

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PAUD (PENGELOLAAN KELAS PAUD)

Oleh:

Vera Sholeha

verasholeha@staff.uns.ac.id

MODEL APA SAJA YANG AKAN KITA PELAJARI?

Model Area

Model Sentra

Model Pendidikan Jarak Jauh (PJJ)

MODEL AREA

Seperti apakah model area?

MODEL AREA

Model area dikembangkan oleh Highscope di Amerika Serikat dan dikenalkan di Indonesia oleh Children Resources International, Inc.

Model area memfasilitasi kegiatan anak secara individu dan kelompok untuk pengembangan semua aspek.

Area ditata secara menarik.

Setiap area memiliki beberapa kegiatan yang menggunakan alat dan bahan yang berbeda.

Anak diberi kesempatan untuk memilih atau melakukan kegiatan sendiri sesuai dengan minat mereka didalam area-area (Diknas, 2013).

Untuk semua area difasilitasi oleh seorang guru.

Guru mengawasi anak-anak yang bermain di semua area yang dibukanya.

Bagaimana implementasinya?

- Anak berhak memilih area mana yang akan dilakukan olehnya dari **minimal empat area** yang disesuaikan oleh guru dalam setiap harinya. Namun, meskipun anak berhak memilih, tetapi mereka diharapkan menyelesaikan semua area yang disiapkan oleh guru.
- Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya yang menekankan pada prinsip:

(1) pengalaman pembelajaran pribadi setiap anak.

(2) membantu anak membuat pilihan dan keputusan melalui aktifitas di dalam area-area yang disiapkan.

(3) dan keterlibatan keluarga dalam proses pembelajaran.

- Setiap area pembelajaran memiliki berbagai jenis alat main sejenis sesuai areanya untuk menstimulasi perkembangan anak.
- Pembelajaran area ini mencakup tiga pilar yaitu:



“When a student is driven to learn by the natural passion underlying and interest area, amazing learning occurs”.

—Widson (2012)

Ada area apa saja?

Area balok

Area drama

Area seni

Area keaksaraan

Area pasir dan air

Area gerak dan music

Area sains

Area matematika

Area imtaq

Penataan Ruang Kelas Area

- Pengelolaan kelas area meliputi pengorganisasian peserta didik, pengaturan area yang di programkan, dan peranan pendidik.
- Untuk itu hal-hal yang diperlukan dalam pengelolaan kelas adalah:

a. Alat bermain, sarana prasarana diatur sesuai dengan area yang diprogramkan pada hari itu.

b. Kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan meja kursi, karpet, atau tikar sesuai dengan alat yang digunakan.

c. Pengaturan area memungkinkan pendidik dapat memberikan motivasi, pembinaan, dan penilaian.

d. Pendidik memperhatikan perbedaan individu setiap peserta didik pada saat mereka melakukan kegiatan di area.

Bagaimana gambaran penataan ruang kelas area?



Pintu masuk

Area Pasir dan Air

Tempat Orang tua
Piket

Area Drama

Area Sains

Area Gerak dan
Musik

Pertemuan Awal
dan Akhir

Area Bahasa

Area Seni

Area Balok

Area Imtaq

Area Matematika

Langkah-langkah Kegiatan Model Pembelajaran Area

Kegiatan awal (\pm 30 menit)

```
graph TD; A[Kegiatan awal (± 30 menit )] --> B[Kegiatan inti (± 60 menit) secara individual di area kegiatan]; B --> C[Istirahat atau makan (± 30 menit)]; C --> D[Kegiatan akhir (± 30 menit )];
```

Kegiatan inti (\pm 60 menit) secara individual di area kegiatan

Istirahat atau makan (\pm 30 menit)

Kegiatan akhir (\pm 30 menit)

1. Kegiatan Awal



- Melatih pembiasaan (menyanyi, memberi salam dan berdoa).
- Bercerita tentang pengalamam sehari-hari, kemudian 3 atau 4 anak bertanya tentang cerita anak tersebut.
- Membicarakan tema/ sub tema/ sub-subtema (apersepsi.)
- Melakukan kegiatan fisik atau motorik yang dapat dilakukan di luar atau di dalam kelas.

