

PENGELOLAAN KELAS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

<p>PEDOMAN</p> <p>PENANAMAN SIKAP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>	<p>PEDOMAN</p> <p>PENYUSUNAN STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR SATUAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>	<p>PEDOMAN</p> <p>PENYUSUNAN KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN (KTSP) PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>	<p>KERANGKA DASAR DAN STRUKTUR KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>	<p>KURIKULUM PENDIDIKAN ANAK USIA DINI APA, MENGAPA, DAN BAGAIMANA</p>
				
<p>PEDOMAN</p> <p>PENGELOLAAN KELAS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>	<p>PEDOMAN</p> <p>PENGEMBANGAN TEMA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>	<p>PEDOMAN</p> <p>PENYUSUNAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>	<p>PEDOMAN</p> <p>PENGELOLAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>	<p>PEDOMAN</p> <p>PENILAIAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI</p>
				



Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kompleks Perkantoran Kemdikbud, Gedung E, Lantai 7
Jl. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat 10270
Telepon. (021) 5703151, laman: www.paud.kemdikbud.go.id



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
Tahun 2018

PEDOMAN PENGELOLAAN KELAS **PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
Tahun 2018

PEDOMAN PENGELOLAAN KELAS PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Kata Sambutan

Diterbitkan oleh:
Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

vi+ 46 hlm + foto; 21 x 28,5 cm

ISBN:
978-602-73704-9-4

Pengarah:
Ir. Harris Iskandar, Ph.D

Penyunting:
Ella Yulaelawati, M.A., Ph.D
Dra. Kurniati Restuningsih, M.Pd

Tim Penulis:
Farida Yusuf
Aries Susanti
Yohana Rumanda
Sisilia Maryati

Desain/Layout:
Surya Evendi
Rulnaidi

Reviewer:
Mareta Wahyuni
Utin Ritayanti
Sari Rahayu Setyaningrum
Retno Wulandari

Foto-foto:
Dokumen Dit. Pembinaan PAUD

Sekretariat:
Arika Novrani
Eko Tri Rakhmawati

S elamat atas diterbitkannya revisi ke-2 buku Pedoman Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang telah disempurnakan untuk memudahkan para pendidik dan tenaga kependidikan dalam menerapkan kurikulum 2013 PAUD.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi kurikulum. Dimensi pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup pengembangan pada aspek struktur kurikulum, proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik, dan penilaian yang bersifat autentik. Kurikulum 2013 mengukung pengembangan pembelajaran konstruktivisme yang lebih bersifat fleksibel dalam pelaksanaan sehingga memberi ruang pada anak untuk mengembangkan potensi dan bakatnya. Model pendekatan kurikulum tersebut berlaku dan ditetapkan di seluruh tingkat serta jenjang pendidikan sejak Pendidikan Anak Usia Dini hingga Pendidikan Menengah. Kejayaan model pendekatan di semua jenjang ditujukan untuk membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang lebih konsisten sejak awal sehingga diharapkan peserta didik mampu berkembang menjadi sumber daya manusia yang memiliki kompetensi sikap beragama, kreatif, inovatif, dan berdaya saing dalam lingkup yang lebih luas.

Sebagai jenjang paling dasar, Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini diharapkan menjadi fundamen bagi penyiapan peserta didik agar lebih siap dalam memasuki jenjang pendidikan lebih tinggi. Mengantarkan anak usia dini yang siap melanjutkan pendidikan tidak hanya terbatas pada kemampuan anak membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga dalam keseluruhan aspek perkembangan. Tanggung jawab ini harus dipikul bersama antara pemerintah, pengelola dan pendidikan PAUD, orang tua, serta masyarakat.

Untuk menyamakan langkah, khususnya bagi para pelaksana layanan program PAUD, guna perlu diberikan pedoman, pelatihan, dan acuan-acuan yang dapat dijadikan sebagai rujukan para pendidik dalam menerapkan kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini di satuan pendidikannya.

Pencapaian pendidikan yang lebih baik melalui penerapan Kurikulum 2013 PAUD merupakan suatu keniscayaan jika dilaksanakan bersama-sama oleh seluruh komponen.

Terima kasih.

Jakarta, Maret 2018
Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini
dan Pendidikan Masyarakat,



Ir. Harris Iskandar, Ph.D.
NIP 196204291986011001

Pedoman Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan acuan pelaksanaan kurikulum PAUD 2013 sesuai dengan teori, filosofi, dan landasan pengembangan kurikulum tersebut yang disertai dengan contoh-contoh penerapannya.

Pedoman ini sebagai revisi ke-2 dari pedoman yang telah diterbitkan tahun 2016. Perubahan lebih difokuskan pada pengembangan materi yang disusun secara sederhana, menarik, ramah, dan aplikatif agar dapat dipahami dan dilaksanakan oleh seluruh tenaga pendidik dan kependidikan PAUD yang kondisi dan potensinya beragam, serta dapat dijadikan rujukan sesuai dengan kajian-kajian yang melandasinya.

Pedoman implementasi Kurikulum 2013 PAUD ini merupakan contoh yang memungkinkan penyesuaian lebih lanjut dengan kondisi, potensi, dan budaya setempat. Hal penting dalam Kurikulum 2013 PAUD adalah keterbukaan dalam menerima perubahan, baik perubahan dalam cara berpikir, kebiasaan, sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Buku ini sangat terbuka untuk perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Untuk itu, kami mengundang para pembaca memberikan saran dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan.

Saya mengucapkan terima kasih kepada penyusun, penelaah, penyunting, dan semua pihak yang telah bekerja keras menyelesaikan pedoman implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan pendidikan anak usia dini.

Jakarta, Maret 2018

Direktur Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini,



Ella Yulaelawati, M.A., Ph.D.

NIP 195804091984022001

Kata Sambutan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Mengapa Lingkungan Belajar Penting bagi Anak?	1
Apa Saja Model Pembelajaran yang Dapat Digunakan?	2
Model Sudut	2
Model Area	6
Model Sentra	10
Model Kelompok dengan Pengaman	16
Bagaimana Menata Lingkungan Belajar?	20
Apa Tujuannya?	20
Apa Fungsinya?	20
Prinsip Apa Saja yang Harus Diperhatikan?	20
Apa Persyaratan Ruang Bermain?	23
Model Penataan Ruang <i>Indoor</i> berdasarkan usia	27
Bagaimana Memilih Furnitur?	36
Apa yang Diperhatikan dalam Menempatkan Toilet?	36
Apa yang Diperhatikan dalam Menempatkan Tempat Cuci Tangan?	37
Bagaimana Menata Ruang Luar (<i>outdoor</i>)?	38
Bagaimana memilih dan meletakkan APE luar di halaman?	38
Apa dan Bagaimana Pengorganisasian Belajar bagi Anak?	41
Jumlah Anak	41
Kelompok Usia Anak	41
Waktu Belajar	42
Penutup.....	43
Daftar Pustaka	44

Mengapa Lingkungan Belajar Penting bagi Anak?

“Dari lingkungan hidupnya, anak belajar”

Dorothy Law Nolte



Anak belajar tidak hanya dari apa yang diajarkan kepadanya. Namun, anak juga belajar dari apa yang dilakukannya dan dari apa yang ditangkap oleh indra dari lingkungan sekitar, termasuk orang-orang yang ada di sekelilingnya. Lingkungan belajar penting untuk diperhatikan oleh guru karena lingkungan dapat mempengaruhi perasaan, tindakan dan perilaku anak.

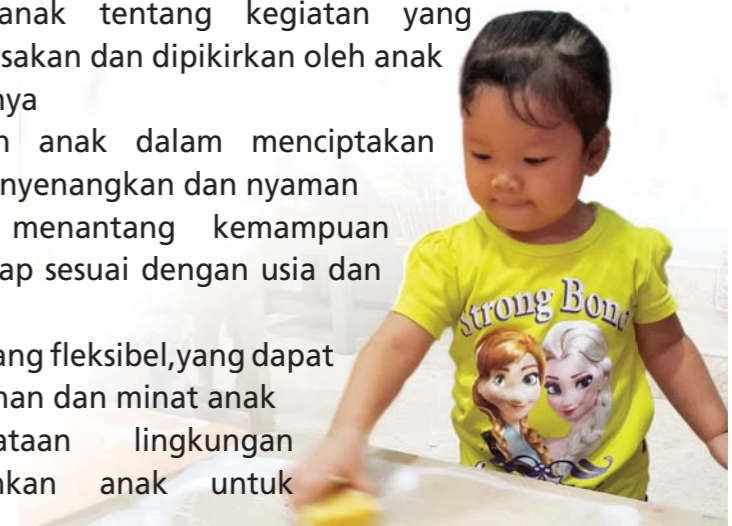
Penataan lingkungan belajar yang teratur dan tepat akan melatih anak untuk dapat berpikir secara teratur dan runtut. Penataan lingkungan belajar juga merupakan ekspresi seni dan kreativitas bagi guru untuk menciptakan suasana yang dinamis dan kondusif bagi perkembangan anak, sesuai dengan tema dan kebutuhan pembelajaran yang berlangsung. Lingkungan belajar yang dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran anak adalah lingkungan belajar yang mendorong anak untuk terlibat aktif untuk berkreasi seperti dengan:

- menjelajah dan melakukan percobaan-percobaan terhadap objek-objek yang ada di sekelilingnya
- menggunakan benda atau memainkan suatu permainan dengan berbagai macam cara

Oleh karena itu, guru harus merencanakan, menata, memanfaatkan, dan merawat dengan baik lingkungan yang ada di sekitar lembaga PAUD.

