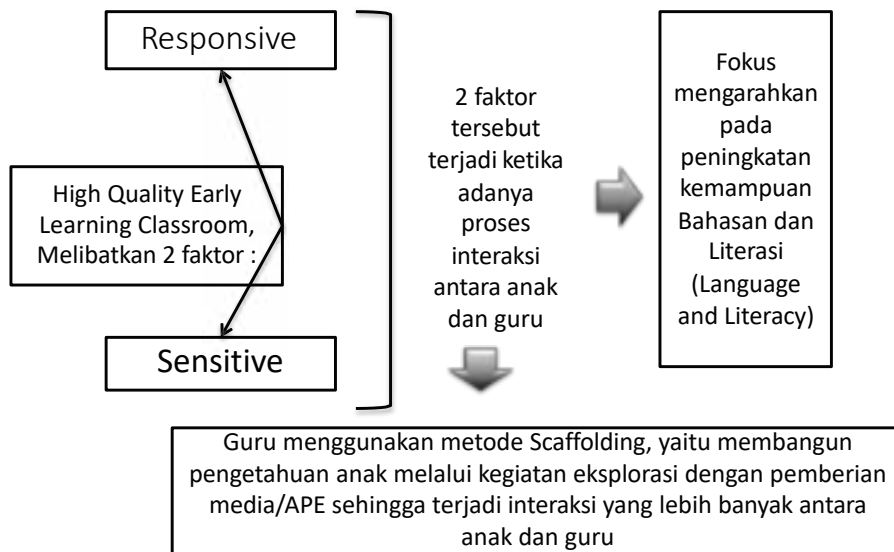
Scaffolding, adalah merupakan proses dimana seorang guru membimbing anak melalui pemberian "tugas" dengan tingkat kesulitan, tujuannya agar anak dapat berpikir lebih tinggi dan menyelesaikan tugasnya sendiri, sehingga terdapat perbandingan proses ketika anak menyelesaikan tugasnya yang didampingi atau tidak didampingi.

Chien et al, 2010

Scaffolding, merupakan suatu pembelajaran dimana siswa diberi sejumlah bantuan selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada siswa mengambil alih tugas tanggung jawab yang semakin besar setelah mampu mengerjakannya sendiri.

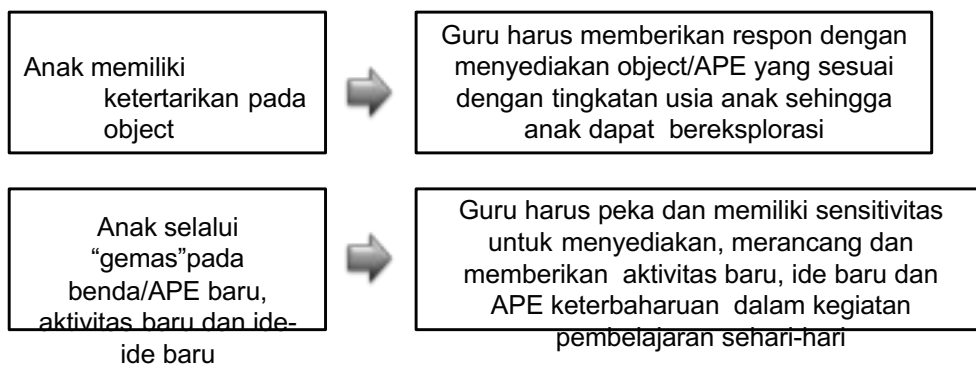
(Gasong,2007)

9

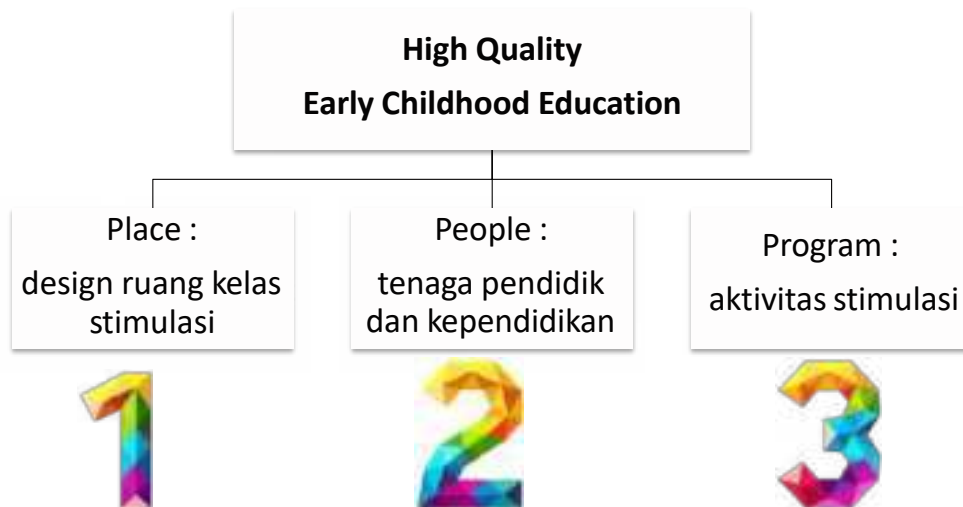


10

Contoh Responsive dan Sensitive (Pada perilaku guru terhadap anak dikelas)



11



12

High Quality Teaching Strategy (Kualitas Tinggi untuk Strategi Guru dalam Mengajar) - PEOPLE



- Untuk membangun kualitas tinggi pada guru, berikut adalah kemampuan yang patut dikuasai dalam manajemen kelas:
 1. Intentional Teaching (Pembelajaran yang terpadu)
 2. Integrating child- centered and adult guided activities (Integrasi kegiatan yang Berpusat pada anak & Berpusat pada bimbingan Guru)
 3. Open ended prompts (Media pembelajaran/APE yang digunakan untuk anak ketika bereksplorasi dengan jenis media yang mudah untuk dimanipulasi anak/dapat digunakan menjadi apa saja sesuai imajinasi anak dalam bermain)
 4. Designing differentiated learning opportunities (merancang peluang belajar yang berbeda-beda untuk setiap kebutuhan anak)

13

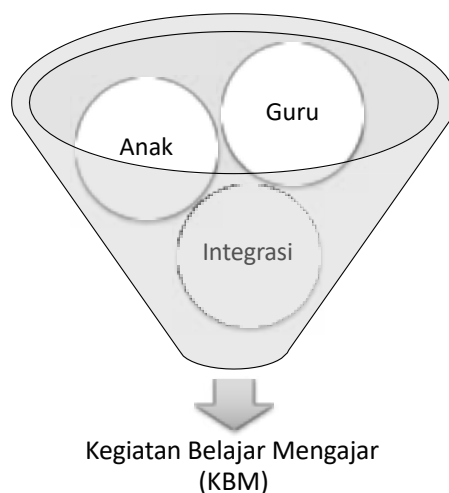
Pengertian Pembelajaran

Terpadu :

- Fungsi pembelajaran terpadu diimplementasikan ke dalam lingkungan belajar yang dirancang khusus untuk anak :
 - agar dapat mendukung kegiatan sehari-hari
 - agar anak memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang berkontribusi pada prestasi akademik
- Pada guru yang menggunakan pembelajaran terpadu diartikan sebagai Guru yang unggul dan terlatih pada semua bidang pengajaran, seperti :
 - Mengembangkan masyarakat atau kelompok belajar
 - Dapat mendidik dan membimbing semua anak dengan kebutuhan dan karakternya
 - Merancang kurikulum yang dapat memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuannya
 - Melakukan penilaian terhadap proses KBM secara reguler
- Mampu bekerja sama dengan keluarga siswa dan masyarakat (Copple & Bredekamp, 2009)

14

Pengertian Integrasi Kegiatan :

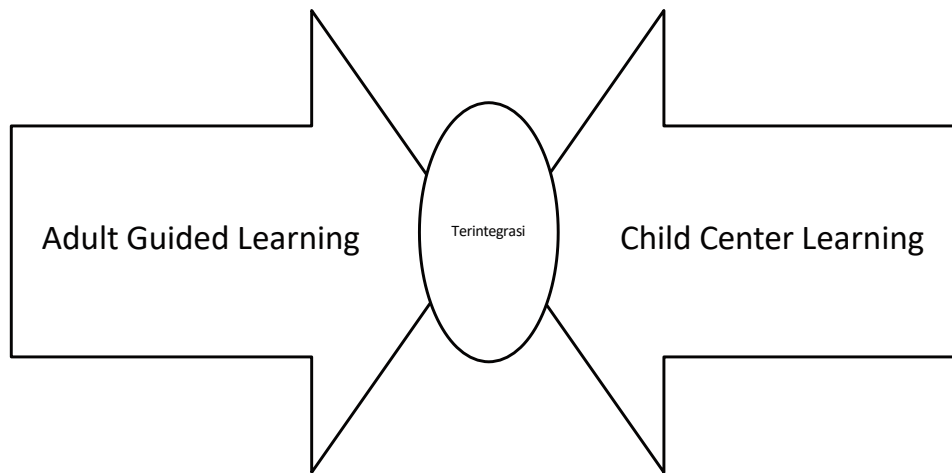


Dilustrasikan bahwa :

1. Guru memiliki tugas untuk membimbing anak (*Adult guided learning*)
2. Anak memiliki kebutuhan untuk belajar (*child centered learning*)

Agar terjadi antara 2 kepentingan diatas maka di Integrasikan sehingga guru dapat membimbing anak namun anak dapat tetap menjadi diri sendiri, berkesplorasi dengan bebas dan alami melalui lingkungan belajar yang di rancang guru dan prosesnya selalu dalam Pengawasan guru (tanpa paksaan)

15



16

Perbedaan Manfaat dan Proses

Child Centered Learning

Anak memperoleh :

- Kemampuan menginvestigasi
- kemampuan menjalin hubungan dan kerjasama
- Kemampuan Problem Solving
- Keterampilan baru
- Kemampuan mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapat ke dalam cara-cara yang baru yang di lakukan sendiri oleh anak

Adult Guided Learning

Orang dewasa/guru dapat terlibat sebagai pembimbing di dalam proses KBM ketika situasi dibawah ini :

- Pada saat Situasi bahaya, yang dapat mengancam keselamatan anak ketika KBM
- Pada saat Pemberian pengalaman belajar pada anak melalui pembelajaran dan APE yang baru sehingga anak dapat mengetahui cara/proses menggunakannya
- Pada saat situasi kelemahan sumber informasi dan pengetahuan, dimana sumber informasi yang diperoleh anak terbatas, guru dapat masuk terlibat sebagai pemberi materi dan materi keberlanjutan
- Pada saat anak lengah dan kurang peduli atas apa yang akan diperolehnya pada saat KBM
- Pendampingan dilakkan pada saat anak tidak mampu menyelesaikan tugasnya secara tuntas hal ini berkaitan dengan tingkat kephahaman mereka

17



Guru hanya bertindak sebagai PEMBIMBING

18

Pengertian Open-ended Prompt

3

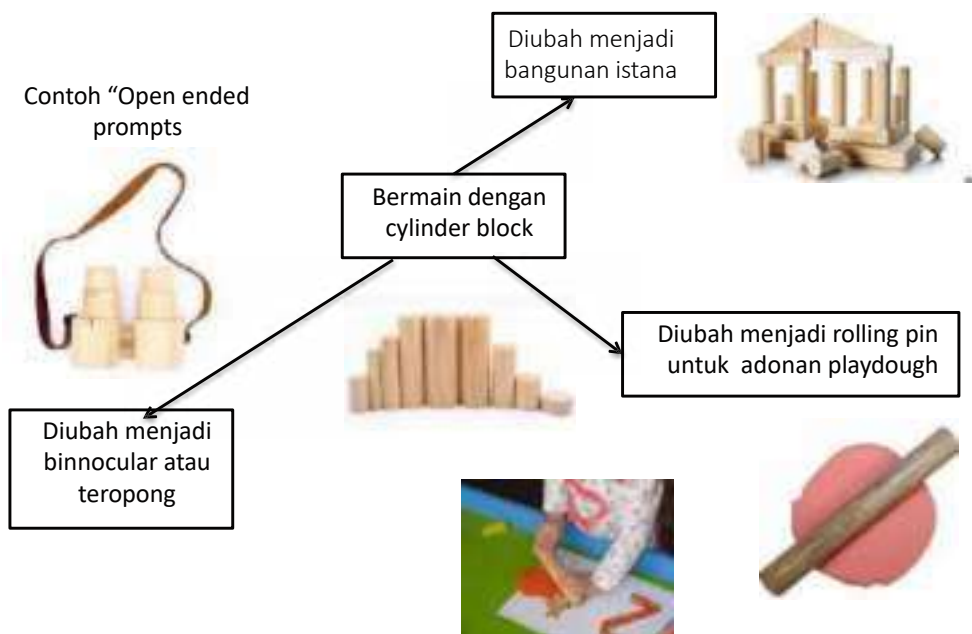
- Peralatan “Open Ended Prompt” adalah peralatan dari segala jenis bahan yang dapat dijadikan sebagai Alat Pembelajaran Edukatif (APE), yang digunakan dalam berbagai cara yang berbeda. Bentuk media “terbuka” sehingga pada proses eksplorasinya dapat menginspirasi dan menambah kreativitas anak
- Contohnya : balok, pasir, air, cat lukis, bahan alam (bunga cemara, ranting pohon)

19

Pengertian open ended prompts

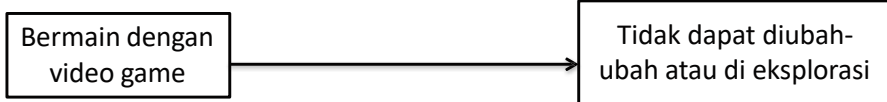
- Menggunakan “open ended prompts” dalam kegiatan bermain dan belajar dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, yaitu kemampuan berkomunikasi dan memotivasi anak untuk meningkatkan kemampuan bercerita atau berbagi tentang informasi/pengetahuan yang mereka miliki (untuk pengukuran sejauh mana kemampuan berkomunikasi pada anak) Wasik & Hidman, 2014
- Menggunakan “Open ended prompts” dapat mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir lebih dalam dengan menggunakan kemampuan berimajinasi lebih luas, dan dapat menceritakan “apa yang sedang mereka lakukan” dengan menggunakan kemampuan berkomunikasi yang lebih rumit.