1. Kegiatan Inti

- Sebelum melakukan kegiatan inti, pendidik menjelaskan kegiatan bermain di area yang diprogramkan.
- Setelah itu anak **dibebaskan memilih area** yang disukai sesuai dengan minatnya.
- Area yang dibuka setiap hari disesuaikan dengan indikator yang dikembangkan dan sarana atau alat pembelajaran yang ada.
- Anak dapat berpindah area sesuai dengan mintanya tanpa ditentukan oleh pendidik.
- Apabila terdapat anak tidak mau melakukan kegiatan di area yang diprogramkan, pendidik harus memotivasi anak tersebut agar mau melakukan kegiatan. Pendidik dapat melayani anak dengan membawakan tugasnya ke area yang sedang diminatinya.



3. Istirahat atau Makan

- Kegiatan makan bersama menanamkan kebiasaan yang baik, misalnya mencuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan, tata tertib makan, mengenalkan jenis makanan bergizi, menumbuhkan rasa sosial (berbagai makanan) dan kerjasama.
- Setelah kegiatan makan selesai, waktu yang tersedia dapat digunakan untuk bermain dengan alat permainan yang bertujuan mengembangkan fisik motoric anak.



4. Kegiatan Akhir

- Kegiatan akhir dilaksanakan secara klasikal.
- Kegiatan yang dilakukan adalah diantaranya: bercerita, bernyanyi, cerita dari pendidik atau membaca puisi, dilanjutkan dengan diskusi kegiatan satu hari dan menginformasikan kegiatan esok hari, berdoa, mengucapkan salam dan pulang.



MODEL SENTRA

Seperti apakah model sentra?

MODEL SENTRA

- Model sentra dikembangkan oleh Creative Curriculum yang mengelola kegiatan pembelajaran **seimbang antara bimbingan guru dengan inisiatif anak**.
- Model ini dikenalkan di Indonesia oleh Dr. Pamela Phelp dari CCCRT Florida.
- Bermain dipandang sebagai kerja otak sehingga anak diberi kesempatan untuk memulai dari mengembangkan ide hingga tuntas menyelesaikan hasil karyanya "*start and finish*".
- Dukungan guru memfasilitasi anak mengembangkan kecakapan berpikir aktif dan anak diberi keleluasaan untuk melakukan berbagai kegiatan untuk mendapatkan pengalaman tentang dunia sekelilingnya.
- Sentra yang dikembangkannya **tidak berbeda dengan sistem area**. Perbedaan tampak dalam pengelolaan kelas.
- Dalam model area semua anak bebas bergerak di semua area yang dikelola oleh seorang guru. Sedangkan dalam model sentra, anak bebas memilih bermain yang disiapkan dalam satu sentra.

- Di dalam sentra dilengkapi dengan 3 jenis kegiatan bermain, yaitu **bermain sensorimotorik, main peran, dan main pembangunan.**

Bermain sensorimotor

- Menangkap rangsangan melalui penginderaan dan menghasilkan gerakan sebagai reaksinya. Anak PAUD belajar melalui panca inderanya dan melalui hubungan fisik dengan lingkungan mereka.

Bermain peran

- Terdiri dari bermain makro (besar) dan bermain peran mikro (kecil), seperti pura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama. Bahkan bisa terjadi saat bermain balok.

Bermain konstruktif

- Menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruksi, yaitu bermain konstruksi sifat cair (air, pasir, spidol, lumpur, tanah liat, play dough, krayon, dll) dan bermain konstruksi terstruktur (balok-balok, lego, puzzle, lassy, dll).