Dukungan guru yang dapat membantu anak untuk terlibat aktif dan berkreasi dengan lingkungan di sekitarnya adalah sebagai berikut:

- ikut bermain bersama anak tanpa mendikte apa yang dilakukan anak
- motivasi anak agar bebas mengekspresikan dirinya dalam melakukan kegiatan
- bercakap-cakap dengan anak tentang kegiatan yang dilakukannya, apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh anak ketika melakukan kegiatannya
- peka terhadap kebutuhan anak dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman
- berikan kegiatan yang menantang kemampuan berpikir anak secara bertahap sesuai dengan usia dan kemampuan anak
- gunakan sarana prasarana yang fleksibel, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat anak
- pastikan bahwa penataan lingkungan pembelajaran memungkinkan anak untuk bergerak dengan leluasa



Apa Saja Model Pembelajaran yang Dapat Digunakan?

Penataan lingkungan belajar terkait dengan model pembelajaran yang digunakan. Ada banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan. Semua model memiliki karakteristik yang berbeda. Namun, semuanya memuat prinsip pembelajaran PAUD yang sama. Di Indonesia model pembelajaran yang banyak digunakan di satuan PAUD ada empat macam, yakni model sudut, area, sentra, dan model kelompok dengan pengaman.

Model Sudut

Model pembelajaran sudut memberikan kesempatan kepada anak didik untuk belajar dekat dengan kehidupan sehari-hari. Model ini bersumber pada teori pendidikan dan perkembangan Montessori. Pada model ini program pembelajaran difokuskan pada lima hal, yakni:

- **Praktik kehidupan.** Anak-anak diajarkan berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari yang melibatkan keterampilan dan kemandirian, seperti mengikat tali sepatu, menyiapkan bekal makan mereka, pergi ke toilet tanpa bantuan, dan membersihkan diri sendiri ketika mereka menumpahkan sesuatu.
- **Pendidikan kesadaran sensori.** Di sini anak dilatih untuk peka menggunakan lima indera yang mereka miliki.
- **Seni berbahasa.** Anak-anak didorong untuk mengekspresikan diri mereka secara lisan. Anak-anak juga belajar membaca, mengeja, tata bahasa, dan menulis.
- **Matematika dan bentuk geometris.** Anak-anak diajarkan tentang angka, baik itu dengan menggunakan tangan maupun dengan alat.
- **Budaya.** Pendidikan budaya di sini mencakup geografi, hewan, waktu, sejarah, musik, gerak, sains, dan seni.



Mencuci piring sebagai latihan praktik kehidupan.



Menyimpan perlengkapan sekolah ke dalam loker.



Membaca huruf bersama-sama.



Mengurukan angka.

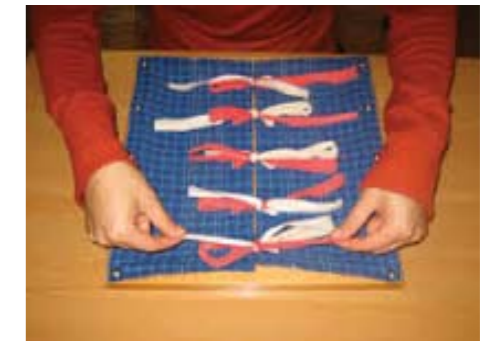
Selaras dengan fokus program pembelajaran di atas, ruangan pembelajaran ditata secara fungsional bagi anak, yang memungkinkan anak bekerja, bergerak, dan berkembang secara bebas. Kondisi ruangan dan peralatan disesuaikan dengan ukuran anak. Bahan dan alat main diatur dalam rak-rak yang mudah dijangkau anak. Ruang kelas ditata indah dan menarik bagi anak karena pada usia awal rasa estetika mulai berkembang. Tersedia buku-buku yang dapat diambil anak kapan saja. Dalam ruangan ini dibagi menjadi lima sudut sebagai berikut.

1. Sudut Latihan Kehidupan Praktis (*Practical Life Corner*)

Di sudut ini anak-anak diberi kesempatan untuk meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa di sekitar mereka setiap hari. Misalnya, mereka 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 dicuci dan sebagainya. Melalui berbagai aktivitas yang menarik ini, anak-anak diajarkan 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:

- Kursi
- Beraneka ragam kertas
- Kacang-kacangan
- Teko/botol
- Beras
- Air
- Sendok
- Kerang
- Penjepit
- Biji-bijian
- Kancing berbagai warna dan ukuran
- Berbagai macam bentuk benda
- Lem
- Kuas
- Bingkai baju, kancing besar, kancing kecil, prepet, kancing cetet, tali, kait, resleting, pita, tali sepatu, peniti, gesper, kancing sepatu
- Sepatu dan alat semir
- Pembersih telinga (*Cotton buds*) dan tissue
- Gunting kuku
- Shampoo anak dan sisir
- Karet rambut, pita



Latihan membuka dan menutup kancing.



Latihan keterampilan membantu diri sendiri.

- Lap kaca, kayu, perak, kuningan
- Meja
- Timbangan dan bahan bahan untuk ditimbang
- Alat ukur
- Saringan /ayakan

2. Sudut Sensorik

Sudut sensorik mengembangkan sensitivitas penginderaan anak, yakni penglihatan, pendengaran, penghiduan, perabaan, dan pengecapan. Di sudut sensorik kegiatan berfokus 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:

- Berbagai bumbu dapur di dalam botol untuk dicium
- Berbagai sumber rasa asin, manis, pahit, asam
- Kain dan biji-bijian dengan berbagai tekstur
- Menara gelang
- Bola palu
- Lonceng tangan, dll.



Bahan dan alat main sudut sensorik

3. Sudut Matematika (*Pre Math and Perception Corner*)

Di sudut ini matematika diperkenalkan kepada anak-anak melalui konsep-konsep matematika yang jelas dan menarik mulai dari hal yang konkret 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 literan, dan mengukur besar kecil.

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

- Berbagai jenis botol
- Berbagai jenis batu
- Berbagai jenis kancing
- Kartu bilangan



Anak mengelompokkan benda sesuai jumlah.

- Kotak pernak pernik berwarna
- Papan geobord
- Gambar -gambar himpunan bilangan
- Balok –balok
- Alat bermain konstruksi
- Lotto
- Berbagai macam puzzle
- Manik manik
- Alat untuk meronce
- Tempat telur

4. Sudut Bahasa (*Language and Vocabulary Corner*)

Di sudut ini anak-anak belajar mendengar dan menggunakan kosakata 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:

- Rak barang
- Kartu huruf
- Folder anak
- Macam-macam gambar
- Kartu kata
- Kertas, alat tulis
- Gambar seri
- Karpas puzzle huruf
- Karpas puzzle benda-benda

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

Di sudut ini anak-anak diperkenalkan mempelajari 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-anak pun diperkenalkan tentang masakan khas daerah melalui kegiatan memasak.



Bentuk-bentuk geometri



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

- Berbagai macam buku cerita
- Ensiklopedia anak
- Meja
- Bantal baca
- Alat gambar/lukis/mencap
- Alat pertukangan
- Alat elektronik
- Playdough/plastisin
- Tanah liat
- Alat eksperimen tumbuh-tumbuhan, batu-batuan, binatang
- Pinset
- Berbagai jenis botol/tube
- Corong air



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 sudut sensorik dan kemampuan di sudut sebelumnya. Sudut latihan kehidupan praktis merupakan fondasi yang mendasar bagi sudut yang lain. Artinya, anak usia yang lebih muda lebih banyak bermain di dua sudut tersebut. Sepanjang hari di sekolah diperkenalkan pula aktivitas-aktivitas yang

memungkinkan anak-anak menikmati dan mengembangkan keahlian dan kepekaan sosial mereka. Di Indonesia ditambahkan dengan sudut ketuhanan untuk mengenalkan nilai-nilai dan kegiatan praktis kegiatan agama.