20



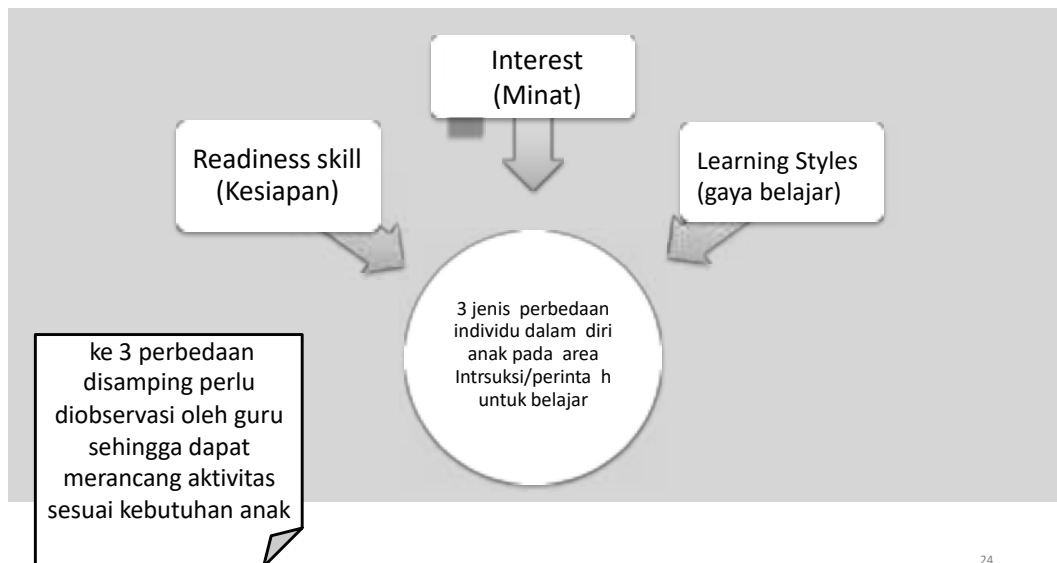
21

Contoh APE yang bukan
"Open ended prompts



22

Pengertian Designing differentiated learning opportunities (merancang peluang belajar yang berbeda-beda untuk setiap kebutuhan anak)



24

Readiness Skill

- Kesiapan : dalam menumbuhkan kemampuan kesiapan pada anak, mereka membutuhkan bantuan dari orang lain untuk memunculkan kemampuan “Kesiapan” anak

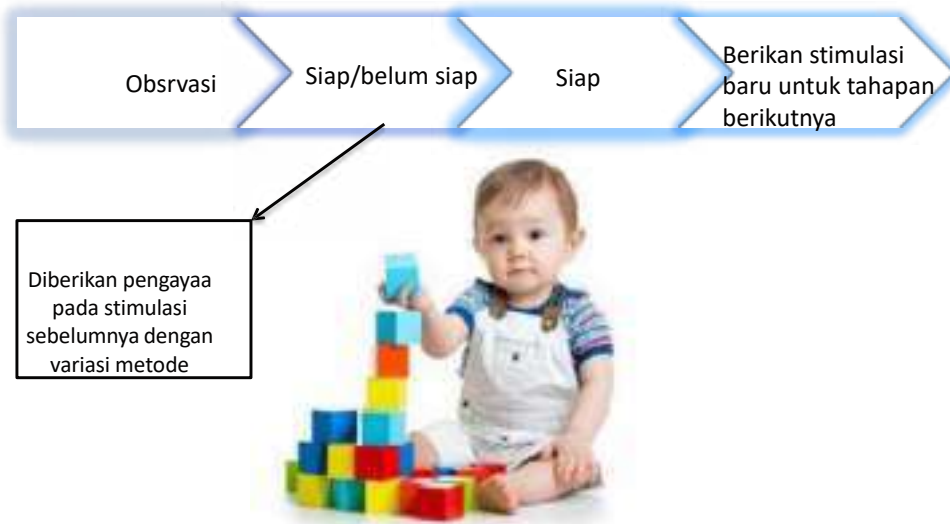
Interest

- Minat : pada anak jika telah ditemukan minat pada kegiatan belajar akan dapat ditingkatkan keterampilannya menjadi lebih spesifik/khusus dan mengembangkan kreativitas lebih lanjut

Learning Style

- Gaya belajar : perlu diobservasi dan ditemukan gaya belajar masing-masing anak dengan tujuan guru dapat memodifikasi metode belajar sehingga memperoleh PAUD kualitas tinggi (high quality program)

25



26



27



28

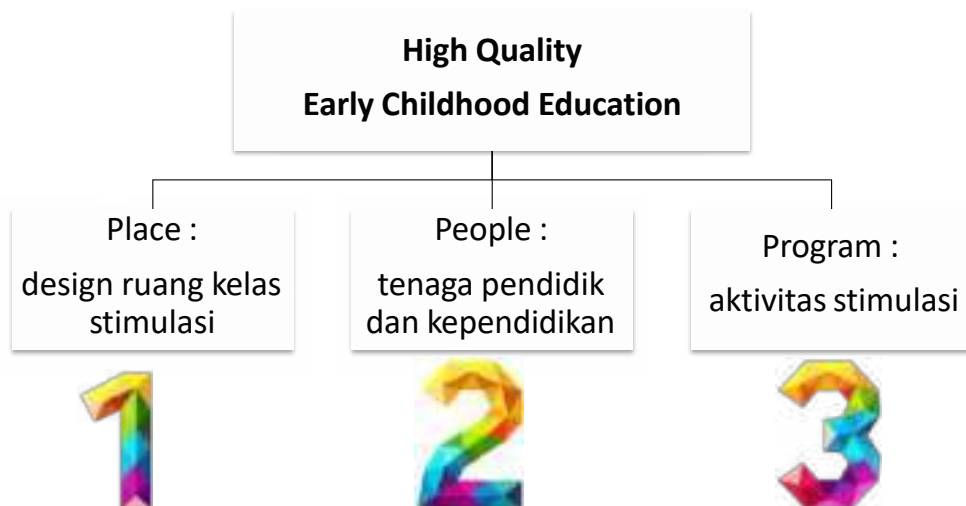
Apakah minat anak ?

Apakah anak siap pada
pegetahuan/stimulasi baru ?

Apakah anak gaya belajar anak ?



29



30

Rancangan pembelajaran (lesson plan)

Program berkualitas

Kelas berkualitas

31

Definisi High Quality – PROGRAM (Kualitas tinggi untuk PAUD – pada program)



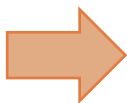
- Rancangan pembelajaran atau *lesson plan* adalah sebuah peta untuk memastikan anak melakukan aktivitas sampai pada pencapaian kemampuan tertinggi yang diharapkan pada hari tersebut di PAUD.
- Rancangan pembelajaran membantu guru dikelas untuk memastikan kebutuhan setiap anak dalam tumbuh kembang (TUMBANG) terpenuhi sesuai kebutuhan usia dan kesesuaian waktu-lama belajar pada hari tersebut di PAUD
- Rancangan pembelajaran membantu guru dalam memastikan apakah keterampilan yang diajarkan telah sesuai dengan kebutuhan dan bermanfaat bagi anak di kelas

32

Program beajaran harus memiliki tahapan berikut :

- 1) Rancangan Target keberhasilan (KD/KI)
- 2) Rancangan Tahapan atau langkah-langkah stimulasi (Pembukaan-inti-penutup)
- 3) Rancangan Output individual
- 4) Memperhatikan perbedaan cara belajar dan perbedaan kebutuhan anak dalam satu kelas

33



Tugas

Pelajari tentang open ended prompts dalam video !

open ended prompts, dan berikan kesimpulan tentang tayangan tersebut, khususnya tentang materi Open Ended yang dapat digunakan di kelas.

<https://www.youtube.com/watch?v=HZk2UGVt9zo>

<https://www.youtube.com/watch?v=Oue5rk1GPn4>

BAB III

LINGKUNGAN BELAJAR

A. Pengertian Lingkungan Belajar

Pengertian Lingkungan Belajar

- Lingkungan sebagai sumber belajar itu sendiri terbagi kedalam 3 jenis, yaitu sebagai berikut:



1. Lingkungan Biologis	2. Lingkungan Fisik
<ul style="list-style-type: none">• Lingkungan biologis adalah lingkungan yang menyediakan kebutuhan dasar hidup, termasuk didalamnya kebutuhan makan dan nutrisi, kebutuhan perawatan dan kesehatan, serta pengobatan dan kebutuhan berolahraga. <p>Dalam lingkungan biologis segala yang unsur yang menyerupai organisme hidup juga merupakan bagian dari lingkungan biologis itu sendiri, seperti tumbuhan dan binatang.</p>	<p>Untuk lingkungan fisik yang dimaksud adalah lingkungan yang ada disekitar manusia yang berbentuk benda mati, seperti tempat tinggal, media pembelajaran, udara, tanah dan air</p> <p>2. Lingkungan Sosial</p> <p>Lingkungan social adalah manusia-manusia lain yang berada disekitarnya, seperti orangtua, keluarga, teman-teman, tetangga dan masyarakat serta guru dan teman sekolah.</p>

Konsep Dasar Pengelolaan Lingkungan Belajar

Konsep Yuridis

Konsep Teoritis

Konsep Empiris

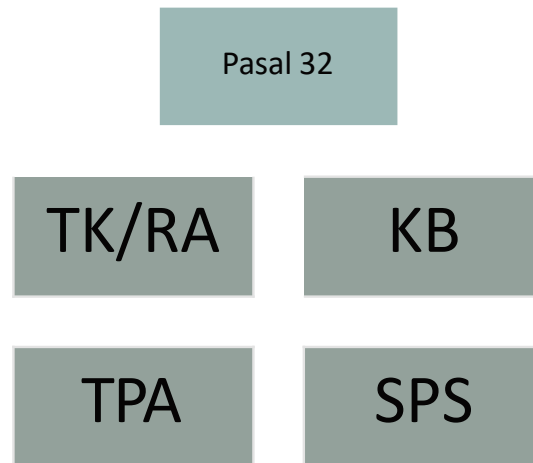
B. Landasan dan Tujuan Lingkungan Belajar

Landasan Yuridis Lingkungan Fisik (Sapras)

Permendikbud 137 pasal 31 dan pasal 32

Pasal 31 berbunyi:

- 1) Sarana dan prasarana merupakan perlengkapan dalam penyelenggaraan dan pengelolaan kegiatan pendidikan, pengasuhan, dan perlindungan anak usia dini.
- 2) Pengadaan sarana dan prasarana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) perlu disesuaikan dengan jumlah anak, usia, lingkungan sosial dan budaya lokal, serta jenis layanan.
- 3) Prinsip pengadaan sarana prasarana sebagaimana dimaksud pada ayat (2) meliputi:
 - a. aman, bersih, sehat, nyaman, dan indah;
 - b. sesuai dengan tingkat perkembangan anak;
 - c. memanfaatkan potensi dan sumberdaya yang ada di lingkungan sekitar, dan benda lainnya yang layak pakai serta tidak membahayakan kesehatan anak.



Landasan Teori tentang Sapras:

- The Environment By **Reggio Emilia** (REA):
 - 1) *The space within the school or the environment is considered the **third teacher**. Teachers intentionally organize, support and plan for various spaces for children.*

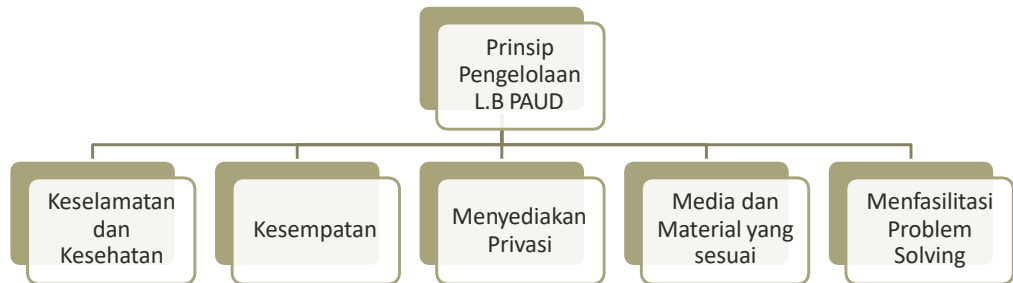
The daily schedules are planned to ensure that there is a balance between individual, small and large group activities, child directed and teacher initiated activity and inside as well as outside experiences.
 - 2) *When environment is thoughtfully and an aesthetically prepared in a way that respects the children's interests and needs, children will use such an environment **productively and appropriately***

- REA diciptakan oleh Loris Malaguzzi dan para orang tua di daerah sekitar Reggio Emilia di Italia setelah Perang Dunia II.
- REA sangat percaya bahwa anak-anak belajar melalui interaksi dengan **teman, orang tua, guru** serta **interaksi** dengan **lingkungan tempat belajarnya**



Tujuan Pengelolaan Lingkungan Belajar

- tujuan dari pengelolaan lingkungan belajar:
 - 1) Membantu anak dalam melatih kedisiplinan, mengontrol diri dan membentuk konsep diri.
 - 2) Memenuhi kebutuhan anak dalam pengasuhan dan perlindungan
 - 3) Meningkatkan kepercayaan diri anak
 - 4) Membantu anak dalam kemampuan “Problem Solving”
 - 5) Mendukung kurikulum dalam penyediaan lingkungan belajar yang positif dan produktif.
- Tujuan dari pengelolaan lingkungan belajar selain ditujukan untuk kepentingan anak, juga ditujukan untuk kepentingan guru, yaitu guru dapat secara efektif dan efisien mengatur lingkungan belajar berdasarkan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Sehingga tujuan ideal yang diharapkan adalah kedua-duanya dapat menjalankan tugas, menunjukkan kemampuan dan eksistensinya dilingkungan belajar.

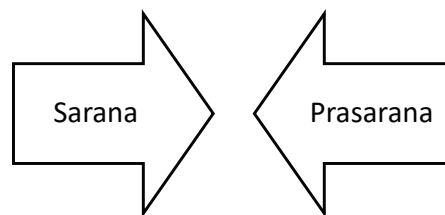
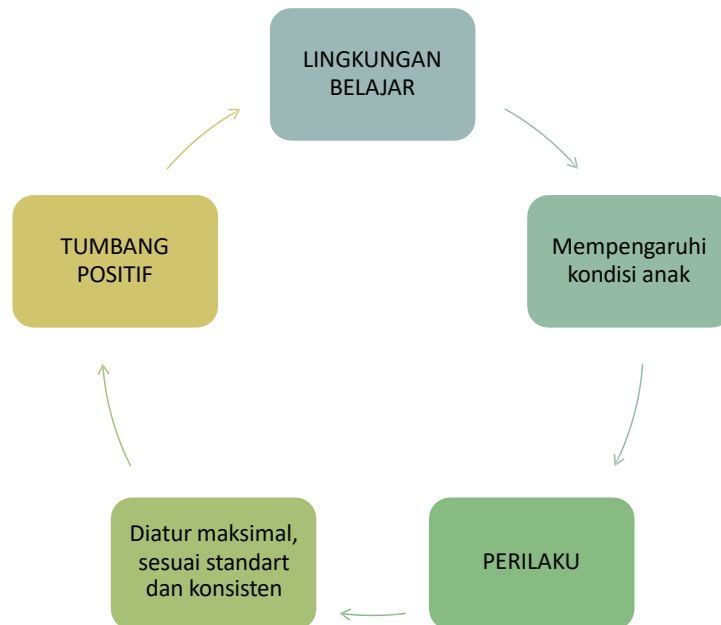


Prinsip-Prinsip Pengelolaan Lingkungan Belajar

- 1) Lingkungan belajar yang baik mengutamakan keselamatan dan kesehatan
- 2) Lingkungan belajar yang baik menyediakan kesempatan pada anak untuk dapat bereksplorasi dan mengembangkan aspek tumbuh kembang anak serta anak dapat menikmati suasana belajar yang menyenangkan
- 3) Lingkungan belajar yang baik menyediakan privasi bagi anak seperti lemari yang dibuat untuk masing-masing keperluan individu anak dan area beristirahat yang nyaman.
- 4) Lingkungan belajar yang baik adalah memiliki media dan material belajar dalam jumlah yang sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga dalam kegiatan eksplorasinya anak memiliki pilihan aktivitas sesuai dengan minatnya, juga termasuk didalamnya fasilitas yang disediakan khusus untuk anak disabilitas. Pemilihan media dan rancangan ruang juga perlu mempertimbangkan karakteristik anak dan lingkungan budaya setempat.
- 5) Lingkungan belajar yang baik juga dapat memfasilitasi anak dalam mengembangkan pengetahuan, bakat, minat dan imajinasinya serta kemampuan "Problem Solving" dan kemandirian sehingga lingkungan belajar dirancang dengan semenarik mungkin untuk anak dapat pula dengan tambahan dekorasi ruangan yang bermakna dan tidak membuat anak bosan.