- Keragaman main atau disebut juga **densitas main** memfasilitasi untuk dapat memilih mainan sesuai dengan minatnya.
- Kelompok anak berpindah bermain dari satu sentra ke sentra lainnya **setiap hari**. Tiap sentra dikelola **oleh seorang guru**.
- Anak diperlakukan sebagai "subjek otonom" yang secara liberal mengembangkan kemampuannya secara maksimal. Sementara tugas guru lebih bersifat "pasif" karena tugas guru hanya sebatas memotivasi, memfasilitasi, mendampingi, dan memberi pijakan-pijakan.
- Pijakan adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi .
- Proses pembelajarannya dengan menggunakan 4 pijakan, yaitu **pijakan penataan alat (pijakan lingkungan), pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah bermain**.

Proses Pembelajaran Sentra

- Pijakan Penataan Lingkungan Main
- Penyambutan Anak
- Main Pembukaan (15 menit)
- Transisi (10 menit)
- Kegiatan Inti/ Main:
 - (1) pijakan pengalaman sebelum main (15 menit);
 - (2) pijakan pengalaman selama main (60 menit);
 - (3) pijakan pengalaman setelah main (30 menit).
- Makan Bekal Bersama (15 menit)
- Penutup (15 menit)

Pijakan Penataan Lingkungan Main

- Sebelum anak datang, guru menyiapkan bahan dan alat bermain yang digunakan sesuai rencana dan jadwal kegiatan yang telah disusun untuk kelompok yang dibimbingnya.
- Guru menempatkan alat dan bahan bermain yang akan digunakan yang mencerminkan rencana pembelajaran yang telah dibuat sehingga tujuan anak selama bermain dengan alat tersebut dapat dicapai.

Penyambutan Anak/ Kegiatan Sebelum Masuk Kelas (30 menit)

- Guru menyambut kedatangan anak dengan tegur sapa, senyum dan salam.
- Anak-anak langsung diarahkan untuk bermain bebas bersama teman-teman sambil menunggu kegiatan dimulai.
- Kondisi awal yang harus diketahui oleh guru dan peserta didik saat datang adalah ekspresi emosi yang menunjukkan rasa nyaman berada di sekolah. Bila kondisi ekspresi emosi anak saat datang menunjukkan kesedihan/murung, maka guru perlu menetralkan emosi anak terlebih dahulu.
- Untuk mengisi waktu sebelum kegiatan dimulai, anak juga dibekali dengan kegiatan free learning. Seperti mengaji, mewarnai, menyanyi, atau aktivitas lain yang dipilih oleh anak.

Main Pembukaan

- Guru menyiapkan seluruh anak dalam lingkaran. Anak dikondisikan duduk melingkar (circle time).
- Kegiatan pembuka biasanya berupa gerak lagu, permainan, dan sebagainya. Satu guru yang memimpin, guru lainnya menjadi peserta bersama anak (mencontohkan).

Transisi

- Selesai pembukaan, anak-anak diberi waktu untuk minum atau ke kamar kecil.
- Kesempatan ini dipergunakan untuk melatih kebersihan diri anak. Kegiatannya berupa cuci tangan, cuci muka, cuci kaki maupun buang air kecil.

Kegiatan Inti

Pijakan pengalaman sebelum main

- Membaca buku yang berkaitan dengan pengalaman atau mendatangkan nara sumber.
- Menggabungkan kosakata baru dan menunjukkan konsep yang mendukung perolehan keterampilan kerja (standar kinerja).
- Menggunakan gagasan bagaimana menggunakan bahan.
- Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main.
- Menjelaskan rangkaian waktu main.
- Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan social.
- Merancang dan menerapkan urutan transisi main.

Kegiatan Inti

Pijakan pengalaman saat main

- 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.

Kegiatan Inti

Pijakan pengalaman setelah main

- Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya.
- Menggunakan waktu untuk membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan dan penataan lingkungan main secara tepat.