Model Area

Model ini 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. Semua anak dapat memilih area mana yang paling sesuai dengan minatnya. Untuk semua area difasilitasi oleh seorang guru. Guru mengawasi anak-anak yang bermain di semua area yang dibukanya.

Area yang biasa dibuka terdiri atas area sebagai berikut.

1. Area Balok

Area balok memfasilitasi anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir matematika, pola, bentuk geometris, hubungan satu dengan yang lain, penambahan, pengurangan, pengalihan, dan pembagian

melalui kegiatan membangun dengan balok. Saat anak menggunakan balok, ia akan merasakan berat-ringan, panjang-pendek, dengan tanpa dipaksa anak mengenal bentuk dan konsep-konsep lainnya.

Alat yang disediakan di area balok:

- Balok dengan berbagai bentuk dan ukuran
- Aesoris balok sebagai pelengkap, misalnya balok berwarna
- Benda asesoris lainnya seperti, mobil-mobilan, binatang, orang, pesawat, atau pohon-pohonan
- Alat tulis menulis untuk membangun keaksaraan anak.

Contoh kegiatan main balok

- Membangun mesjid, rumah tinggal, rumah sakit, , taman bermain
- Kebun binatang,perkebunan
- Kehidupan di laut, kehidupan di desa, di kota
- Bandara, pelabuhan. Terminal

2. Area Drama

Victoria Brown dan Sara Pleydell menyatakan bahwa 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 sekolah nanti.

Alat dan bahan yang disiapkan di area drama:

- Alat-alat dapur
- Alat- alat rumah tangga
- Baju-baju untuk berbagai profesi
- Boneka berbagai bentuk
- Dan lainnya yang dapat dijadikan alat main.



Bermain balok.



3. Area Seni

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

Alat dan bahan di area seni

- Kertas dan berbagai ukuran, kuas, serta cat air warna-warni
- Krayon, spidol dan alat menggambar lainnya
- Tanah liat
- *Playdough* atau plastisin
- Kayu, dedaunan, kain
- Kaleng
- Kertas warna warni
- Gunting, lem, dan berbagai pita
- Bahan-bahan daur ulang lainnya



Kegiatan seni yang dapat dilakukan di area seni antara lain : Menggambar dan mewarnai gambar dengan berbagai alat, *Finger painting* : , Melukis : dengan kelereng, dengan sikat gigi, dengan benang, dengan sedotan, cermin, dengan tetesan lilin, dengan kuas besar, dengan kuas kecil dan lain-lain, Membuat dan menjumpit, Merangkai: dengan manik-manik, dengan bahan alam, dengan kertas, Melipat kertas, Kolase : dengan kertas, dengan kain, dan *playdough*

4. Area Keaksaraan

Area membaca bukan berarti mengajarkan anak untuk membaca dan menulis seperti layaknya kegiatan membaca dan menulis di sekolah dasar. Area membaca dan menulis dimulai dengan mengenal simbol-simbol sederhana dari benda yang ada di sekelilingnya, membuat coretan di atas kertas. Kegiatan melihat-lihat buku atau membacakan cerita adalah kegiatan yang dilakukan di area ini.

Alat dan bahan di area membaca:

- Berbagai kartu gambar
- Berbagai kartu kata
- Berbagai kartu huruf
- Berbagai alat tulis dan kertas
- Berbagai buku bergambar



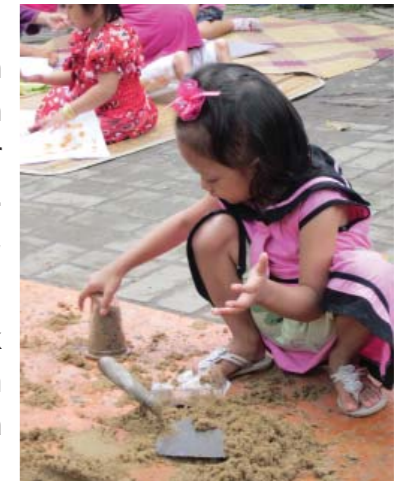
5. Area Pasir dan Air

Area pasir dan air lebih kepada pengembangan sensori-motorik. Namun, area 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 aju ganti untuk digunakan setelah selesai bermain.

Alat dan bahan yang disediakan di area pasir dan air, di antaranya:

- Botol-botol dengan gelas-gelas plastik dan corong
- Baskom dengan alat kocokan
- Alat pemompa air
- Berbagai alat dapur mainan untuk belajar mencuci
- Baju-baju atau kain kecil dengan penggilas untuk mencuci
- Berbagai bentuk cetakan kue untuk main pasir
- Aesoris lainnya.



Kegiatan main di area pasir dan air.



6. Area Gerak dan Musik

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. Kegiatan gerak dan lagu merupakan kebutuhan sehari-hari untuk anak usia dini. Dengan berkegiatan 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, dan koordinasi fisik, serta membangun keterampilan sosial.



Alat dan bahan di area gerak dan lagu:

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

7. 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.

Area Sains juga dapat dilakukan di luar ruangan dengan tanaman, binatang, dan benda-benda di sekitar



8. Area Matematika

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



9. Area Imtaq

Di Indonesia ditambah dengan area imtaq. Area imtaq memfasilitasi anak belajar tentang kegiatan ibadah sesuai dengan agama yang dianut anak.

Alat dan bahan:

- Miniatur rumah ibadah,
- Perlengkapan ibadah,
- Buku-buku bacaan,
- Kertas gambar dan alat-alat gambar



Model Sentra

Model yang dikembangkan Creative Curriculum mengelola kegiatan pembelajaran yang 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. 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. 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. Proses pembelajarannya dengan menggunakan 4 pijakan, yaitu pijakan penataan alat (pijakan lingkungan), pijakan sebelum main, pijakan selama main, dan pijakan setelah bermain. Sentra yang dibuka di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Sentra Balok

Sentra balok memfasilitasi anak bermain tentang konsep bentuk, ukuran, keterkaitan bentuk, kerapian, ketelitian, bahasa, dan kreativitas. Bermain balok selalu dikaitkan dengan main peran mikro, dan bangunan yang dibangun anak digunakan untuk bermain peran.

Alat dan bahan main:

- Balok-balok dengan berbagai bentuk dan ukuran
- Balok asesoris untuk main peran
- Lego berbagai bentuk
- Kertas dan alat tulis

Contoh kegiatan main balok

- Membangun mesjid, rumah tinggal, rumah sakit, hotel, taman bermain
- Kebun binatang, perkebunan
- Kehidupan di laut, kehidupan di desa
- Bandara, pelabuhan. Terminal

2. Sentra Main Peran Kecil (mikro)

Main peran kecil mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, kemampuan berbahasa, sosial-emosional, menyambungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan pengetahuan baru dengan menggunakan alat main peran berukuran kecil.



Penataan main di sentra main peran kecil.

Alat dan Bahan:

- Berbagai miniatur mainan
- Berbagai mainan alat rumah tangga
- Berbagai mainan mini alat kedokteran
- Berbagai mainan mini alat transportasi
- Berbagai mainan mini alat tukang



3. 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.



Alat dan bahan:

- 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 salon-salonan

4. Sentra Imtaq

Sentra Imtaq mengenalkan kehidupan beragama dengan keterampilan yang terkait dengan agama yang dianut anak. sentra Imtaq untuk satuan PAUD umum mengenalkan atribut berbagai agama, sikap menghormati agama.



Contoh kegiatan main di sentra ibadah

- Bermain mencari huruf hijaiyah yang sama dan berbeda
- Memberi warna pada huruf hijaiyah, asmaul husna dll
- Praktek shalat
- Praktek wudhu
- Bermain dengan plastisin membentuk huruf hijaiyah dll
- Menyusun huruf hijaiyah, angka arab
- Mengurutkan gambar shalat
- Bermain kartu huruf hijaiyah

5. Sentra Seni

Sentra seni dapat dibagi dalam seni musik, seni tari, seni kriya, atau seni pahat. Penentuan sentra seni yang dikembangkan tergantung pada kemampuan satuan PAUD. Disarankan minimal ada dua kegiatan yang dikembangkan di sentra seni yakni seni musik dan seni kriya. Sentra seni mengembangkan kemampuan motorik halus, keselarasan gerak, nada, aspek sosial-emosional dan lainnya.