C. Manfaat Lingkungan Belajar

PENTINGNYA LINGKUNGAN BELAJAR



Sarana adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau dapat digunakan sebagai alat dalam mencapai suatu maksud atau tujuan tertentu

Sarana adalah suatu perlengkapan pembelajaran yang dapat di pindah-pindahkan

Prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama dari terselenggaranya suatu proses (usaha , pembangunan , proyek)

prasarana sesuatu yang tidak dapat bergerak .

Perhatikan gambar satuan PAUD berikut ini!



Sebutkan
saprns
yang ada !

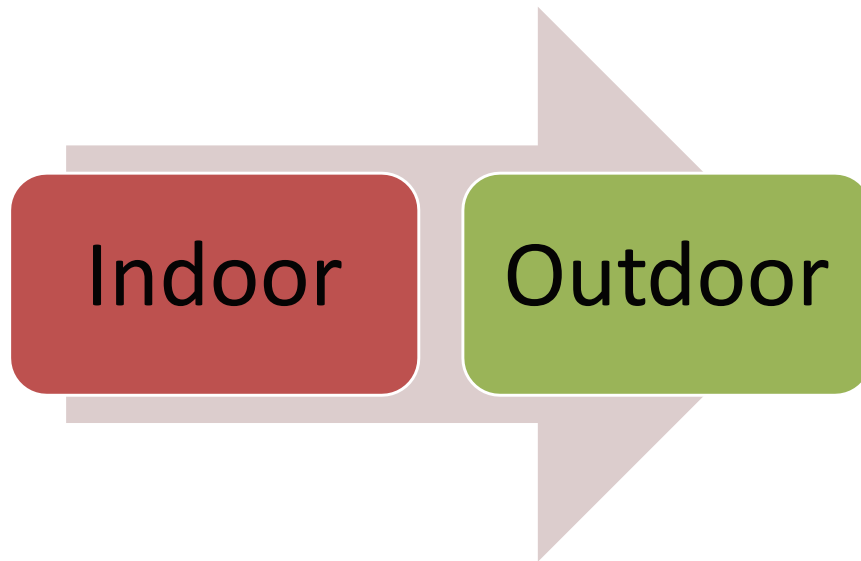
Jenis Ruangan/Prasarana Indoor :

1. Ruang kelas
2. Ruang kesehatan/UKS
3. Ruang Kepala Sekolah
4. Ruang administrasi/T.U
5. Ruang pertemuan/serbaguna
6. Ruang dapur
7. Ruang Ibadah
8. Ruang perpustakaan
9. Gudang
10. dsb

Jenis Sarana Indoor:

1. Meja dan kursi anak
2. Meja dan kursi guru
3. Papan tulis
4. Lemari buku
5. Lemari APE
6. Jenis-jenis APE indoor

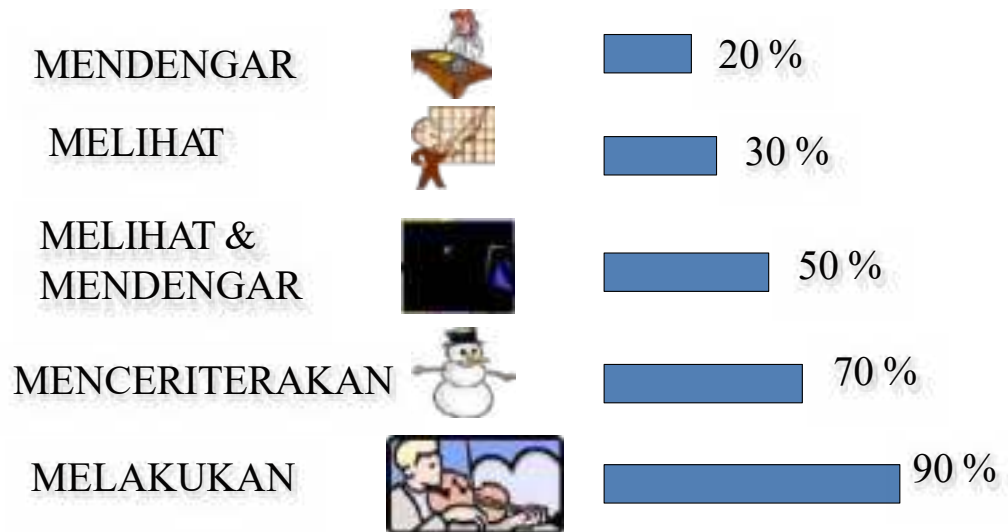
Fokus Lingkungan Belajar Fisik



• **PRINSIP BELAJAR**

1. BELAJAR berdasarkan bagian/keseluruhan
2. Merupakan suatu proses perkembangan
3. Terjadinya transfer
4. Merupakan reorganisasi pengalaman
5. Harus mengkaitkan hubungan unsur tertentu
6. Berhubungan dengan minat, keinginan dan tujuan siswa
7. Belajar berlangsung secara terus menerus

DAYA INGAT MANUSIA BELAJAR MELALUI INDRA



KESIMPULAN

Jika proses belajar mencapai 90 % sesuai yang diharapkan, oleh karena itu anak harus terlibat langsung "MELAKUKAN" sendiri aktivitasnya dengan rancangan lingkungan belajar yang menyediakan fasilitas anak dapat melakuannya sendiri aktivitasnya



BAB IV

RANCANGAN DAN PENATAAN LINGKUNGAN BELAJAR

INDOOR

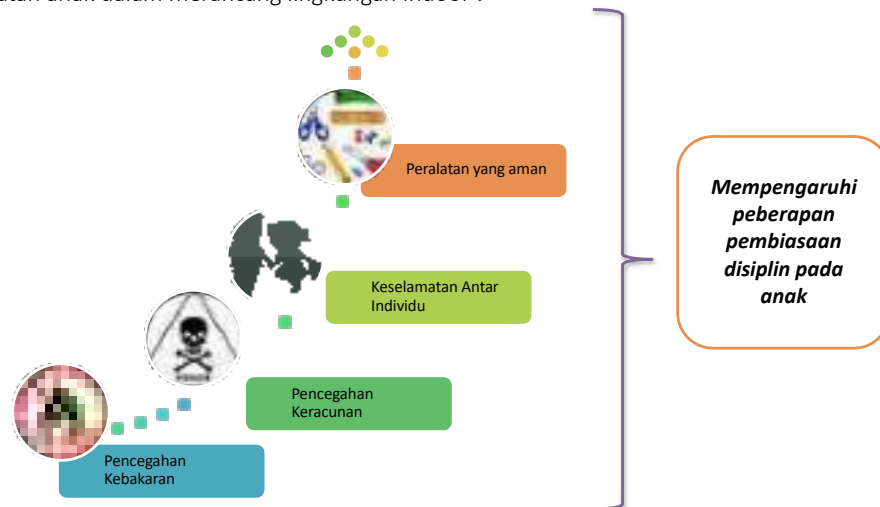
A. Faktor Penataan Lingkungan Indoor

- Kegiatan belajar individu harus mengacu pada rancangan dan pengaturan sentra belajar yang baik dan benar, baik didalam (indoor) maupun diluar ruangan (outsoot), berikut adalah FOKUS yang harus terdapat dalam rancangan ruang belajar :
 - 1) Memberikan motivasi pada anak untuk menggunakan aktivitas bermain sosio drama
 - 2) Memfasilitasi perkembangan kemampuan literasi dan bahasa
 - 3) Memperhatikan setiap kebutuhan dan keadaan anak
 - 4) Menyediakan bimbingan dari orang dewasa/guru dalam aktivitas bermain dalam muatan area pembelajaran

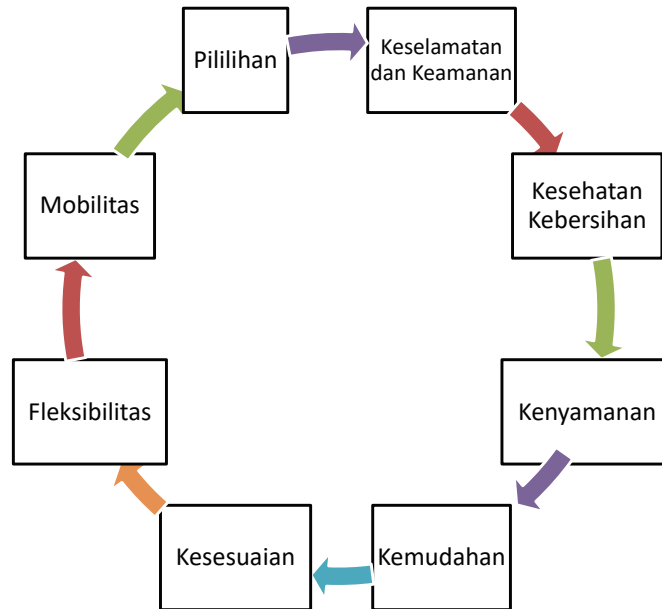
Bouley,Picard, 2005

2

Faktor-faktor keselamatan anak yang menjadi Resiko mengancam keselamatan anak dalam merancang lingkungan Indoor :



Factor-faktor keamanan dan keselamatan lingkungan Indoor:



Keamanan kondisi lingkungan Indoor:

- 1) Lingkungan yang aman harus sesuai dengan tahapan perkembangan anak
- 2) Perabotan terbuat dari kayu/ non toxic dan sesuai dengan ukuran dan kebutuhan anak
- 3) Lantai tidak licin
- 4) Rak-rak buku atau mainan dalam posisi yang stabil dan kokoh
- 5) Benda-benda, perabot dan mainan dalam posisi tumpul dan sudut membulat
- 6) Tangga dilengkapi pengaman dan tinggi antar anak tangga disesuaikan dengan ukuran anak
- 7) Atap yang kokoh dan aman dari rayap
- 8) Pintu dan jendela dengan kondisi yang baik dan memiliki pengaman
- 9) Tembok yang aman dari jamur dan cat tidak mengelupas
- 10) Jalur evakuasi yang bersih dari halangan perabot atau furniture



Salah satu keamanan adalah adanya pelapis tembok dan karpet yang tidak mudah bergeser



Design Kelas Sekolah Dasar dengan siswa ABK didalamnya

12



Tangga memiliki pengaman dan jarak antar anak tangga sesuai dengan ukuran kaki anak

usaha dalam menjaga kesehatan dilingkungan Indoor:

- 1) Pastikan area toilet dan pembuangan lainnya jauh dari area yang digunakan untuk makan bersama
- 2) Jadikan kegiatan mencuci tangan adalah kebiasaan yang wajib dilakukan sebelum dan sesudah beraktivitas
- 3) Menjaga seluruh area Indoor bersih sepanjang waktu.
- 4) Pastikan permukaan lantai, dinding dan furniture mudah dibersihkan
- 5) Memiliki system pertukaran udara atau ventilaasi yang baik
- 6) Sinar matahari dapat masuk kedalam ruangan
- 7) Pencahayaan yang baik di dalam ruangan/Indoor
- 8) Jendela dan pintu yang dapat dengan mudah diakses, kondisi aman dan mudah dibersihkan
- 9) Aliran listrik dalam posisi yang aman
- 10) Aliran air dalam kran dan pipa yang baik.

Contoh ruang sehat : jendela dapat dibuka dan ditutup, ada sirkulasi udara dan penerangan diperoleh dari lampu



14



Faktor kenyamanan:

1. Memperhatikan tampilan display dan dekorasi ruangan yang menarik untuk anak,
2. Mengenalkan nuansa alam di dalam ruang seperti warna-warna lembut dan alami pada dinding dan perabotan serta pot tanaman di area khusus
3. Gunakan pencahayaan yang cukup
4. Setiap ruangan dan area di Indoor memiliki aliran sirkulasi udara yang baik.
5. Kondisi lantai atau ubin yang tidak licin serta dapat menambahkan karpet dengan bantalan yang lembut.
6. Terdapat ruangan istirahat untuk anak



Faktor Kemudahan

Lingkungan yang memberikan kemudahan adalah lingkungan yang mudah diakses, mudah digunakan, dapat dilihat, dapat dengan mudah ditemukannya media – media pembelajaran yang akan digunakan selama proses belajar:

Apa arti
"Kemudahan"



1. Penataan dan susunan peralatan dapat dengan jelas dilihat dan dijangkau oleh semua yang akan menggunakan.
2. Peralatan belajar dikelompokkan secara urut sesuai dengan fungsinya untuk mempermudah penggunaan dan perawatan
3. Peralatan belajar diberi label sebagai symbol untuk anak agar mudah mengenali, menggunakan dan merapihkannya kembali ketempat semula masing-masing yang telah diatur.



Simbol/label

Ruang kelas yang memberikan kemudahan dari adanya jarak antara benda satu dan lainnya dan ukuran lemari yang mudah dijangkau anak



Kesesuaian

Berikut adalah hal-hal yang dapat dilakukan untuk memberikan KEMUDAHAN pada anak dalam ruang kelas:

- 1) Penataan dan susunan peralatan dapat dengan jelas dilihat dan dijangkau oleh semua yang akan menggunakan.
- 2) Peralatan belajar dikelompokkan secara urut sesuai dengan fungsinya untuk mempermudah penggunaan dan perawatan
- 3) Peralatan belajar diberi label sebagai symbol untuk anak agar mudah mengenali, menggunakan dan merapihkannya kembali ketempat semula masing-masing yang telah diatur.
- 4) Sesuai dengan kebutuhan dan tahapan tumbuh kembang anak dengan tujuan merangsang anak agar anak dapat bereksplorasi, mengembangkan kemampuan dan minat anak serta meningkatkan inisiatif yang baik.
- 5) Rancangan lingkungan Indoor yang sesuai juga dapat memudahkan guru dalam mengelola lingkungan belajar menjadi efektif dan efisien.



Gambar. Kesesuaian Furniture

Kursi anak:

1. sesuai ukuran anak (ukuran panjang kaki, tatapan mata, akses duduk dan berdiri)
2. kuat untuk ukuran berat anak
3. kaki kursi memiliki pengaman dan tidak mudah goyang
4. dapat dipindah sesuai kebutuhan
5. cat kayu/plastik aman
6. Jumlah dikelas sesuai kebutuhan dan jumlah anak

Pengaman kaki kursi



Jenis-jenis bentuk meja anak



Pengaman kaki meja

Fleksibilitas

- 1) Fleksibilitas dilakukan pada penggunaan peralatan, oleh karena itu pilihlah peralatan yang dapat dengan mudah dipindah dari area satu ke area lainnya.
- 2) Fleksibilitas atau kelenturan juga menunjukkan adanya kemudahan gerak untuk barang tersebut dapat ditukar, dipindah, dimodifikasi atau diganti pada setiap periode tertentu
- 3) Anak usia dini membutuhkan lingkungan yang mendorong anak untuk bergerak. Piaget menyebut periode sensorimotor, di mana anak belajar melalui eksplorasi sensorik.
- 4) Mengembangkan fisik dan keterampilan kognitif, dan belajar tentang orang-orang dan benda-benda dilingkungan sekitar mereka.



Gambar. Ruang Kelas Fleksibel Untuk Ragam Kegiatan Indoor

Faktor Mobilitas

2. Mengembangkan fisik dan keterampilan kognitif, dan belajar tentang orang-orang dan benda-benda dilingkungan sekitar mereka.

1. Anak usia dini membutuhkan lingkungan yang mendorong anak untuk bergerak. Piaget menyebut periode sensorimotor, di mana anak belajar melalui eksplorasi sensorik.