Makan Bekal Bersama

- Setiap pertemuan ada kegiatan makan bersama. Jenis makanan berupa kue atau makanan lainnya dibawa oleh masing-masing anak.
- Sebelum makan bersama, guru mengecek apakah ada anak yang tidak membawa makanan. Jika ada tanyakan siapa yang mau berbagi makanan pada temannya.
- Guru memberitahukan jenis makanan yang baik dan kurang baik.
- Guru memanfaatkan waktu makan bersama sebagai pembiasaan tata cara makan yang baik (adab makan).
- Guru melibatkan anak untuk membereskan bekas makanan dan membuang bungkus makanan ke tempat sampah.
- Seusai makan bersama dan membereskan bekas makanan, guru mempersilahkan anak untuk cuci tangan dan menggosok gigi.

Penutup

- Setelah semua anak berkumpul membentuk lingkaran, guru dapat mengajak anak menyanyi, gerak lagu atau membaca puisi. Guru menyampaikan rencana kegiatan hari berikutnya.
- Guru memberi kesempatan kepada anak secara bergiliran untuk memimpin doa penutup

Ada sentra apa saja?

Sentra balok

Sentra main
peran kecil
(mikro)

Sentra main
peran besar
(makro)

Sentra imtaq

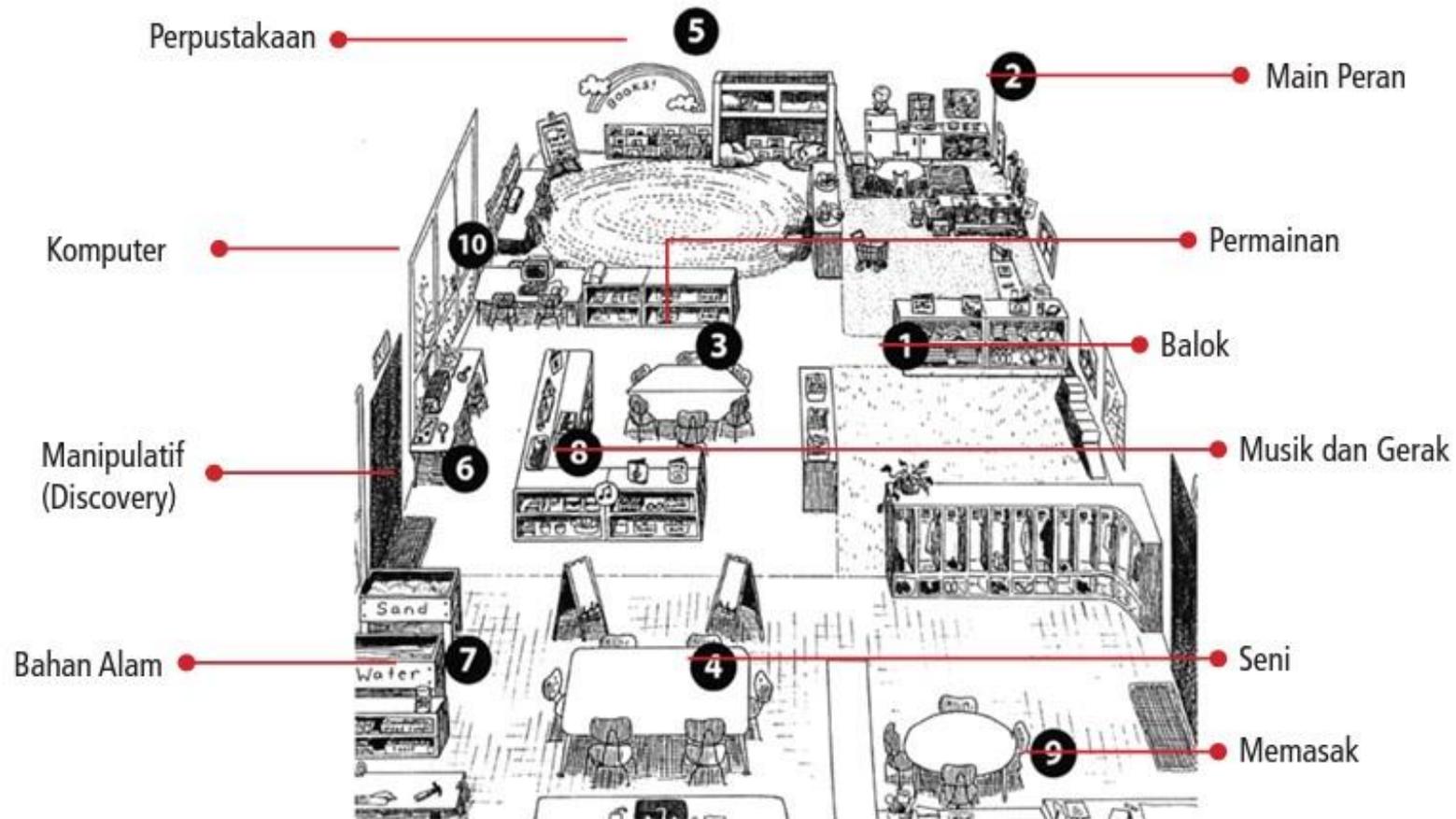
Sentra seni

Sentra
persiapan

Sentra bahan
alam

Sentra
memasak

CONTOH GAMBAR PENATAAN RUANG



Contoh Model Penataan Ruang Bermain Anak Usia 3 -6 Tahun

Contoh gambar penataan ruang kelas sentra

MODEL PJJ

Seperti apakah model PJJ?

MODEL PJJ

- Pembelajaran daring merupakan model pendidikan jarak jauh (PJJ) yang populer sejak pandemic COVID-19.
- Pembelajaran daring merupakan metode belajar yang sarat dengan teknologi komunikasi.
- Sejak COVID-19 mewabah di Indonesia, belajar dengan cara online menjadi andalan institusi pendidikan baik sekolah formal maupun non formal.