Contoh kegiatan sentra seni

- Menggambar dan mewarnai gambar dengan berbagai alat
- Mencipta bentuk dengan berbagai media
- *Finger painting* : dengan jari, menggenggam,
- Mencap : dengan kaos kaki, dengan bahan alam, dengan jari
- Melukis : dengan kelereng, dengan sikat gigi, dengan benang, dengan sedotan, cermin, dengan tetesan lilin, dengan kuas besar, dengan kuas kecil, dan lain-lain
- Mematik dan menjumpit
- Merangkai: dengan manik-manik, dengan bahan alam, dengan kertas
- Melipat kertas
- Menganyam dengan berbagai media
- Kolase : dengan kertas, dengan kain, dengan bahan alam
- *Playdough*



6. Sentra Persiapan

Sentra persiapan lebih menekankan pengenalan keaksaraan awal pada anak. penggunaan buku, alat tulis dapat dilakukan di semua sentra, tetapi di sentra persiapan lebih diperkaya jenis kegiatan bermainnya. Pada kelompok anak paling besar yang segera masuk sekolah dasar, frekuensi main di sentra persiapan lebih banyak. Kegiatan persiapan dapat juga diperkuat dalam jurnal siang.

Contoh kegiatan main sentra persiapan:

- Mengelompokkan benda-benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran menggunakan penjepit besar dan kecil
- Menyusun huruf menjadi kata dengan kartu-kartu kata
- Mencontoh huruf/kata/kalimat menggunakan pensil, spidol, krayon
- Menyusun kata/kalimat dengan kartu angka, stempel huruf
- Menyalin kata dengan komputer
- Bermain papan pasak
- Bermain manik-manik dan tali
- Membuat pola kubus
- Bermain maze (mencari jejak)
- Mencari dan menggunting huruf
- Menjemur kata
- Meronce dengan berbagai bentuk, ukuran dan warna



Menjemur kata



Meronce dengan berbagai bentuk, ukuran dan warna

7. Sentra Bahan Alam

Sentra bahan alam kental dengan pengetahuan sains, matematika, dan seni. Sentra bahan alam diisi dengan berbagai bahan main yang berasal dari alam, seperti air, pasir, bebatuan, daun. Di sentra bahan alam anak memiliki kesempatan menggunakan bahan main dengan berbagai cara sesuai pikiran dan gagasan masing-masing dengan hasil yang berbeda. Gunakan bahan dan alat yang ada disekitar. Perhatikan keamanannya. Bahan dan alat yang digunakan harus bebas dari bahan beracun atau binatang kecil yang membahayakan.

Contoh kegiatan main sentra bahan alam

- Bermain mengocok air sabun
- Bermain pasir basah, pasir kering
- Bermain air dengan busa karet
- Bermain mengisi botol dengan gelas besar dan kecil
- Bermain menyortir biji-bijian
- Mencuci saputangan dll
- Menyikat
- Memeras
- Merobek
- Bermain playdough/plastisin
- Finger painting
- Bermain sains sederhana



8. 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, dan sosial sehingga menunjang perkembangan kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, dan juga seni, serta nilai agama.

Contoh kegiatan di sentra memasak

- Membuat karamel apel saos
- Membuat Puding susu
- Merebus Pisang, jagung, ubi, singkong
- Membuat minuman: teh, susu, jus
- Membuat sate buah, salad buah



Model-model tersebut di atas 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 efektivitas model-model tersebut mampu membantu anak dalam belajar. Setiap model model memiliki kekuatan dan keunggulan masing-masing. Oleh karena itu, apa pun model yang digunakan, anak bisa bermain nyaman, aman, dan berkembang kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan perilaku baiknya.

Model Kelompok dengan Pengaman

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. Dimana guru 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 dikelompoknya, dan 2) sarana transisi anak untuk berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya, melatih kesabaran dan mengendalikan perilaku anak saat menunggu giliran, serta pemenuhan minat anak terhadap kegiatan yang disediakan guru, 3) penguatan untuk pengaman, sediakan alat

Pada kegiatan pengaman, harus mempertimbangkan karakteristik dan minat anak terhadap kegiatan, bahan dan alat main, atau apapun yang ada dilingkungan sekitar anak. Ada beberapa pilihan dalam model kelompok dengan pengaman seperti :

1. Model kelompok dengan karya individual

Guru menyediakan kegiatan sejumlah kelompok anak dan kegiatan pengaman. Misalnya, anak dibagi kedalam 3 (tiga) kelompok, maka guru menyediakan kegiatan untuk 3 (tiga) kelompok dan juga kegiatan pengaman. Hasil karya yang diperoleh adalah hasil karya individual. Jika terdapat anak yang menyelesaikan tugas 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. Dalam proses bermain anak dapat diberikan kartu bermain, yang berfungsi untuk mempermudah guru dalam mengontrol kegiatan mana saja yang sudah dilakukan dan yang belum dilakukan anak.



KARTU BERMAIN (KARTU KONTROL)

Nama :
 Kelompok :
 Hari /Tanggal :

Meja 1 Menggantung bentuk pisang dengan

- Kertas tebal
- Kertas tipis
- Kain tebal

Meja 2 Menggambar pohon pisang pada kertas

- Krayon
- Arang
- Spidol
- Pinsil warna

Meja 3 Bermain konsep bilangan 5

- Mengisi gelas micro play pisang
- Menjepit piring penjepit baju
- Memberi tanda silang 5 pada gambar pisang

Cara menggunakan kartu bermain :

1. Ukuran kartu disesuaikan dengan ukuran saku anak dan diberikan pada saat berkumpul di kegiatan awal
2. Anak bermain secara berkelompok pada satu meja dan mengerjakan kegiatan main yang telah disediakan. Setiap anak boleh memilih kegiatan main yang sama atau berbeda
3. Jika anak telah selesai bermain pada meja tersebut dapat memberikan kartu bermain kepada guru untuk diberi tanda V (cek list) pada kegiatan main yang dilakukan anak.
4. Setelah diberi tanda, anak dapat melakukan kegiatan main pada meja yang lain, yang kosong.
5. Jika meja masih terdapat kelompok lain, anak dapat menunggu di sudut pengaman.
6. Demikian selanjutnya.

2. Model kelompok dengan karya kelompok

Kegiatan bermain kelompok dengan pengaman dapat dikembangkan pula menjadi kegiatan bermain yang dilakukan secara kelompok dengan hasil karya kelompok juga. Misalnya, disediakan 3 meja yang masing-masing terdiri dari 1 kegiatan main kelompok dalam satu meja. Kegiatan main tersebut dilakukan bersama-sama dengan satu hasil karya. Pada variasi kegiatan bermain ini, anak-anak belajar bekerja sama dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan 1 tugas.



3. Model kelompok dengan karya proyek

Kegiatan bermain kelompok dengan pengaman lainnya dapat dilakukan dengan cara memberikan ide awal pada anak untuk bekerja bersama. Misalnya, guru menyampaikan ide untuk membuat sesuatu yang berhubungan dengan tema seperti membuat kue pisang. Pada meja 1, anak-anak menyiapkan kebutuhan untuk membuat kue pisang seperti, membersihkan daun, tepung terigu, gula, panci dll. Pada meja 2, anak-anak melakukan pengelohan kue pisang seperti mencampur bahan-bahan yang telah disiapkan pada meja 1. Meja 3, anak-anak membungkus adonan dengan daun. Dalam kegiatan ini semua anak mempunyai peran yang sama dalam sebuah karya besarnya.



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.