Faktor Pilihan

Adalah faktor yang mendukung hak dan kebebasan anak untuk memiliki pilihan dalam ruangan atau area belajarnya. Sedapat mungkin, guru/pendidik menyediakan adanya pilihan untuk anak seperti:

- adanya ruang atau beberapa area Indoor yang dapat dipilih anak
- adanya beberapa media pembelajaran yang dapat dipilih anak
- adanya beberapa kegiatan yang dapat dipilih anak



Adanya "PILIHAN" Berfungsi untuk:

1. Mengajarkan anak untuk mengetahui hak nya
2. Melatih anak dalam usaha pemecahan masalah
3. Melatih anak dalam kedisiplinan dan tanggung jawan



Jenis-Jenis Ruangan Indoor di Satuan PAUD

Pengelompokkan
Usia

Jumlah jam
Kegiatan

Ruang Aktif VS
Ruang Tenang

Ukuran Ruangan

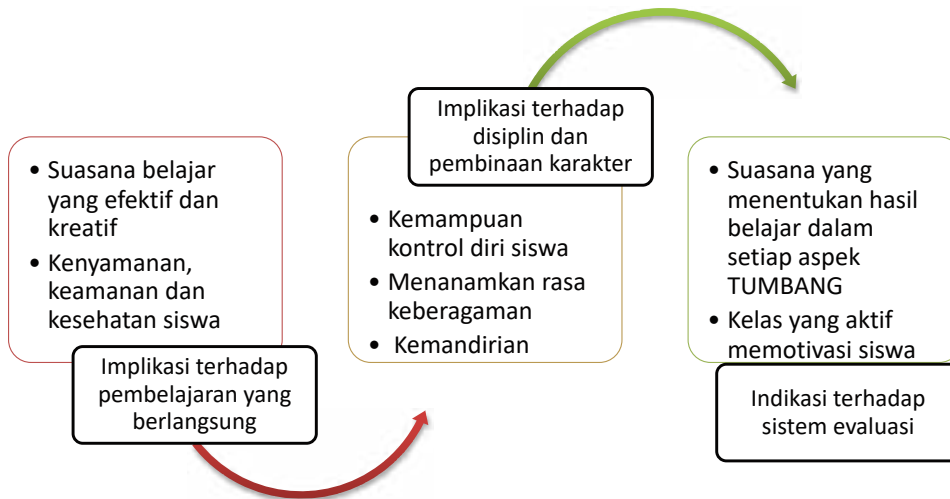
Jalur Pemisah



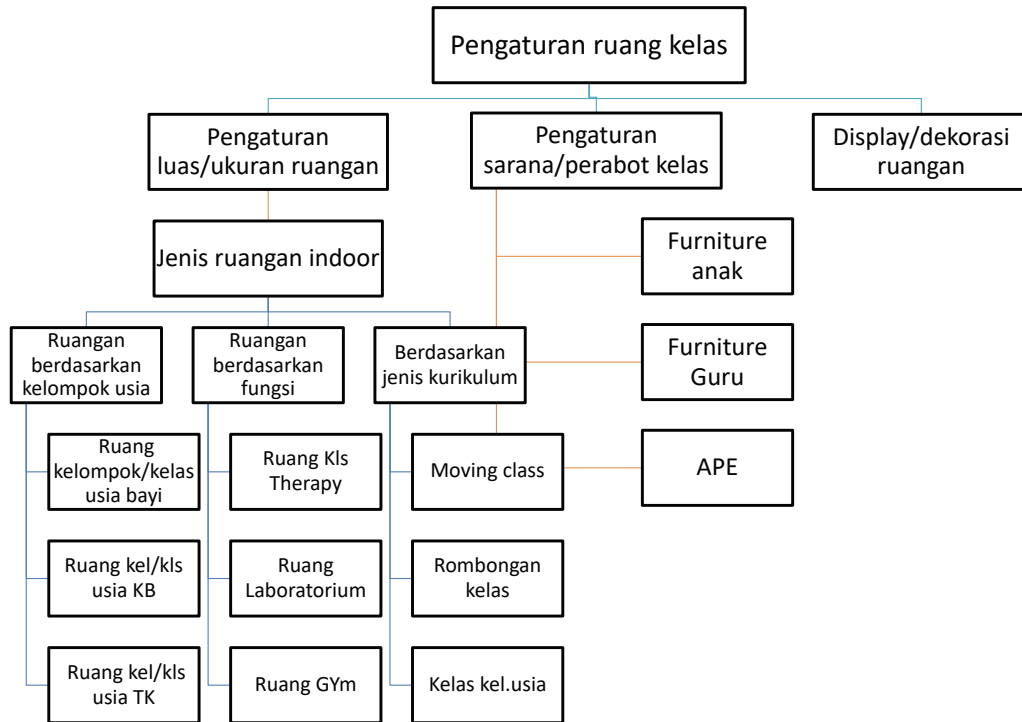
Ruang kelas adalah:
Suatu ruangan dalam
bangunan sekolah, yang
berfungsi sebagai tempat
untuk kegiatan tatap muka
dalam proses KBM

Dalam arti luas, kelas adalah:
Suatu masyarakat kecil yang
merupakan bagian dari
masyarakat sekolah

Pengaruh Kelas yang Kondusif



B. Rancangan dan Penataan Lingkungan Belajar Indoor



Pengaturan Ruang Kelas

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang kelas berdasarkan ketentuan kurikulum lembaga dan visi misi lembaga 2. Tentukan jumlah maksimal siswa dalam 1 ruangan kelas, sesuaikan dengan kelompok usia dan tingkat perkembangannya 3. Tentukan jenis APE beserta sarana lainnya serta jumlahnya yang disesuaikan dengan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak 4. Pengaturan tata letak sarana/furniture/APE fleksibel, terlabel, aman, terjangkau, mudah dibersihkan, dan terdapat jalur evakuasi 5. Buatlah area atau spot didalam kelas dengan 2 jenis kegiatan kelompok (area untuk kegiatan kelompok besar dan kegiatan kelompok kecil) | <ol style="list-style-type: none"> 6. Pastikan siswa dan guru dapat bergerak dan berotasi dalam aktivitasnya 7. Perubahan tata letak diperlukan untuk perubahan suasana kelas dan tetap membuat anak merasa tertarik pada setiap aktivitas 8. Untuk ukuran kelas yang tidak luas, terdapat area/spot/meja multifungsi 9. Pastikan terdapat 2 area/spot penting didalam kelas yaitu: perpustakaan mini atau sentra persiapan dan 1 area paling aktif atau area yang akan paling sering digunakan (quite-active area) 10. Siswa wajib perkenalkan adanya peraturan didalam kelas, misalnya aturan menggunakan media kelas/media bersama atau barang-barang milik guru, dsb |
|--|---|

Pengelompokkan Usia

1. Rombongan belajar untuk kelompok usia 0-2 tahun adalah 4 anak/kelompok
2. Rombongan belajar untuk kelompok usia 2-4 tahun adalah 8 anak/kelompok
3. Rombongan belajar untuk kelompok 4-6 tahun adalah 15 anak perkelompok.

Untuk kebutuhan jumlah pendidikpun berbeda. Semakin muda kelompok usia anak, ratio guru dan anak semakin kecil, yaitu sebagai berikut:

1. Kelompok usia 0-1 tahun, 1 guru maksimal menangani 3 anak
2. Kelompok usia 1-2 tahun, 1 guru maksimal menangani 4 anak
3. Kelompok usia 2-4 tahun, 1 guru maksimal menangani 8 anak
4. Kelompok usia 4-6 tahun, 1 guru maksimal menangani 15 anak.

Ukuran Ruangan

Ukuran Ruangan. Perbandingan antara besar ruangan kelas dengan jumlah anak didik adalah (3 m² : 1 anak). Untuk masing-masing ruangan atau area membutuhkan ukuran atau luas yang berbeda-beda. Pada area balok membutuhkan ukuran yang lebih luas dibandingkan dengan area baca.

1. Rancangan Lingkungan Belajar Indoor Berdasarkan Kelompok Usia

1) Ruang Area Usia 0 – 1 Tahun





2) Ruang Area Usia Pra Sekolah

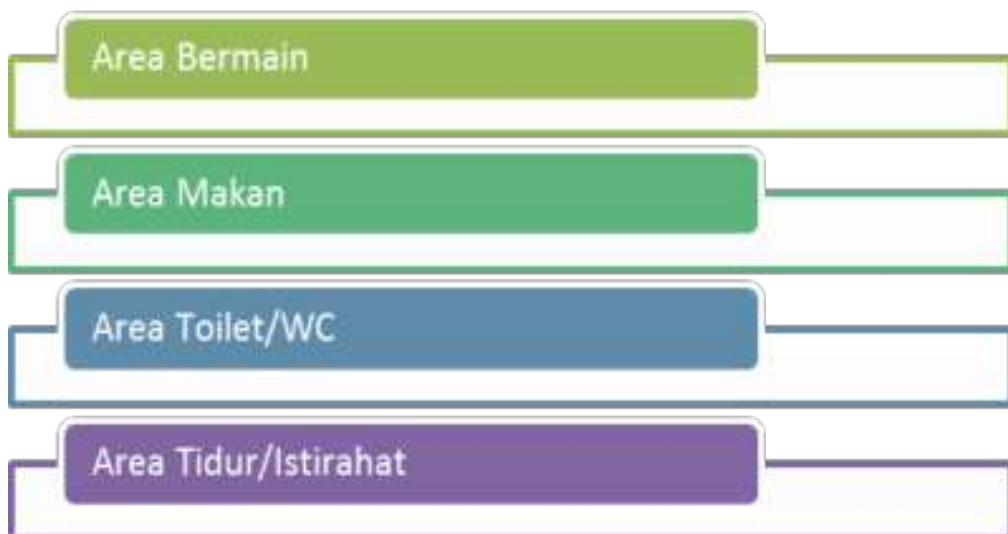
Ruangan Anak Pra Sekolah





3) Ruang Area Anak Usia 5-6 Tahun

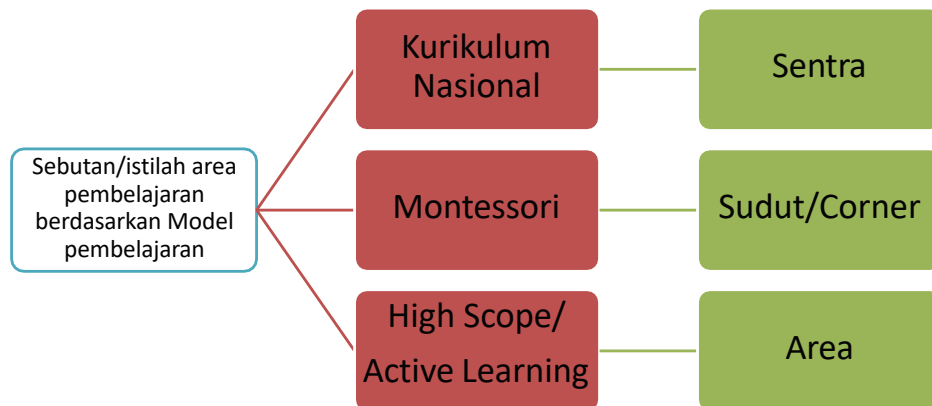
Ruangan Indoor untuk Anak usia 5-6 th





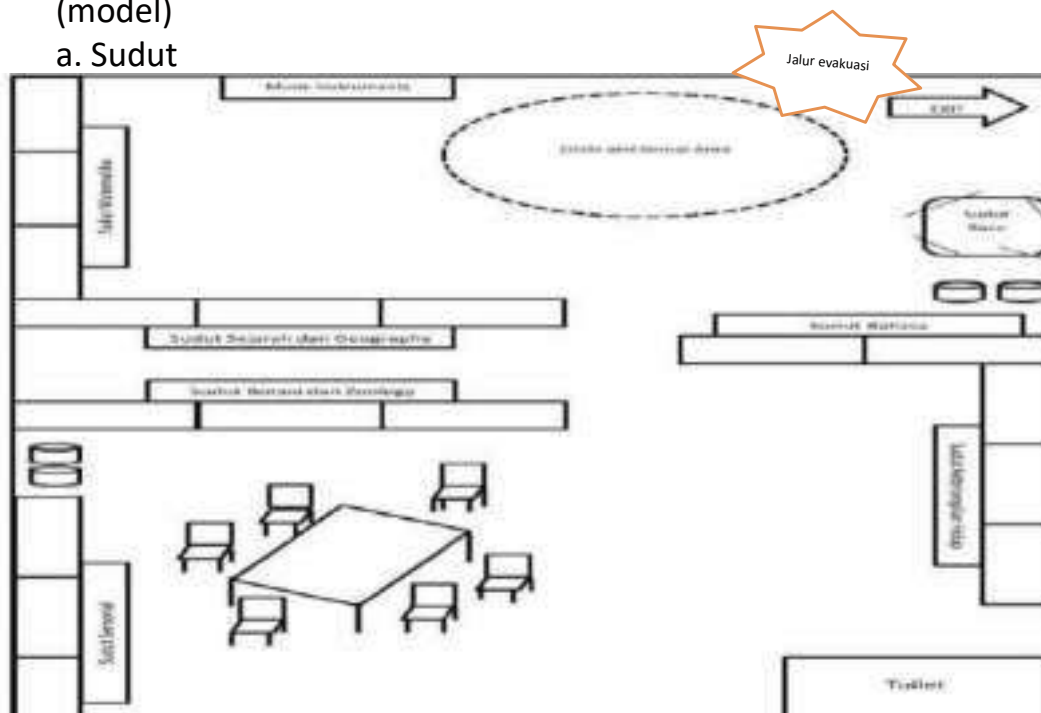
2. Rancangan Lingkungan Belajar Indoor Berdasarkan Pendekatan Kurikulum

Class Setting

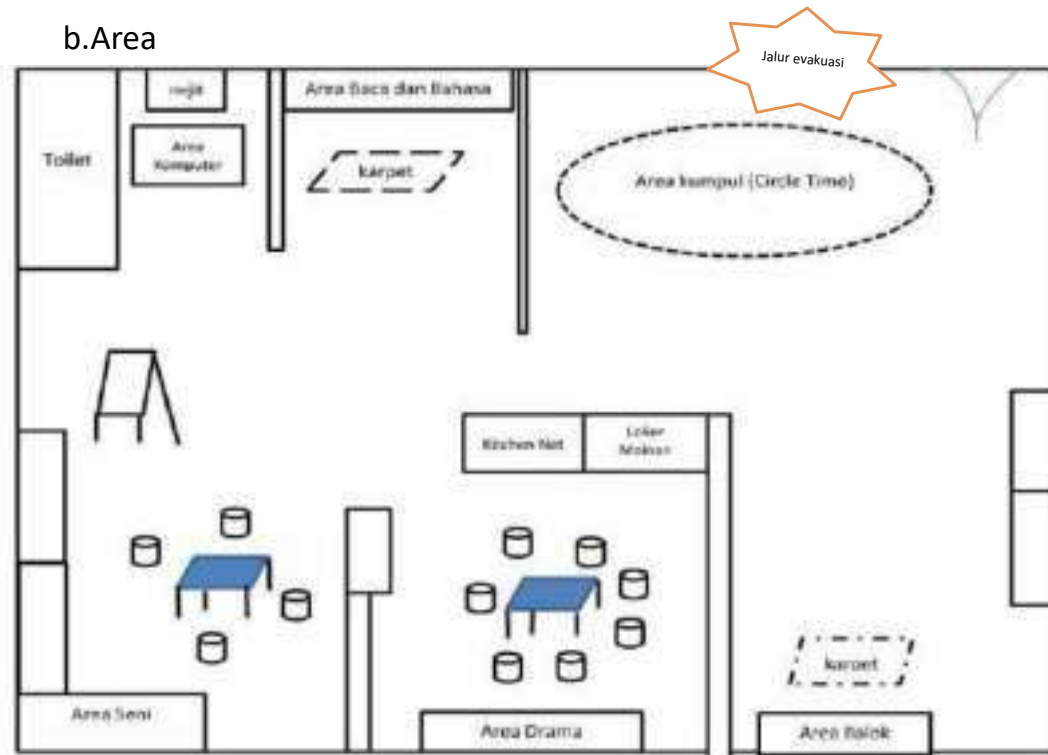


Administrasi Kelas berdasarkan pendekatan kurikulum (model)