- Kebijakan ini membuat para guru, termasuk di jenjang PAUD, untuk segera beradaptasi. Pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah secara tatap muka, kini harus secara jarak jauh dengan mempergunakan teknologi komunikasi.

Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi digital seperti *Google Classroom*, Ruang Guru, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, Instagram, *Quipper*, *Zenius*, Whatsapp, dan lainnya dengan metode ceramah online, video pembelajaran, atau memanfaatkan konten-konten pembelajaran dari berbagai sumber.

Fitur Whatsapp Group yang dapat digunakan untuk mengirim pesan, panggilan grup, video, foto dan file ke dalam berbagai format kepada semua anggota (Sadikin dan Hamidah, 2020).

Macam-macam Model PJJ (Daring)

Proses Pembelajaran
Sinkron
(*Synchronous
Learning*)

Proses Pembelajaran
Asinkron
(*Asynchronous
Learning*)

Proses Pembelajaran
Campuran (*Blended
Learning*)

Hal-hal yang harus Diperhatikan Dalam Penerapan PJJ

Pertama

- Guru dituntut untuk cepat beradaptasi dengan teknologi, seperti smartphone atau gawai, karena belajar dari rumah harus memanfaatkan perangkat teknologi.
- Guru harus paham menggunakan beragam aplikasi untuk menunjang pembelajaran dari rumah. Sehingga tidak hanya lewat WA tugas diberikan kepada orang tua.

Kedua

- Guru dituntut kreatif dan inovatif.
- Pembelajaran diarahkan untuk peningkatan kecakapan hidup anak.
- Guru mengajak anak belajar berbasis *project base learning* dengan memanfaatkan barang-barang yang tidak terpakai dirumah.

Ketiga

- Guru dituntut memiliki kecakapan komunikasi yang baik kepada orang tua.
- Komunikasi menjadi sangat penting, agar pengasuhan berjalan dengan baik. Karena ini berkaitan dengan penilaian dan upaya pelaksanaan tumbuh kembang anak secara maksimal walau ditengah covid 19.

TERIMA KASIH

Semangat belajar! 