Model pembelajaran tersebut diatas didasari oleh model pembelajaran cooperative learning . Menurut Wendy Jolliffe (2007), belajar kooperatif atau yang dikenal dengan cooperative learning adalah belajar bersama-sama di dalam kelompok kecil untuk saling mendukung dalam meningkatkan kemampuan belajar diri dan orang lain. Peran guru dalam pembelajaran kooperatif (Johnson, W dan Johnson, Roger dalam Gillies, RM et.al, 2008)

1. Memastikan bahwa semua anak memahami bahwa penyelesaian tugas membutuhkan dukungan dari setiap anak agar mendapat hasil yang terbaik
2. Memberikan dukungan main kepada setiap anak di dalam kelompok agar dapat berkontribusi sesuai kemampuannya
3. Bekerjasama menyusun strategi penyelesaian tugas agar dapat selesai sesuai dengan waktu yang tersedia
4. Membimbing anak agar dapat mengembangkan kemampuan mengelola emosi, berkompetisi secara sehat, dan menghargai pendapat/hasil karya orang lain
5. Mendorong anak untuk saling berinteraksi dan menghargai, misalnya dengan meminta anak untuk mengemukakan pendapat dan perasaannya tentang hasil karya kelompoknya maupun kelompok lain
6. Mencatat perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung

Pengelolaan kelas pada anak usia dini menggunakan tema sebagai bingkainya. Ciri-ciri pendekatan tema menurut *State of Connecticut State Board of Education* (2007):

1. Melibatkan kegiatan fisik yang dipilih sendiri oleh anak atau ide awalnya dimulai oleh guru
2. Menggunakan berbagai macam bahan dan alat pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi menggunakan semua indra dan berkreasi
3. Anak dapat menyalurkan kemampuan berdasarkan pengalaman dan pemikirannya sendiri
4. Guru melakukan tanya jawab dan meminta anak untuk memberikan pendapatnya tentang apa yang dilakukannya
5. Guru bersama anak mengumpulkan dan mendeskripsikan hasil karya yang dibuat serta guru mencatat pengalaman belajar masing-masing anak

Bagaimana Menata Lingkungan Belajar

Kebutuhan perkembangan anak dapat dipenuhi dengan kegiatan bermain di dalam (*indoor*) dan di luar ruangan (*outdoor*). Sarana bermain tidak harus buatan pabrik, tetapi dapat dibuat sendiri oleh para pendidik dan orang tua, yang disesuaikan dengan potensi dan kondisi lingkungan sosial budaya daerah setempat. Sarana bermain anak usia dini dapat berupa bahan atau alat-alat di lingkungan sekitar anak, yang dapat menjadi alat stimulasi untuk memunculkan potensi anak, memaksimalkan, dan mendeteksi pertumbuhan dan perkembangannya.

Apa Tujuannya?

1. Menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan
2. Memotivasi anak untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran
3. Memudahkan anak untuk belajar fokus, mandiri, tanggung jawab, klasifikasi, kerapian dan lain-lain dalam keteraturan

Apa Fungsinya?

1. Mempersiapkan lingkungan fisik yang aman, nyaman, menarik, dan didesain sesuai dengan perencanaan sehingga mendorong anak untuk mengoptimalkan perkembangannya.
2. Mendukung anak untuk mandiri, bersosialisasi dan menyelesaikan masalah

Prinsip Apa Saja yang Harus Diperhatikan?

Lingkungan belajar dibedakan atas dua jenis yaitu lingkungan belajar di dalam ruangan (*indoor*) dan lingkungan belajar di luar ruangan (*outdoor*). Penataan alat mainnya disesuaikan dengan jenis lingkungan belajar anak.

Prinsip-prinsip lingkungan belajar di dalam ruangan:

1. Kesesuaian dengan usia dan tingkat perkembangan anak;
Alat main yang ditata dan akan dimainkan anak seharusnya sesuai dengan kemampuannya, tidak terlalu sulit yang menyebabkan anak frustrasi dan tidak terlalu mudah yang menyebabkan anak bosan karena tidak tertantang.
2. Keselamatan dan kenyamanan;
Keselamatan maksudnya tidak membahayakan anak/beresiko dan tidak menimbulkan rasa takut atau khawatir. Misalnya:
 - alat yang membutuhkan perhatian khusus/membutuhkan pendampingan guru harus ditata di tempat yang tidak terjangkau anak

- stop kontak diberi penutup atau diletakkan jauh dari jangkauan anak
- antar ruang kegiatan diberi sekat setinggi anak saat berdiri, misalnya loker. Dengan demikian guru dapat melakukan pengawasan secara menyeluruh
- bebas dari asap rokok, bahan pestisida, dan toxin
- bebas dari bahan yang mudah terbakar atau rapuh

Kenyamanan maksudnya menimbulkan suasana tenang dan menyenangkan sehingga anak tidak harus berebut dengan teman atau berbenturan, misalnya:

- sentra seni dan sentra main bahan alam posisinya saling berdekatan
- sentra balok dan sentra main peran posisinya saling berdekatan
- buku ditempatkan di setiap sentra atau di tempat tertentu yang mudah dijangkau oleh anak
- Sentra musik dan gerak lagu diletakkan di area tempat semua anak berkumpul

3. Menarik dan dapat diperkirakan;

Menarik dan dapat diperkirakan maksudnya bahwa alat main seharusnya ditata di tempat/rak sedemikian rupa sehingga dapat menumbuhkan gagasan anak untuk memainkannya dan mendorong anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen.

4. Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran;

Penataan sarana bermain dalam ruang (*indoor*) harus disesuaikan untuk berbagai kebutuhan kegiatan pembelajaran, seperti: penataan sarana untuk pembelajaran sains, seni kreativitas, matematika, motorik, moral agama dan bahasa.

5. Fleksibilitas;

Fleksibilitas maksudnya fleksibel untuk ditukar, dipindah, dimodifikasi atau diganti pada setiap periode tertentu, agar dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran dan menghindari kebosanan.

6. Perbandingan dengan jumlah anak;

Alat main disediakan dalam jumlah yang memadai agar anak bisa terhindar dari berebut mainan dan bisa digunakan untuk kegiatan bermain bersama.

7. Keterjangkauan;

Alat main ditata pada tempat yang mudah dijangkau anak untuk mendukung pengembangan kemandirian dan rasa tanggungjawab pada anak.

8. *Labeling*;

Semua alat main diberi nama sesuai dengan jenis alat main.

9. Kebersihan;

Alat main yang ditata untuk dimainkan anak harus diperhatikan kondisi kebersihannya secara umum, misalnya dari bau, debu, jamur, kelembaban, dan lain-lain.

Prinsip-prinsip lingkungan belajar di luar ruangan:

1. Keamanan Lokasi

Ketika merencanakan sebuah tempat bermain, perlu untuk mempertimbangkan bahaya atau rintangan yang akan dihadapi anak ketika anak berjalan, berlari, atau bermain, seperti :

- Tempat bermain dengan pembatas atau pagar yang tinggi direkomendasikan jika tempat bermain dekat dengan jalan raya. Pembuatan pagar sebaiknya mempertimbangkan beberapa hal berikut ini:
 - a. Pagar pembatas area outdoor dengan tempat umum di luar lembaga diperlukan untuk memastikan bahwa anak-anak tidak bisa terdorong ke dalam situasi berbahaya.
 - b. Desain dan ketinggian pagar harus sedemikian rupa untuk mencegah anak dapat keluar dengan cara merangkak di bawah
 - c. Tinggi pagar kurang lebih 150 cm, tidak dapat dipanjat dan tidak runcing. Pagar dapat dipakai untuk membatasi area yang berbahaya seperti tempat parkir, jalan, dan kolam. Pagar dapat berupa dinding bata, tanaman, kayu, bambu, atau besi.
 - d. Mekanisme penguncian harus disediakan untuk mengatasi potensi berbahaya ketika gerbang tidak ditutup.
 - e. Pagar dapat menjadi sentra berkebun anak.
- Kontur tanah sebaiknya tidak dalam posisi terlalu miring apalagi jika tempat bermain akan diisi pasir sebab jika hujan deras, pasirnya bisa hanyut dan habis sehingga tidak ada lagi pengaman bagi anak ketika bermain. Pilihlah daerah yang datar dan tidak dekat dengan lereng bukit, apalagi jurang.
- Kestabilan tanah, terlebih jika akan dibangun playground yang besar untuk menghindari ambles ketika dimainkan oleh anak. Sebaiknya melibatkan ahli untuk menilai kondisi tanah.

2. Kemudahan Mengakses

Sejauh mana alat main mudah dicapai/dijangkau oleh anak dengan aman sehingga anak tidak mudah lelah karena jarak tempuhnya.

3. Pengelompokan usia

Jika diperuntukkan untuk semua kelompok usia, maka penataannya harus menunjukkan pemisahan tempat berdasarkan kelompok usia anak atau dibedakan dengan pemberlakuan jam main anak jika tempat bermain terbatas. Setiap tempat bermain diberi batas pemisah untuk meminimalisasi kecelakaan yang mungkin disebabkan oleh anak yang lebih tua usianya. Hal ini penting untuk memudahkan pengawasan.

4. Peletakan Mainan

Perhatikan aktivitas bermain anak, apakah bermain fisik dan aktif atau bermain pasif dan tenang. Hal ini menjadi pertimbangan penting untuk memperkirakan keleluasaan anak dalam bergerak agartidak terbentur. Dengan demikian,

penataan ayunan, karosel, jungkat-jungkit, sebaiknya diletakkan di sudut, sisi, atau pinggir tempat bermain jika lahan bermain luar terbatas. Alat main yang sering digunakan anak harus diletakkan berpencar, untuk mengurangi penumpukan proses bermain di satu tempat. Selain itu, perhatikan juga posisi jalan keluar dari area bermain, hendaknya diletakkan pada lokasi yang lapang (tidak ada penghalang di depan dan sampingnya). Jika sarana bermain outdoor yang digunakan alat mainnya berupa gabungan atau dirangkai menjadi satu, maka disainnya sebaiknya memperhatikan susunan, fungsi, dan keamanannya.