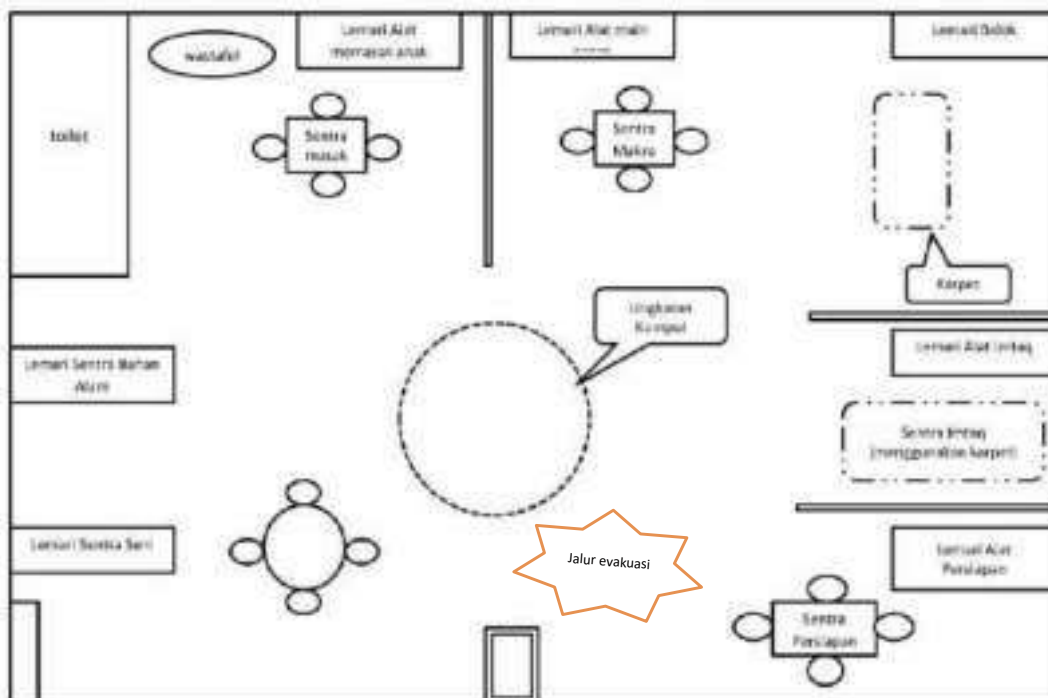
a. Sudut



b. Area



c. Sentra





Sentra

1. Sentra Balok
2. Sentra Main Peran Peran Kecil (Mikro)
3. Sentra Main Peran Besar
4. Sentra IMTAQ
5. Sentra Seni
6. Sentra Persiapan
7. Sentra Bahan Alam
8. Sentra Memasak

Atau Sentra Persiapan



Area Bahasa/Sentra Persiapan



Sentra AGAMA



Art Corner



Loose and Part Corner



Montessori Corner

1. Practical Life
2. Circle Time
3. Pre math and perception
4. Dramatic Play
5. Language and Vocabulary
6. Art and Music
7. + sensory
8. Geography
9. Zoo and Botany



life skill Corner



Culture and Geography Area



Science Corner



Botanical corner

Zoology Corner

Active Learning/Highscope

1. Book Area
2. House Area
3. Language Area
4. Art Area
5. Block Area
6. Circle Area
7. Science Area



Pengaturan Antar Area

Quite Area/ Area Tenang :
Ruang di dalam ruangan kelas dirancang untuk belajar dan bermain dengan tenang.
Contohnya termasuk perpustakaan, area menulis, area nyaman, dan ruang komputer dengan headphone

Noisy Area/ Area Sibuk:
Ruang di dalam ruangan kelas dirancang untuk belajar dan bermain dengan tingkat intensitas "traffic" yang padat, suara yang ramai, aktivitas yang sibuk, gerakan yang aktif :
Area bermain drama, balok, pasir, music, area seni

Sensory area



Math Area



Area Balok



Area Seni



Pojok
Baca/Book
corner



Area Seni



Dress Up Area/Area Bermain
Peran/Sentra bermain peran



C. Fungsi dan Jenis Alat Main di Lingkungan Belajar Indoor

Fungsi alat bermain pembelajaran



Kemampuan nilai agama dan moral



Keterampilan motorik kasar dan halus (sensori motor)



Kesehatan fisik dan proses tumbuh kembang anak didik

Fungsi alat bermain pembelajaran



Kemampuan kognitif, pengetahuan umum dan sains, mengenal konsep ukuran, bentuk, pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf



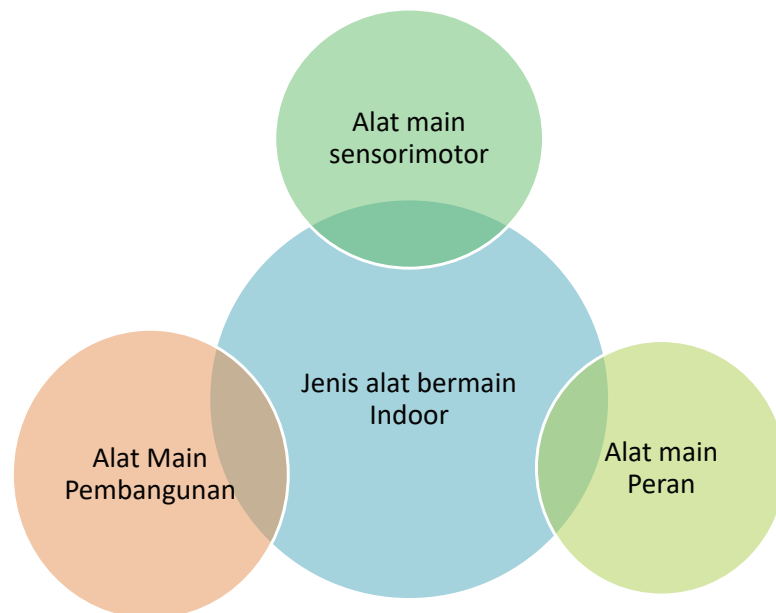
Kemampuan memahami, menerima, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan.



Kemampuan seni dan kreativitas



Kemampuan sosial emosional



Cara Merawat APE Indoor

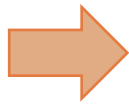


Coding Media

Coding media adalah memberikan code atau label pada sumber dan bahan ajar, dengan tujuan pengaturan dan terorganisir dengan baik dan rapih.

Label atau coding ditujukan berikut ini:

- 1) APE (label APE)
- 2) Code buku (buku bahan ajar, buku tugas, buku cerita anak, buku administrasi kelas)
- 3) Code barang dan peralatan kelas
- 4) Box atau storage (kotak dan file plastik)



Tugas :

Coba deskripsikan ruangan kelas Anda dan buatlah denah kelas yang saat ini Anda pimpin!

Bagaimana menurut Anda kelas pada gambar berikut dari faktor keamanan dan keselamatan?



BAB IV

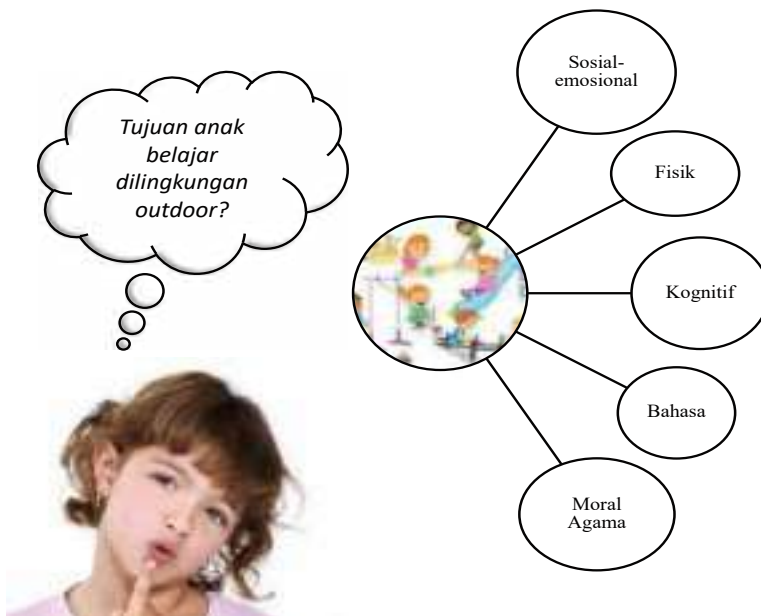
RANCANGAN DAN PENATAAN LINGKUNGAN BELAJAR OUTDOOR

A. Pengertian dan Tujuan Lingkungan Belajar Outdoor



Pengertian lingkungan belajar outdoor adalah Lingkungan yang berada diluar ruangan atau kelas beserta seperangkat alat dan bahan bermain yang pada umumnya ditempatkan di luar ruangan bagi anak usia dini yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak, dan kebutuhan bermain anak di luar ruangan tidak hanya terbatas pada alat permainan yang disediakan di halaman saja, tetapi dapat pula memanfaatkan sarana yang ada di lingkungan sekitar, seperti pohon, cuaca, dll



Perkembangan Sosial Emosional:

- Memunjukkan kemampuan untuk beradaptasi
- Mengenal dan memahami perasaan diri sendiri
- Mempertahankan haknya
- Mengikuti aturan
- Bermain dengan sesama

Perkembangan Fisik:

- Mendemonstrasikan keterampilan gerakan lokomotor
- Menunjukkan keseimbangan ketika bergerak
- Mengayuh sepeda
- Mendemonstrasikan tendangan, lemparan dan tangkapan objek
- Mengontrol otot-otot kecil/halus
- Kordinasi mata dan tangan

Perkembangan Kognitif:

- Mengamati objek
- Mengatasi masalah secara fleksibel
- Mengekplorasi sebab-akibat
- Mengaplikasikan pengetahuan baru
- Mengenali pola dan mampu mengulanginya
- Menunjukkan kesadaran pada perubahan lingkungan
- Menggunakan angka dan berhitung

Perkembangan Bahasa:

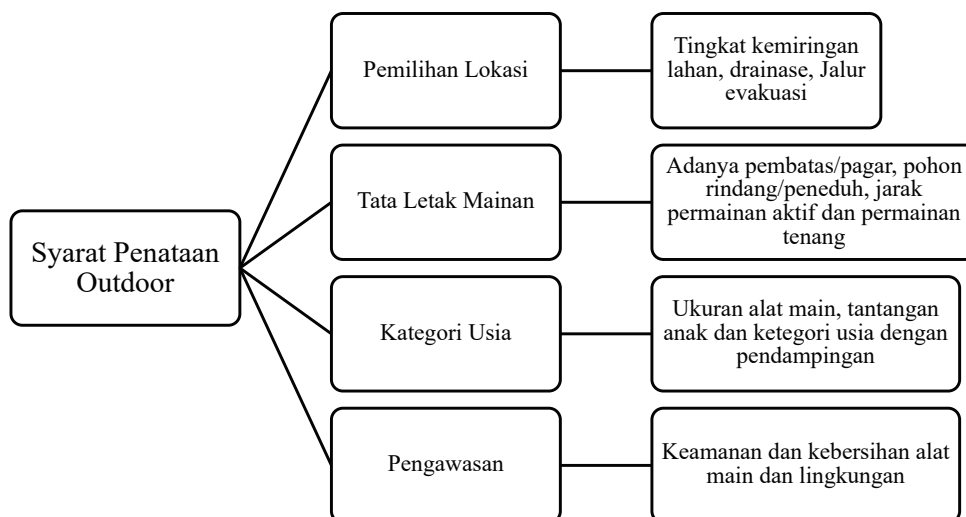
- Mendengar dan mengenali sumber suara
- Mengekspresikan diri dengan kata-kata dan kalimat
- Berani Bertanya
- Berpartisipasi aktif dalam diskusi
- Menggunakan keterampilan membaca awal untuk mengenali “tulisan”

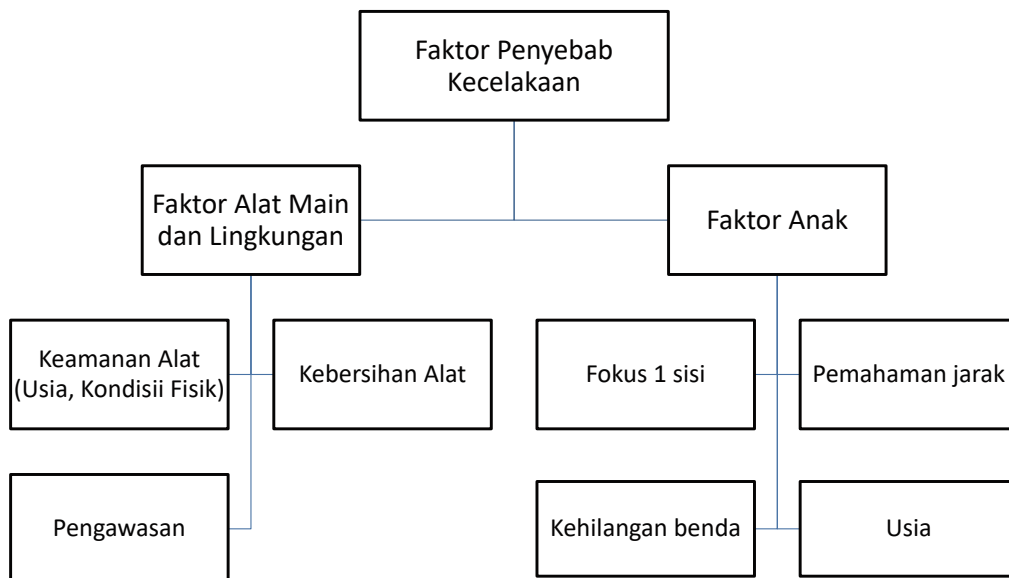
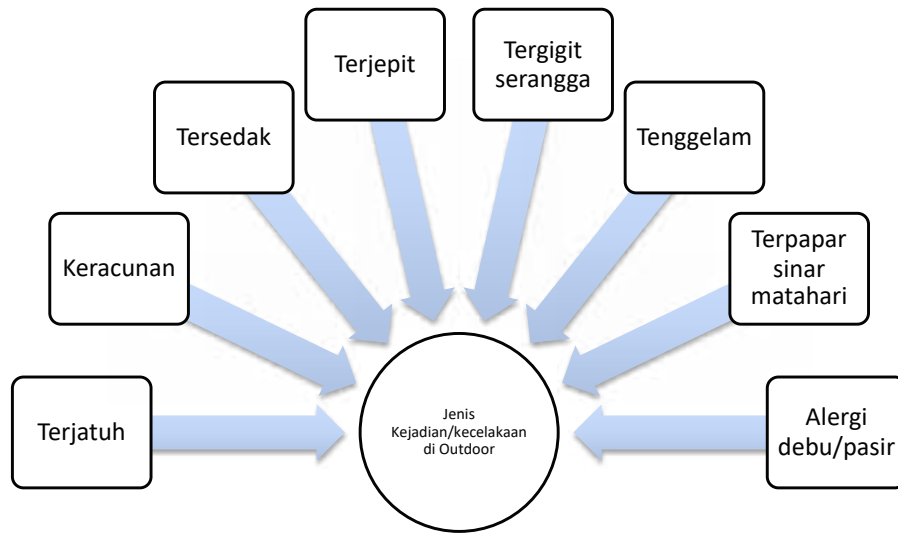
Manfaat anak belajar di lingkungan outdoor:

1. Belajar di lingkungan Outdoor atau di luar kelas mendukung pengembangan gaya hidup sehat dan aktif dengan kegiatan bebas dan pengembangan gerakan dan koordinasi fisik untuk anak-anak.
2. Belajar di luar kelas mengenalkan kepada anak tentang alam dan memberikan pengalaman yang unik untuk di luar ruangan, seperti merasakan langsung cuaca dan perubahan musim/iklim.
3. Bermain dan belajar di luar juga membantu anak untuk memiliki sikap peduli pada alam, dan pada akhirnya mengerti tentang fungsi lingkungan.
4. Bermain di luar juga mendukung kemampuan memecahkan masalah anak-anak (problem solving) dan mengembangkan kreativitas mereka, serta memberikan kesempatan untuk mengembangkan imajinasi, cipta dan akal.