5. Jarak Pandang Pengawasan

Penataan alat main harus dalam jarak pandang guru untuk mengamati dan mengikuti kegiatan bermain anak karena setiap penggunaan alat main luar harus bisa dilihat dari tempat dimana guru biasanya mengawasi. Selain itu, penataan antar alat main sebaiknya juga memperhatikan ruang yang cukup untuk orang dewasa dengan pertimbangan jika terjadi sesuatu yang membahayakan anak, maka guru dapat dengan mudah menyelamatkan anak tanpa terhalang mainan lain.

6. Tanda Usia dan/atau pelabelan

Sebaiknya setiap tempat bermain diberikan tulisan mengenai peruntukan usia, peringatan, dan kemungkinan bahaya yang dapat ditimbulkan dari mainan tersebut dengan tulisan yang mudah terbaca dan terlihat.

7. Pengawasan

Pengawas lingkungan bermain di luar ruangan seharusnya adalah tenaga teknis yang benar-benar paham dan terlatih terkait dengan keamanan mainan dan penyelamatan pertama jika terjadi kecelakaan di tempat bermain. Apabila tidak tersedia tenaga teknis dimaksud maka tugas pengawasan ini dapat juga dilakukan oleh guru yang telah terlatih. Pengawas sebaiknya memahami konsep bermain dan perawatan dari mainan tersebut. Selain hal itu, pengawas juga harus mampu melakukan pengecekan terhadap mainan yang rusak dan memastikan anak tidak memainkannya.

Apa Persyaratan Ruang Bermain?

Beberapa persyaratan ruang bermain, yaitu:

1. Ukuran dan luas ruang bermain

Ukuran dan luas ruang bermain di dalam minimal 3 m² per peserta didik agar dapat memfasilitasi kegiatan bermain anak secara optimal dan anak dapat bergerak secara bebas atau leluasa.

- Contoh Luas ruangan PAUD 50 m² idealnya dapat digunakan untuk APE dan perlengkapan bermain dengan maksimal 15 anak.
- Apabila lembaga PAUD memiliki jumlah anak yang banyak tetapi luas ruang bermain terbatas, maka kegiatan bermain anak bisa dengan memanfaatkan halaman bermain, taman, atau lapangan yang ada di lingkungan sekitar, dengan tetap memperhatikan prinsip penataan ruang bermain.

2. Arah ruang

Ruangan bermain diharapkan menghadap ke arah datangnya cahaya dan udara segar sehingga ruangan mendapatkan cahaya yang cukup dan menimbulkan rasa nyaman.

3. Jenis Ruang

Memiliki ruangan yang terdiri dari ruang dalam dan ruang luar yang dapat digunakan untuk melakukan aktivitas belajar dan bermain anak.

Setiap ruang bermain diharapkan berdekatan dengan ruang kamar mandi/toilet/jamban yang dapat digunakan untuk kebersihan diri dan BAK/BAB dengan air bersih yang cukup dan ruang lainnya yang relevan dengan kebutuhan kegiatan bermain anak.

4. Jumlah ruang

Selain ruang bermain, diharapkan memiliki ruang khusus lain seperti ruang perpustakaan, ruang kesehatan (ruangan khusus untuk menangani anak yang sedang sakit), dalam rangka mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak,

Kebutuhan jumlah ruang disesuaikan dengan jenis layanan, jumlah anak, kelompok usia yang dilayani, dan jenis kegiatan bermain yang akan dilaksanakan.

5. Dinding

a. Warna Dinding

Warna dinding ruang bermain sebaiknya berwarna cerah dan lembut (seperti biru muda, hijau muda, krem, dsb). Warna-warna tersebut memiliki efek tenang dan dapat mempengaruhi emosi anak.

b. Lapisan dinding

Lapisan dinding yang permanen dapat berfungsi meredam suara dan memberikan sensori akustik yang lebih baik. Misalnya pemakaian gypsum board, glass wool sebagai lapisan dinding peredam suara.

Sementara dinding tambahan yang tidak permanen relatif lebih mudah ditata, didesain ulang sesuai kebutuhan, namun tidak mampu meredam suara dari bagian ruang lain.

c. Dekorasi dinding dipajang leluasa untuk anak, sejajar dengan mata anak, namun tidak terlalu penuh dengan tempelan hasil karya anak. Misalnya white board, soft board, dan lain-lain. Sebaiknya masih ada ruang kosong untuk keleluasaan pandangan anak

d. Instalasi dan panel listrik pada dinding sebaiknya aman dari jangkauan anak.

e. Sebagian dinding dapat dipasang cermin. Bahan dasar disarankan terbuat dari tempered glass atau cermin yang dilapisi kaca film. Cermin ini lebih tahan lama, tidak mudah pecah, anti gores dan tidak mudah kusam.

Cermin digunakan untuk mengenalkan konsep diri anak. Selain itu cermin dapat memberikan kesan ruangan lebih luas dan bayangan lebih jelas.



Contoh Penggunaan Karpet pada Lantai

6. Lantai

- Tekstur lantai tidak licin agar tidak membahayakan anak. Lantai bisa dari bahan keramik, kayu, dan lain-lain
- Lantai mudah dibersihkan
- Lantai tidak mudah lembab
- Jenis bahan lantai yang digunakan diharapkan mampu mengenalkan macam-macam tekstur untuk merangsang sensori-motorik anak. Misalnya lantai untuk kegiatan main di sentra bahan alam menggunakan paving block/ conblock, lantai kamar mandi menggunakan tekstur kasar, dan sebagainya.
- Penggunaan karpet sebagai salah satu alternatif dapat mengurangi resiko luka akibat jatuhnya anak atau kerusakan jatuhnya benda, serta mengurangi suara gaduh di dalam ruang bermain. Pemasangan karpet tidak perlu satu ruangan penuh, tetapi cukup sebagai tempat anak bekerja/bermain. Khusus di sentra/area balok disarankan tidak menggunakan karpet untuk alas kerja anak karena susunan balok yang dipasang akan tidak stabil/mudah roboh. Catatan: jenis karpet disarankan berbahan lembut, tidak mudah tercerabut atau rontok, dan harus terjaga kebersihannya.
- Jika lantai menggunakan kontur (tinggi-rendah) diharapkan sesuai dengan kebutuhan dan fungsi ruang, misalnya kontur antara ruang bermain dengan toilet
- Lantai tidak boleh terlewati oleh kabel-kabel listrik agar tidak membahayakan keselamatan jiwa anak.

7. Atap dan plafon

- Tinggi plafon minimal 3 meter. Plafon yang rendah akan memberi kesan pengap dan sempit.

- b. Bahan dasar atap kuat, aman dan tidak berbahaya, misalnya genting dari tanah liat atau sirap. Tidak disarankan menggunakan atap yang berasal dari asbes. Hal tersebut dikarenakan atap dengan asbes dapat menimbulkan resiko kesehatan.
- c. Warna plafon cerah, lembut, dan tidak gelap

8. Pintu ruang bermain

- a. Ukuran pintu ruang bermain minimal tinggi 2 meter dan lebar 120 cm. Disarankan pintu dengan sistem dua bukaan mengarah keluar.
- b. Jika lembaga PAUD memiliki luas ruangan yang terbatas, disarankan menggunakan pintu geser
- c. *Handle*/pegangan pintu sebaiknya mudah dijangkau anak
- d. Diharapkan Tersedia pintu darurat ruang bermain selain pintu masuk utama.

Fungsi pintu darurat adalah untuk mempermudah akses keluar bagi anak apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Misalnya kebakaran, gempa, dan sebagainya.



Contoh pintu masuk utama dan pintu darurat

Keterangan : Contoh penataan pintu utama dan pintu darurat.

Penempatan toilet di dekat pintu masuk tujuannya untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak yang berada di luar ruangan. Sehingga saat anak-anak tersebut menggunakan toilet, tidak mengganggu anak di dalam ruangan.

9. Sirkulasi dan pencahayaan

- a. Terdapat jendela atau ventilasi yang cukup untuk terjadinya pergantian udara segar.
- b. Penggunaan jendela sebagai sirkulasi udara lebih sehat bagi anak
- c. Terdapat pencahayaan sinar matahari secara langsung untuk penerangan ruangan.
- d. Terlindung dari silau cahaya matahari

10. Bersih dan aman dari polusi udara dan suara

- a. Jauh dari sumber polusi yang berasal dari udara, air, dan suara
- b. Sanitasi dan kebersihan ruang harus terpelihara

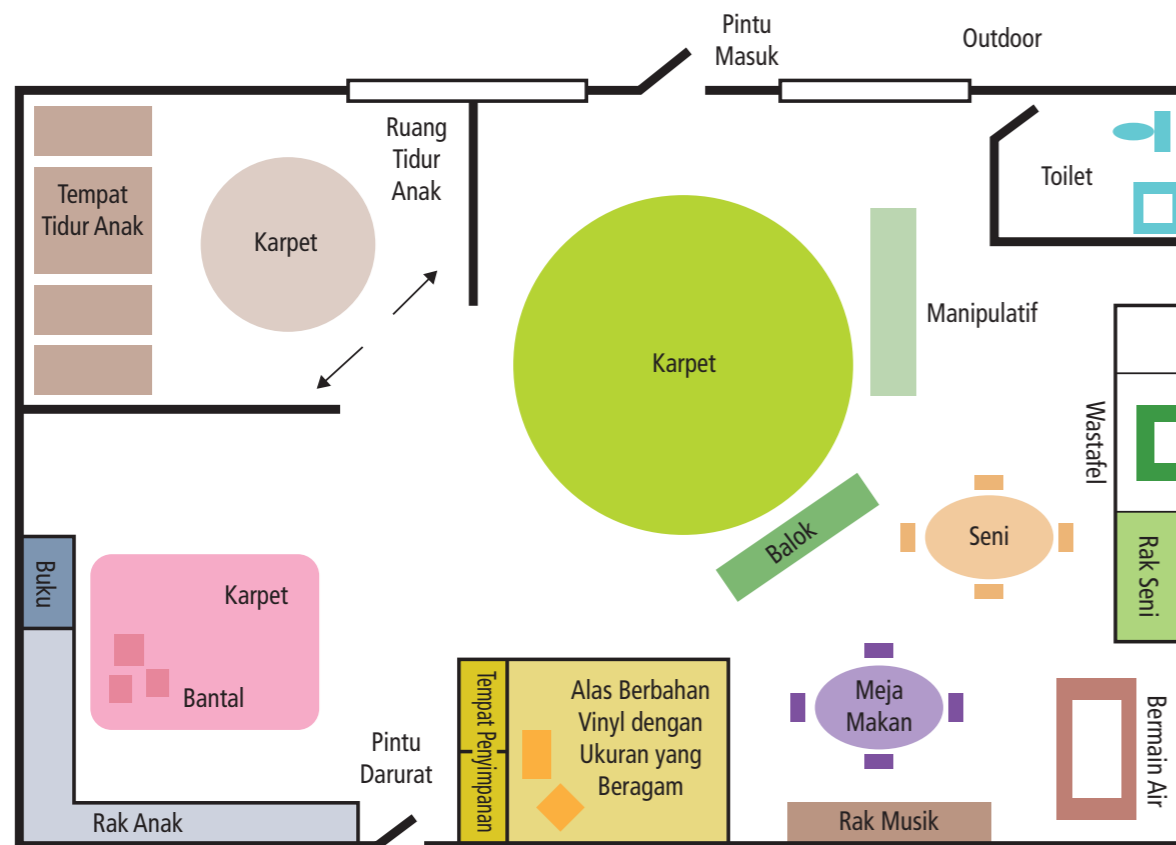
Model Penataan Ruang *Indoor* berdasarkan usia

Model Penataan Ruang Bermain Anak Usia 0-2 Tahun

1. Model Penataan Ruang

Anak pada rentang usia 0-2 tahun berada pada tahap perkembangan sensori motorik dan imitatif, dimana aktivitas yang dominan adalah aktivitas yang melibatkan gerak untuk mengenal lingkungan sekitar dalam jangkauan yang terbatas (eksplorasi) dan stimulasi indrawi. Oleh karenanya model penataan ruang bermain memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Prasarana dalam ruang bermain, seperti rak/furniture ditata secara menarik dan menyenangkan bagi anak, multi fungsi, terbuat dari bahan yang ringan namun kuat, tahan lama, mudah dibersihkan, memiliki desain bagus sesuai fungsi, berkualitas, aman bagi anak, tidak tajam, tumpul/tidak runcing dan halus bagian permukaannya, sehingga tidak menimbulkan luka kecil dan luka parah akibat terbentur serta lebih ekonomis.
- b. Tersedia bantal dan karpet yang nyaman dari bahan lembut, benang tidak mudah terlepas dan terkelupas, dan tidak berbulu.
- c. Warna-warna dasar furnitur sebaiknya dipilih warna natural kayu atau satu warna,
- d. Memberikan keleluasaan gerak bagi anak
 - 1) Leluasa bagi anak untuk bergerak (merangkak, berjalan, berlari kecil)
 - 2) Lalu lintas untuk anak bergerak berpapasan selebar 1,5 - 2 meter.
 - 3) Ruang gerak anak tidak terhalang oleh benda tertentu yang dapat bere-siko terhadap keamanan anak
 - 4) Terpantau (dapat terlihat oleh pengasuh atau pendidik), terbuka dan transparan.



Contoh Penataan Ruang Bermain Untuk anak 0-2 tahun

2. Area Ruang Bermain

a. Area Motorik

Area bermain motorik (motorik kasar dan motorik halus) harus leluasa digunakan oleh anak untuk melakukan berbagai aktivitas gerak. Alat dan bahan yang digunakan di area motorik disarankan terbuat dari plastik, spon tebal, karet yang aman, dan sesuai dengan ukuran tubuh anak 0-2 tahun.

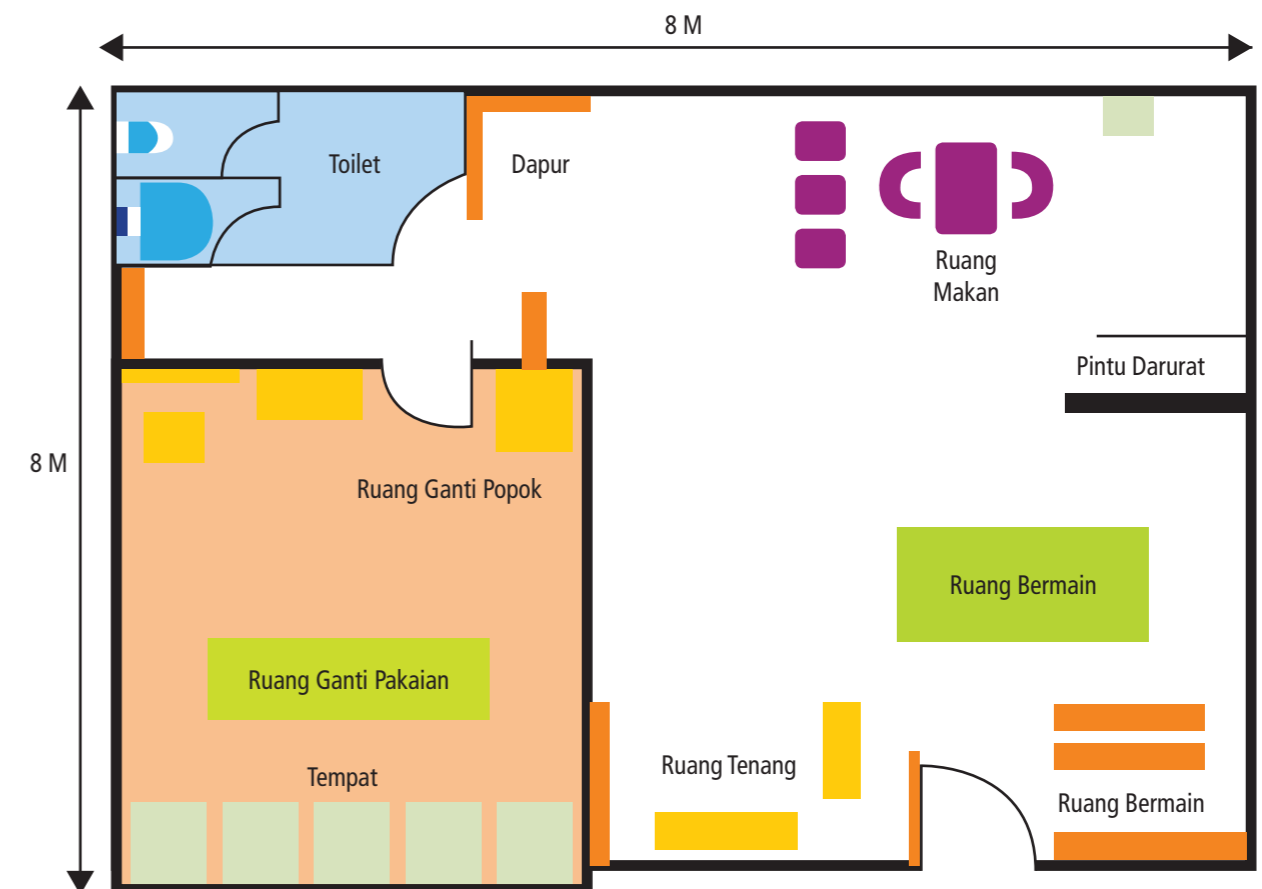
b. Area lainnya

- 1) Area bermain lainnya untuk anak usia 0-2 tahun berbeda dengan area motorik, dimana penataannya harus dapat memberikan keleluasan bagi anak untuk bereksplorasi dengan berbagai APE yang tersedia
- 2) Di area ini perlu disediakan tempat untuk istirahat anak.
- 3) Khusus untuk anak usia 0-1 tahun sebaiknya disediakan tempat tidur terpisah dengan ruang bermain.