5. Anak-anak membutuhkan lingkungan luar atau outdoor yang dapat memberikan pemahaman kepada mereka tentang tata ruang, arah serta pembelajaran sains untuk menemukan objek-objek yang ada di alam. Bereksplorasi dan bereksperiment serta mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi dan berinteraksi sosial
6. Outdoor atau Lingkungan luar menawarkan ruang untuk anak bergerak aktif yang mendukung perkembangan otak dan pembentukan jaringan saraf.
7. Bermain di Outdoor anak belajar bertanggung jawab, menilai risiko dan mengembangkan kemandirian dan keterampilan untuk beradaptasi dan mengelola situasi baru.

B. Syarat Penataan Lingkungan Belajar Outdoor





Pengawasan Area Aktif:

1. **Permukaan Outdoor**, saat ini selain rumput, permukaan untuk Outdoor yaitu dari bahan Rubber Floor atau lantai karet yang aman untuk anak. Sangat disarankan untuk dijadikan lantai Outdoor adalah: Kayu, pasir dan Kerikil halus

Jenis Permukaan Outdoor	
✓	X
	
-Santai kayu -Kerikil	-Beton -Aspal

2. Ayunan,

- Ayunan sering terjadi kecelakaan pada anak usia dibawah 6 tahun.
- Alas duduk sesuai ukuran anak.
- Tempat duduk terbuat dari alas bahan ringan seperti karet (ban) atau plastic.
- Sabuk pengaman untuk anak dibawah usia 6 tahun pada ukuran yang sesuai dan dapat direkatkan dengan kuat sehingga anak aman berayun.
- Permukaan alas ayunan aman dan tidak licin sehingga anak terhindar dari tergelincir.
- Letak antara jenis ayunan yang terbuat dari ban dipisahkan dengan ayunan yang dibuat permanen



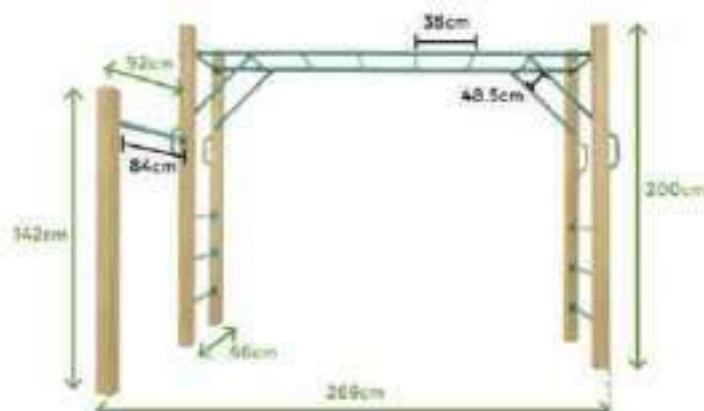
3. Seluncur,

- Seluncur harus ditempatkan di tempat teduh atau jauh dari matahari.
- Seluncur dari bahan plastik yang lebih baik karena tidak panas, tapi tetap harus diperiksa sebelum menggunakan.
- Seluncur harus memiliki pengaman di bagian atas untuk anak-anak dapat berpegangan ketika mereka berdiri sebelum duduk siap meluncur turun yang memiliki sisi tinggi minimal 4 inci.
- Pastikan tidak ada batu, kaca, tongkat, mainan, puing-puing, atau anak-anak lain di dasar seluncur agar anak turun mendarat dengan aman dan dapat diberikan pengaman dipermukaan seluncur.
- Pada dasar papan luncur berukuran sesuai posisi anak duduk sehingga ketika anak mendarat didasar papan ia dapat secara mudah dan langsung berdiri

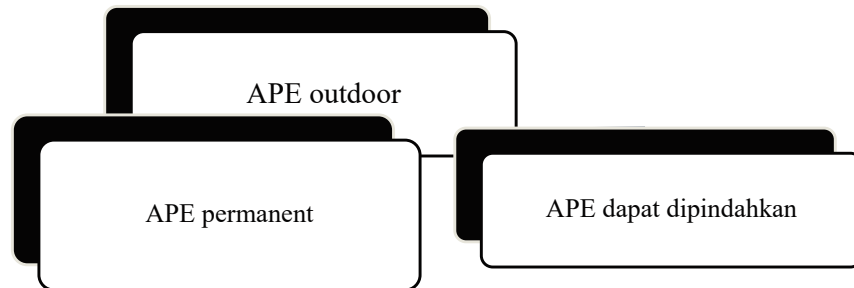


4. Memanjat,

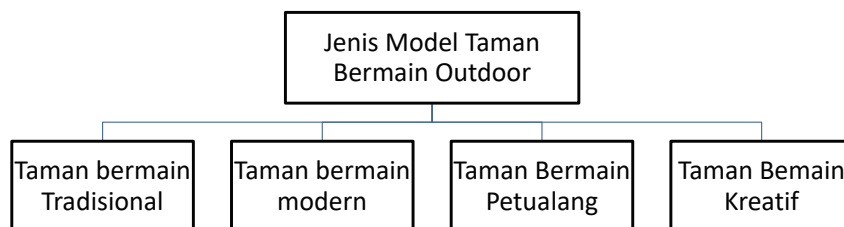
- Perlu memperhatikan keseimbangan, kekuatan otot kaki dan gerakan dari teman.
- Menjaga kepala anak tidak terjebak anak tangga,
- Anak tangga harus mudah digenggam sekitar 1 sampai 1 ½ inci diameter.



C. Jenis Peralatan Main Lingkungan Belajar Outdoor



Jenis Model Taman Bermain Outdoor



1) **Taman Bermain Tradisional**

Jenis taman ini hanya memiliki APE yang dibangun secara permanent atau Nonmoveable. Pada jenis ini penggunaan bahan besi/logam pada mayoritas setiap APE dan tidak memberikan banyak pilihan aktivitas pada anak sebagai pengguna.



2) **Taman bermain modern**

Taman ini membutuhkan biaya yang sangat besar. Namun telah mengenalkan fungsi plastic daripada kayu dan logam.

Ada beberapa alasan mengapa plastik dianggap ideal untuk anak-anak. Selain dari fakta mereka memiliki struktur yang lebih kuat, ada juga kemungkinan mengurangi resiko dari cedera.

Plastik juga menawarkan lebih kemampuan desain kreatif dan inovatif yang dapat menghasilkan lebih banyak rancangan.

Taman Modern dilengkapi dengan design APE bentuk modern



3) Taman bermain petualang
Taman ini diciptakan pada tahun 1943 oleh seorang ahli Landscape yaitu C.Th.Sorensen. Ia merancang bahwa Taman bermain outdoor harus benar-benar merefleksikan aktivitas dari anak yang sebenarnya.

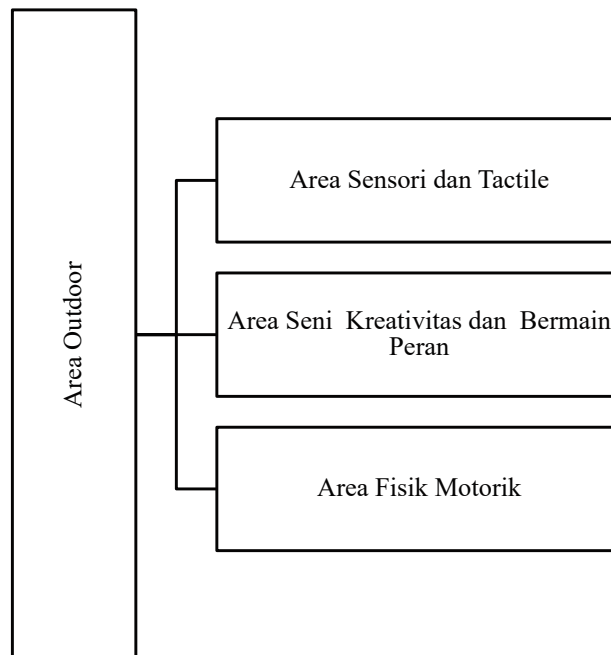
Pada taman ini menggabungkan aktivitas eksplorasi dengan kemampuan kreativitas anak. Sehingga anak memiliki kesempatan bermain bebas atas inisiatif, ide dan pilihan-pilihan dalam mengembangkan kegiatan bermain.



4) Taman Bermain Kreatif
Pada taman ini menggabungkan manfaat dari masing-masing Taman yang ada terlebih dahulu, yaitu penggabungan dari taman tradisional, taman modern dan taman petualang (The adventure playground). Taman ini menyediakan lingkungan yang fleksibel dan memenuhi kebutuhan anak. Dalam satu taman memiliki area-area dan APE yang mendukung tumbuh kembang anak



D. Penataan Lingkungan Belajar Outdoor



Strategi Penataan Outdoor

1. Tentukan luas halaman/outdoor, jika lembaga PAUD memiliki minim area outdoor, tetap mengusahakan agar ruang gerak anak tetap cukup dan dapat disiasati dengan pembagian waktu bermain berdasarkan kelompok
2. Memilih peralatan main, setelah menentukan luas area
3. dapat memilih APE yang bersifat multifungsi
4. Manfaatkan lingkungan alam sebagai alat main
5. Jarak alat aktif dan non aktif diperhatikan



Area aktif:



Outdoor dengan media alam

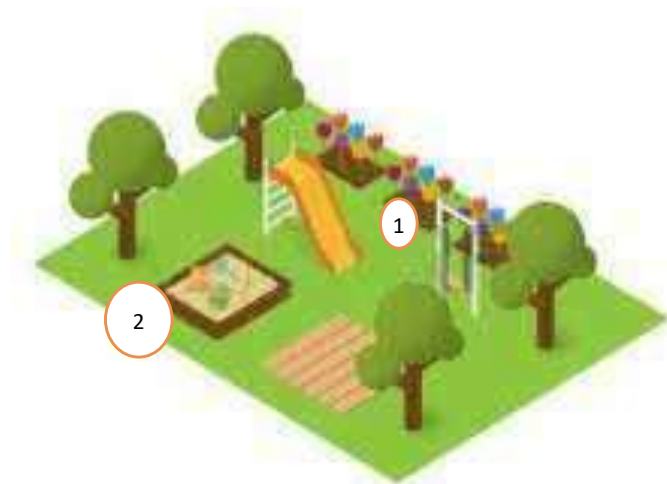


Area sudut tenang/area hening



Area alam dan Panggung Seni





Pada gambar design Lingkungan belajar outdoor 1, memiliki 2 area yaitu :

1. Area Fisik motoric dengan alat mainan berupa ayunan dan seluncuran
2. Area Sensorik Tactile dengan mainan bak pasir



Gambar 29. Design Outdoor 2

Pada gambar design Lingkungan belajar Outdoor 2, memiliki 3 area yaitu:

- 1) Area Fisik motoric dengan alat mainan berupa ayunan, jungkat-jungkit, bola terowongan, aros panjat
- 2) Area Sensorik Tactile dengan mainan bak pasir
- 3) Area Hening dengan bangku dan urda bevar



Gambar 31. Design 1

Pada gambar design Lingkungan belajar Outdoor 3, memiliki 4 area yaitu:

- 1) Area Fisik motoric dengan alat mainan berupa rumah pasir, ayunan, jungkat-jungkit, area pasir, bola goyang, rumah seluncur
- 2) Area Sensorik Tactile dengan mainan bak pasir
- 3) Area Istirahat dengan bangku kayu
- 4) Area Bermain Peran dengan mainan Rumah Kayu
- 5) Area jalur kendaraan, tampak terdapat jalur pemisah yang berdasarkan untuk dapat bermain lain lah masing-masing mainan/orang, area dapat difungsikan untuk jalur mainan beroda

E. Perawatan Dan Pemeliharaan Lingkungan Belajar Outdoor

Hal-hal pendukung keamanan design outdoor:

1. Pagar dan pembatas, tinggi pagar tidak lebih dari 150 cm, tidak dapat dipanjat dan tidak runcing. Pagar dipakai untuk membatasi area yang berbahaya, seperti area parkir, jalan dan kolam. Pagar dapat berupa dinding bata, tanaman, kayu, atau besi
2. Tanaman, berfungsi sebagai estetika lingkungan dan kualitas lingkungan, tinggi dahan tidak lebih dari 2 meter dari bawah dasar tanah/lahan
3. Lantai atau bidang alas, terbaik dari serpihan kayu, rumput dan pasir
4. gudang penyimpanan yang terkunci dengan baik
5. Toilet dan area cuci tangan
6. Pengelolaan sampah
7. Jalur evakuasi

Perawatan dan Pemeliharaan

1. Menyusun program perawatan dan pemeliharaan : rancangan biaya dan jadwal rutin serta S.O.P (perawatan, pemeliharaan dan perbaikan)
2. Pengawasan usia peralatan
3. Memperhatikan keamanan, kebersihan dan kesehatan



Outdoor area untuk ABK



Playground yang tidak aman



Perhatikan kesalahan dalam lingkungan outdoor



Contoh Outdoor dan tangga

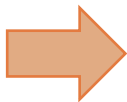


Contoh lingkungan outdoor





Contoh lingkungan outdoor mengotimalkan kondisi dan bahan sekitar



Tugas :

1. Buatlah Layout penataan Lingkungan Belajar Outdoor !
2. Lakukan analisis faktor keamanan dan keselamatan di lingkungan satuan PAUD terdekat !

BAB V

MANAJEMEN KELAS UNTUK PENGELOLAAN MASALAH PERILAKU DI KELAS

A. Disiplin di Kelas

DISIPLIN

Proses bimbingan yang bertujuan menanamkan pola perilaku tertentu, kebiasaan-kebiasaan tertentu atau membentuk manusia dengan ciri-ciri tertentu.

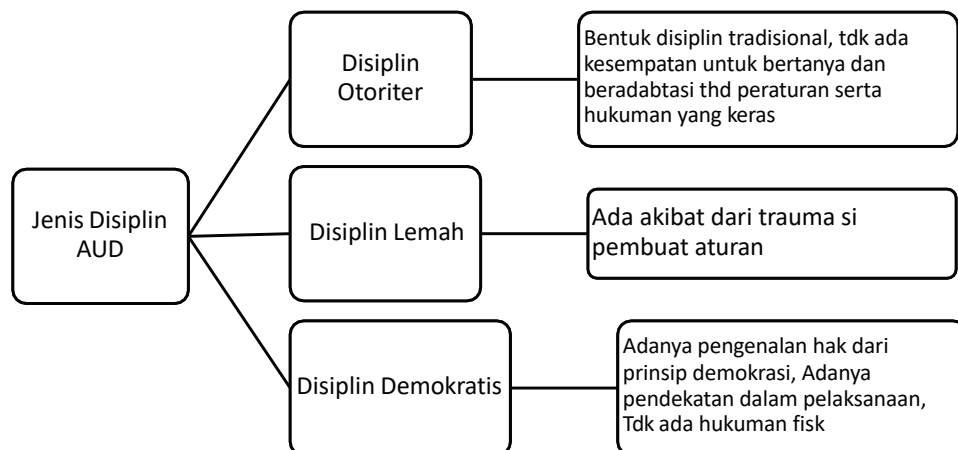
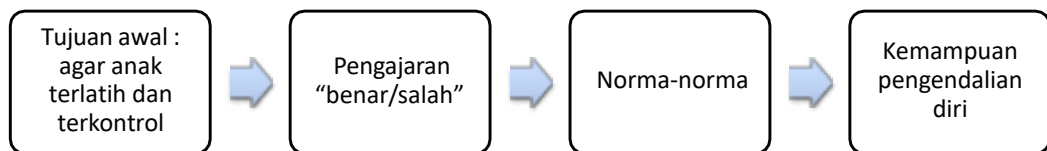
Meningkatkan kualitas mental dan moral

Membiasakan anak untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan aturan yang ada dilingkungkannya.



Pengertian Disiplin

- Kedisiplinan berasal dari kata disiplin. Secara etimologi, kata disiplin berasal dari bahasa Latin, yaitu “disciplina” dan discipulus yang berarti perintah dan murid.
- Webster’s New World Dictionary mendefinisikan disiplin sebagai latihan untuk mengendalikan diri, karakter dan keadaan secara tertib serta efisien.
- Kamus besar bahasa Indonesia Terdapat tiga arti disiplin, yaitu tertib, ketaatan, dan bidang studi.



Manfaat Kedisiplinan untuk AUD

1) Menumbuhkan kepekaan, anak akan mudah menyelami perasaan orang lain

2) Menumbuhkan kepedulian, peduli pada kebutuhan dan kepentingan orang lain. Disiplin membuat anak memiliki integritas, selain dapat memikul tanggung jawab, mampu memecahkan masalah dengan baik dan mudah mempelajari sesuatu.

3) Mengajarkan keteraturan, Anak jadi memiliki pola hidup yang teratur dan bisa mengelola waktunya dengan baik.

4) Menumbuhkan ketenangan, dengan pembiasaan keteraturan akan menimbulkan ketenangan

Manfaat Kedisiplinan untuk AUD

5) Menumbuhkan sikap percaya diri

6) Menumbuhkan kemandirian

7) Menumbuhkan keakraban dan cepat beradaptasi

8) Membantu perkembangan otak, melalui kegiatan disiplin dan keteraturan anak memperoleh pengetahuan dan norma, yang berawal dari proses peniruan sejak usia bayi

9) Membantu anak yang "sulit", anak yang hiperaktif, perkembangan terlambat, atau temper tantrum, dengan menerapkan disiplin, maka anak dengan kebutuhan khusus tersebut akan mampu hidup lebih baik

10) Menumbuhkan kepatuhan thd aturan, tdk bersikap semaunya

Prinsip Dasar Mendisiplinkan Anak

- ⦿ Tentukan perilaku khusus yang ingin diubah.
- ⦿ Katakan dengan tepat apa yang diinginkan
- ⦿ Puji anak jika ia telah melakukan perintah ibu-bapak.
- ⦿ Tetaplah memuji bila perilaku yang baru masih memerlukan dukungan pujian.
- ⦿ Hindari adu kekuatan dengan anak-anak.
- ⦿ Lakukan pengawasan
- ⦿ Jangan mengingatkan anak pada perbuatannya terdahulu.

5 langkah penerapan disiplin untuk pendidik dikelas :

1. Tenang dan Percaya pada intuisi
2. Pemilihan waktu yang tepat
3. Percaya pada kemampuan diri sendiri (teaching skill)
4. Percaya pada kemampuan anak
5. Memiliki rancangan Target pengelolaan kelas : fokus pada kebutuhan anak
6. **Aturan jelas** dan dapat dipahami





Kesalahan orangtua dan GURU dalam mengajarkan disiplin pada anak

[7 Worst Discipline Mistakes Smart Parents Make](#)

1. Lepas Kontrol

2. Melarang Dengan Kalimat Negatif

3. Tidak Taati Aturan

4. Memberi Imbalan

5. Tidak Konsisten

6. Terlalu Banyak Berharap

7. Metode Disiplin Yang Tidak Cocok



Kesalahan umum yang perlu dihindari



B. Iklim Kelas

Classroom climate/Iklim Kelas

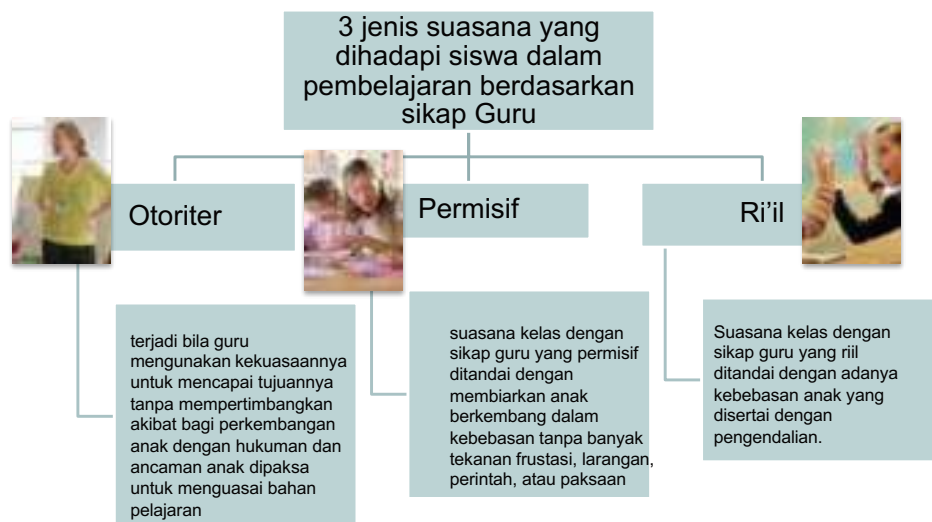
- Iklim kelas adalah kondisi lingkungan kelas dalam hubungannya dengan kegiatan pembelajaran.
- Iklim kelas merupakan **suasana yang ditandai** oleh adanya **pola interaksi** atau komunikasi antara guru-siswa, siswa-guru, dan siswa-siswa



Guru harus dapat menciptakan lingkungan kelas yang membantu perkembangan pendidikan subyek didiknya (siswa)

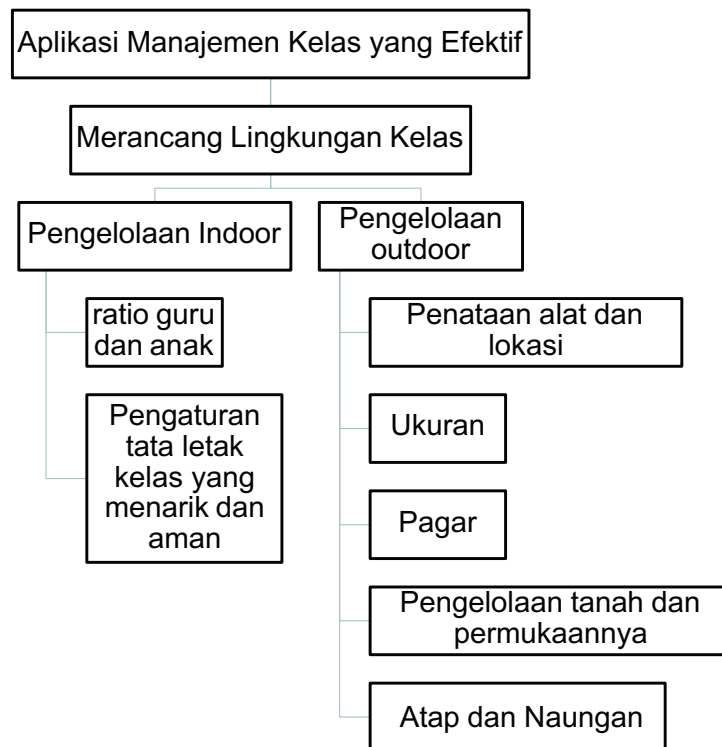
Iklm Kelas

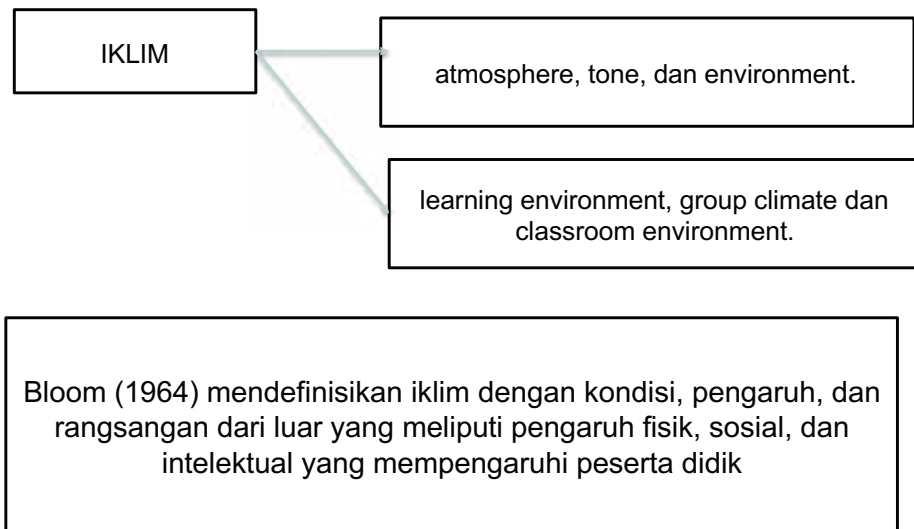
- Iklm kelas adalah kondisi lingkungan kelas dalam hubungannya dengan kegiatan pembelajaran.
- Iklm kelas merupakan suasana yang ditandai oleh adanya pola interaksi atau komunikasi antara guru-siswa, siswa-guru dan siswa-siswa.



Kelas yang kondusif harus memenuhi syarat syarat yang menggambarkan sebagai kondisi/ iklim kelas yang baik dan menyenangkan:

- a) Kelas itu harus rapi, bersih, sehat dan tidak lembab
- b) Kelas harus memiliki/memperoleh cukup cahaya yang meneranginya
- c) Sirkulasi udara dari dalam dan luar kelas cukup
- d) Perabot dalam keadaan baik, cukup jumlahnya dan di tata dengan rapi
- e) Jumlah siswa tidak melebihi dari 40 orang (sesuai ratio antara guru dan anak)





Tujuan Pengaturan Ruang Kelas

- Stimulasi atau pemberian rangsangan pada anak disiapkan dan dibuat sebelum awal tahun ajaran baru/semesteran/kebutuhan tema, termasuk:
 - Gambar Tema
 - Poster untuk merangsang minat anak-anak
 - Table top display APE/ buku / sumber belajar terkait dengan kurikulum
 - APE berlabel
 - Lemari APE yang membatasi daerah dari sisa kelas
 - Sebagai pekerjaan yang dihasilkan dari anak-anak ini atau Children Art Work (Papan Gasil Karya Anak) yang harus digunakan untuk menggantikan karya guru atau diplay dari buatan guru dan pabrik guru
 - Papan Reward
 - Papan Peraturan (SOP makan, Toilet training, Jalur evakuasi)
 - Papan Kegiatan harian
 - Papan peserta kelas (foto), papan pembagian kelompok
 - Papan kalender
 - Papan cuaca
 - Deretan angka, deretan huruf
 - Jadwal Piket guru

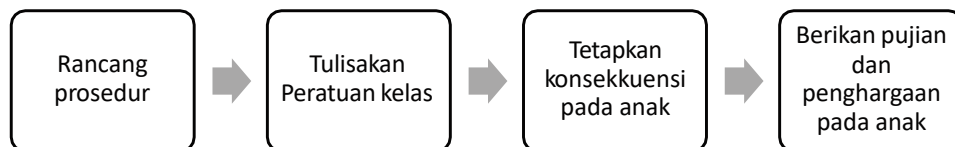
C. Classroom Management Behaviour

Classroom Behavior Management

Bagaimana penerapan disiplin dalam kelas PAUD ?



Langkah – langkah dalam Classroom Behavior Management



D. Pengelolaan Perilaku Bermasalah di Kelas

Kapan dan Bagaimana?

- **Usia 0-2 tahun**
 - ☐ **Layout**
- **Usia 3-5 tahun**
 - ☐ **sepakati aturan**
- **Usia 6-8 tahun**
 - ☐ **konsekuensi**



Pelaksanaan Pengelolaan Kelas

- Aturan jelas dan sesuai dengan kesepakatan bersama
- Pendekatan Persuasif
- Berikan Alasan
- Berikan Waktu Anak Beradaptasi
- Jadilah Teladan
- Terima Masukan
- Berikan Penghargaan
- Jadilah Bagian dari Tim
- Berikan Toleransi yang Wajar
- Kreatif
- Konsisten dan kontinyu



Perhatikan Tahapan Perkembangan Anak



Karakteristik anak usia prasekolah

- masih perlu bimbingan dalam kontrol impuls
- antusias dengan hal-hal yang bisa mereka lakukan dan yang mereka ketahui
- suka bermain pura-pura, imajinatif
- menikmati waktu dengan teman, di sisi lain masih suka dimanja
- ingin mengerjakan segala sesuatu sendiri
- mengetes aturan/batasan
- suka mengatur pengamat
- ingin menyenangkan orang lain
- perlu hal yang konkrit

PUJIAN

- Spesifik dan fokus ke perilaku.
- Bahasa tubuh dan intonasi penting.
- Puji secepatnya setelah anak melakukan perilaku baik.
- Jangan tunggu perilaku sempurna.
- Puji di hadapan orang lain



Metode Penerapan Disiplin

- Bercerita
- Bernyanyi
- Bermain peran
- Bercakap cakap (diskusi)
- Pemberian tugas



Pengelolaan Kelas dalam kedisiplinan

- | | |
|--|---|
| <p>1) Buat Aturan kelas (rules) yang jelas dan disepakati :
pemahaman – aturan – konsekuensi (reward)</p> <p>2) Routine dalam SOP (SOP – makan siang, SOP ke Toilet, dll) routine piket</p> <p>3) Class Schedule dalam Daily Routine</p> <p>4) Pelaksanaan konsisten</p> | <ul style="list-style-type: none">• Aturlah KELAS ANDA• Terapkan Rutinitas• Persiapkan Aturan yang akan dibuat• Praktis dan sesuai kebutuhan dan tumbuh kembang anak |
|--|---|

**Contoh –contoh
Pengelolaan**

**Kelas untuk Pengenal
Disiplin Anak :**

• Mengatur jadwal :

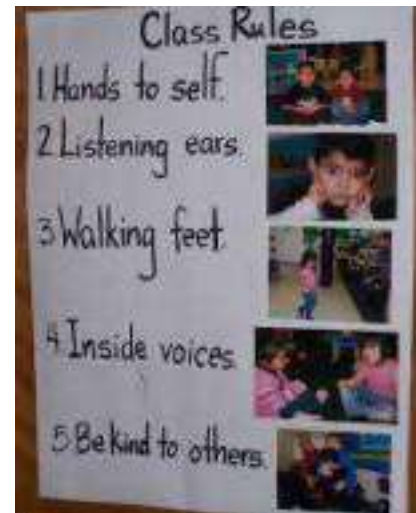
- 1) Anak mempelajari waktu
- 2) Anak terbiasa akan perencanaan dalam hidupnya
- 3) Anak mempelajari bahasa awal



- Porsi waktu sesuai dengan kebutuhan dan usia anak
- Aturan dibuat dalam display yang menarik
- Saat pemasangan aturan “Kegiatan Rutin” ajak anak untuk mengetahui setiap tulisan
- Lakukan kegiatan yang sudah tertulis dalam aturan secara konsisten

Kreasi Display Aturan :

- 1) Buat dalam susunan waktu
- 2) Ajak anak terlibat dalam pembuatan dan pemasangan display aturan
- 3) kreasikan dalam warna yang cerah
- 4) Pusatkan pada aturan yang akan diterapkan
- 5) dekorasi tidak merusak fokus







TOKEN

- › Token bisa macam-macam.
- › Tentukan jumlah dan kapan boleh tukar token.
- › *Reward* tidak perlu mahal.
- › Perlahan tingkatan standarnya.
- › Selalu sertai dengan penguatan sosial

Kreasi anak dikelas:

- 1) Ajak anak untuk mendisplay hasil karyanya masing-masing
- 2) Ukuran tinggi sesuai tinggi anak
- 3) Anak diminta untuk menjelaskan karyanya dengan kata-katanya
- 4) Ajak anak untuk saling menghargai karya temannya



Contoh-contoh aturan dalam bentuk pengelolaan (administrasi) untuk kelas PAUD



Aturan dibuat agar semua mengetahui, memahami, menjalankan



Consequences

- 1st Verbal Warning, Card turned to Yellow
- 2nd Time out, Card turned to Double Yellow
- 3rd Time out for remainder of day, Note home to Parents, Card turned to Red

Please Note: If discipline continues with student in Time out, a third verbal consequence may follow, such as a trip to Mr. Strick, sending the student home, or suspension.

Label / Simbol media pembelajaran



- 1. Mendisiplinkan anak agar dapat merapikan kembali APE yang telah digunakan
- 2. Mengajak anak untuk mengenal bahasa awal melalui simbol/label
- 3. Wadah diberikan label/symbol agar mengetahui tempat asal APE
- 4. Anak mengenal matematika awal untuk pengelompokan

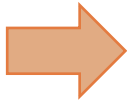
Kalendar



1. Anak mengenal waktu
2. Anak secara bergantian disiplin membaca angka dalam hari
3. Kreasikan dengan kebutuhan lain

Contoh Poster List Kegiatan Piket Harian di Kelas





Tugas :

1. Analisis permasalahan perilaku di kelas Anda
2. Rancanglah salah satu alat untuk mengelola masalah perilaku anak di kelas

BAB VI

DIVERSITY CLASSROOM MANAJEMEN

A. Pengertian Diversity (Keragaman)

Pengertian Diversity



- **Diversity** berarti Keanekaragaman yaitu segala sesuatu yang membuat orang berbeda satu sama lain.
- Mencakup perbedaan : ras, etnis, jenis kelamin, orientasi seksual, status sosial ekonomi, kemampuan, usia, keyakinan agama, atau keyakinan politik.
- Keanekaragaman adalah eksplorasi dan penggabungan “perbedaan” untuk memperkaya atmosphere di kelas.



Diversity Classroom adalah : Kelas dengan keberagaman kelompok siswa, yang dipahami oleh siswa bahwa setiap orang adalah unik dengan caranya masing-masing. Keberagaman tersebut ada pada : perbedaan tingkat kemampuan termasuk kekhususan, karakteristik, latar belakang budaya, kepribadian, kepercayaan agama, dsb.



Element Rancangan Lingkungan Belajar pada “Diversity Classroom”

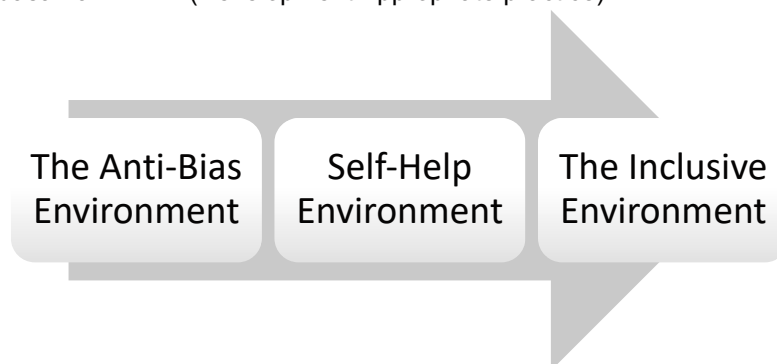
1. Lingkungan yang “menstimulasi” perkembangan otak
2. Lingkungan yang memberikan respon terhadap budaya
3. Lingkungan yang menyesuaikan perkembangan anak
4. Lingkungan yang bekerjasama dengan pihak keluarga, agar anak dapat mengidentifikasi dirinya
5. Lingkungan yang memberikan akses bahan pelajaran dan media pembelajaran pada anak
6. Lingkungan yang memberikan adanya pilihan pada anak
7. Lingkungan yang mendidik anak untuk bertanggungjawab merawat dan menjaga lingkungan kelasnya
8. Lingkungan yang melibatkan anak dalam perencanaan pengembangan lingkungan
9. Lingkungan yang memberikan waktu yang cukup untuk anak bereksplorasi
10. Lingkungan yang konsisten

Prinsip Pelaksanaan Manajemen Kelas Berbasis Diversity :

Prinsip panduannya meliputi

- Mengakui bahwa “kesadaran diri, kerendahan hati, rasa hormat, dan kemauan untuk belajar adalah kunci untuk menjadi guru yang secara adil dan efektif mendukung setiap kebutuhan pendidikan anak dan keluarga
- Mengembangkan pemahaman yang kuat tentang budaya dan keragaman
- Memahami bahwa “keluarga adalah konteks utama untuk perkembangan dan pembelajaran anak”

3 Aspek dalam pengembangan Diversity Classroom berdasarkan D.A.P (Development Appropriate practice)

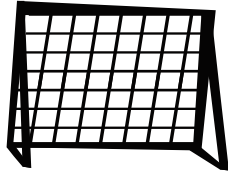


Pengertian Anti-Bias

- Anti bias adalah bagian dari praktek kurikulum dengan sistem inklusi, yang menerima bahwa semua orang adalah bernilai dan harus dihormati. Kurikulum anti bias menciptakan rasa aman, menciptakan hubungan saling menghormati dan timbal balik yang saling menghargai perbedaan di antara masyarakat.
- Lingkungan kelas Anti Bias adalah lingkungan yang dapat mengenalkan anak agar dapat menyerap perbedaan di sekitarnya, anak dipandu dan berlatih cara hidup dengan adanya perbedaan di dunia mereka.
- Anak lahir tidak dengan kemampuan “Prasangka” (BIAS)

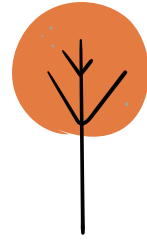
Asal Bias:

- Bias dapat terjadi ketika individu memiliki informasi yang salah atau tidak cukup
- stres emosional
- tekanan waktu
- kesulitan beradaptasi dengan budaya baru 'masyarakat'
- kurangnya sistem pendukung
- bahasa dan / atau komunikasi hambatan
- Penolakan untuk bekerjasama
- Mengecilkan keterlibatan orang lain
- Bertindak atas asumsi tentang orang/kelompok tidak berfakta



Manfaat Lingkungan Anti Bias :

1. Anak mampu menilai kemampuan dan pengetahuan orang lain atas kontribusi masing-masing
2. Anak dapat mempercayai satu sama lain
3. Anak dapat berkomunikasi secara bebas dan hormat satu sama lain
4. Anak dapat berbagi wawasan dan perspektif
5. Anak dapat terlibat dalam pengambilan keputusan bersama



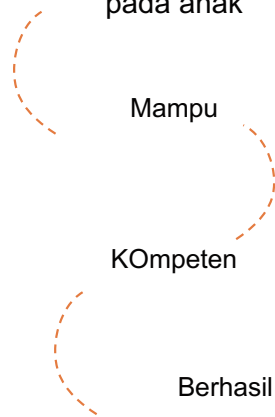
Pengertian “Self-Help Environment”

Lingkungan yang membantu diri sendiri sebagai salah satu tujuan mendasar pengembangan keterampilan pada anak itu sendiri; Lingkungan yang membina penguasaan kemampuan dasar pada anak yang memungkinkan anak dapat bertanggung jawab atas:

- Perawatan Diri/Pribadi
- Belajar
- Kontrol emosi
- Penyelesaian masalah “Problem Solving”
- Pilihan
- Dapat mengambil Keputusan



Lingkungan yang dapat membantu diri sendiri pada anak

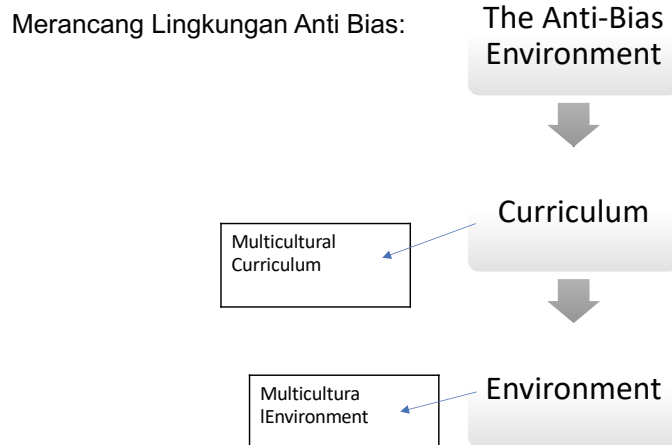


- ❖ Lingkungan Inklusi yaitu Lingkungan Program PAUD menyambut “semua” anak-anak dan mencerminkan dunia yang beragam.
- ❖ Lingkungan belajar harus cerah, warna-warni, aman dan bersih, harus mencakup karya seni anak dan menunjukkan keragaman dunia melalui program stimulasi dan pembelajaran yang beragam sesuai usia dilengkapi juga dengan berbagai macam media pembelajaran pendukung.
- ❖ Penataan lingkungan kelas inklusi yang baik dan benar memberikan anak pada informasi dan pengetahuan tentang pentingnya perbedaan

The Inclusive Environment



B. Rancangan dan Penataan Lingkungan “Diversity”



Tujuan Kurikulum Anti Bias

- Mengembangkan identitas anak-anak dan harga diri anak
- Membantu anak-anak merasa nyaman dengan perbedaan
- Menciptakan kesadaran adanya bias dan stereotip
- Menyediakan anak-anak dengan alat atau APE untuk merespon dengan tepat permasalahan bias

Indikator keberhasilan Anti Bias:



Identitas

Guru akan memelihara konstruksi setiap anak dari identitas pribadi dan sosial yang berpengetahuan, percaya diri, individu.

Anak-anak akan menunjukkan kesadaran diri, kepercayaan diri, kebanggaan keluarga, dan identitas sosial yang positif.



Keanekaragaman

Guru memberikan kesempatan pada setiap anak untuk berinteraksi empatik dan nyaman dari berbagai latar belakang.



Keadilan

Guru menumbuhkan kemampuan anak dalam mengidentifikasi hal-hal bersifat kesetaraan, berbagi, adil, dsb.



Aktivisme

Guru akan menumbuhkan kemampuan dan kepercayaan diri setiap anak untuk membela diri sendiri dan orang lain dalam menghadapi bias.

Anak-anak akan menunjukkan rasa pemberdayaan dan keterampilan untuk bertindak, dengan orang lain atau sendirian, melawan prasangka dan/atau tindakan diskriminatif.

Langkah Penataan Kelas Diversity :

- Guru perlu mempelajari tentang nilai-nilai budaya setiap keluarga.
- Membantu anak-anak untuk mengenal diri sendiri dalam unsur pedagogi, kurikulum, lingkungan,
- Menyiapkan materi yang dapat menghubungkan anak dan keluarga untuk merasa diterima dan dihargai di kelas dan sekolah

Langkah Penataan Kelas Diversity :

- Terdapat karya seni di dinding secara akurat mencerminkan kehidupan anak di rumah dan di lingkungan sekolah
- Melibatkan anak dalam membuat karya seperti poster, atau membawa barang khas budaya dari rumah, dan foto keluarga.
- Label untuk setiap alat main dalam bahasa rumah atau bahasa sehari hari anak
- Melibatkan anggota keluarga untuk membantu anak menghias dan menata kelas “budaya” dari rumah (terdapat unsur perwakilan budaya di kelas)



Merancang Lingkungan 'Self Help' atau Bantu Diri :

- Atur area belajar di dalam kelas sehingga menciptakan peluang bagi anak untuk mandiri.
- Menempatkan bahan dan barang-barang pribadi dari anak di tingkat atau tempat yang dapat diakses secara mandiri oleh anak
- Atur rutinitas dan tugas harian
- Memasukkan keterampilan perawatan diri ke dalam rutinitas dan jadwal sehari-hari, seperti jadwal rutin cuci tangan, jadwal makan, jadwal ke toilet, jadwal ganti baju, dsb
- Gunakan visual seperti ikon gambar dan foto. Strategi visual dapat digunakan untuk memberi isyarat kepada anak bahwa sudah waktunya untuk melakukan aktivitas tertentu dan untuk menunjukkan kepada anak langkah-langkah tugas.

Strategi Kelas Inklusif

- Tentukan standar minimum yang jelas untuk perilaku.
- Terapkan standar secara konsisten.
- Tangani anak yang berperilaku buruk dengan cara yang sensitif.
- Ciptakan kesempatan untuk mendengarkan semua anak.
- Kembangkan pendekatan 'scaffolded' untuk belajar.
- Sadar akan kebutuhan khusus setiap anak di kelas.
- Berikan dukungan untuk anak dengan cara yang bermanfaat bagi SEMUA anak di kelas.
- Ciptakan lingkungan belajar yang tenang dan terarah.
- Menampilkan jadwal dan informasi penting dengan jelas.
- Gunakan pra-assessment untuk perencanaan pembelajaran.
- Adanya kesempatan anak untuk memilih dan menunjukkan apa yang telah dipelajari.
- Jangan membandingkan kemajuan satu anak dengan yang lain; kemajuan pribadi adalah kuncinya.

C. Alat Main Penunjang Keragaman



Poster Kegiatan Harian



Poster Bantu Diri



Tugas :

1. Rancanglah alat permainan bantu diri
2. Lakukan analisa lingkungan kelas di satuan PAUD terdekat apakah memiliki unsur kelas Diveristy!

Daftar Pustaka

Bredekamp, Sue, (2014). *Effective Practices in Early Childhood Education Building a Foundation*. Boston: Pearson

Dodge, D. T., Heroman, C., Berke, K., Bickart, T., Colker, L., Jones, C., Copley, J., & Dighe, J. (2010). *The Creative Curriculum for Preschool* (5th ed.). Bethesda, MD: Teaching Strategies, Inc

Holt, Nicky. (2010). *Bringing the High/Scope Approach to your Early Years Practice*. Second Edition. New York: Routledge-Taylor&Francis Group

Jackman, Hilda. (2012). *Early Education Curriculum: A Child's Connection to the World*, Fifth Edition. California: Wadsworth