3. Penataan Lingkungan Ruang Bermain

Lingkungan ruang bermain bagi anak 0-2 tahun :

- a. Memaksimalkan kontak fisik dan emosional dengan pendidik dan pengasuh.
- b. Kontak fisik antara anak dengan pendidik/pengasuh diperlukan untuk mengembangkan kemampuan mengenali orang-orang disekitarnya melalui



Contoh Penataan Ruang Bermain Untuk Anak Usia 0-2 tahun dengan luas 64 m² dan kapasitas 20 anak

interaksi langsung. Kontak fisik diperlukan untuk meningkatkan kepekaan sensoris, persepsi dan kesadaran anak terhadap apa yang ada di lingkungan sekitarnya. Selain itu dengan kontak fisik maka anak akan terlatih untuk aktif bergerak dan mengenali respon dari orang lain.

- c. Memfasilitasi aktivitas bermain yang melibatkan pengasuh (pengasuh berada dekat dengan anak)
- d. Lingkungan ruang bermain memberikan keleluasan bagi anak untuk beraktivitas dengan pengasuhnya tanpa terhalang oleh benda/obyek yang lain.
- e. Perlu disediakan karpet/alas yang nyaman bagi anak untuk bermain dilantai dengan didampingi sepenuhnya oleh pengasuh. Pengasuh terlibat secara langsung dalam aktivitas bersama anak dan anak mendapatkan respon langsung dari pengasuhnya.
- f. Memberikan beragam aktivitas yang memungkinkan anak untuk mengenali obyek-obyek disekitarnya

Anak usia 0-2 tahun membutuhkan stimulasi yang mengaktifkan fungsi indrawi, sensori dan motoriknya. Oleh karenanya ia memerlukan aktivitas yang beragam sesuai dengan kondisi fisik dan mentalnya. Alat

permainan disediakan sedemikian rupa agar anak dapat menjangkau dan menggunakannya secara leluasa didampingi oleh pengasuh.

- g. Mendorong anak untuk bergerak agar anak terlatih dan mampu menguasai keterampilan fisik yang baru.
- h. Penataan fasilitas dan jarak area bermain harus memungkinkan anak untuk bergerak dan melakukan aktivitas fisik yang beragam.

Model Penataan Ruang Bermain Usia 3-6 Tahun

1. Model Penataan Ruang Bermain

Pada rentang usia 3-6 tahun, anak berada pada tahap perkembangan pra operasional yang bercirikan dengan perkembangan mengenali simbol-simbol bahasa, bermain peran, perkembangan sosial, kognitif dan emosional yang semakin kompleks.

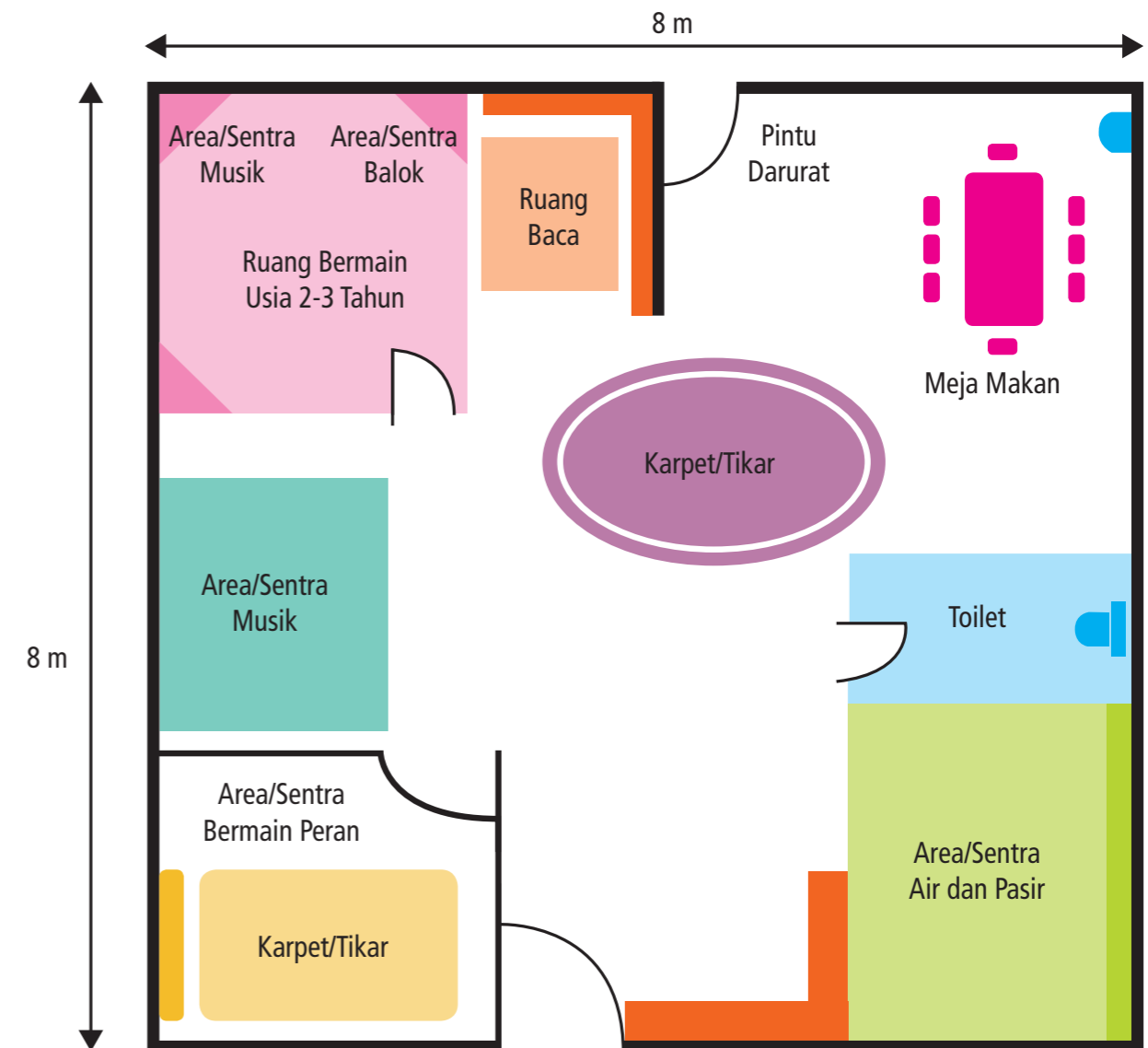
Oleh karenanya ruang bermain yang diperlukan oleh anak untuk beraktivitas harus mengakomodasi kebutuhan sesuai dengan tahap perkembangannya dengan karakteristik sebagai berikut:

- a. Prasarana dalam ruang bermain harus ditata secara menarik dan menyenangkan bagi anak, multi fungsi, terbuat dari bahan yang ringan namun kuat, tahan lama, mudah dibersihkan, memiliki desain bagus, berkualitas, aman bagi anak, tidak tajam, tumpul/tidak runcing dan halus bagian permukaannya. Tujuannya agar tidak menimbulkan luka kecil dan luka parah akibat terbentur, lebih ekonomis, serta mudah diubah-ubah bentuk penggunaannya.
- b. Furnitur perabotan serba mini, ergonomis (benar ukurannya untuk anak dan nyaman bagi anak untuk melakukan aktivitas), fungsional, sederhana, aman dan nyaman bagi anak
- c. Warna-warna dasar furnitur sebaiknya dipilih warna natural kayu atau satu warna.

Berikut ini tips pemilihan furnitur:

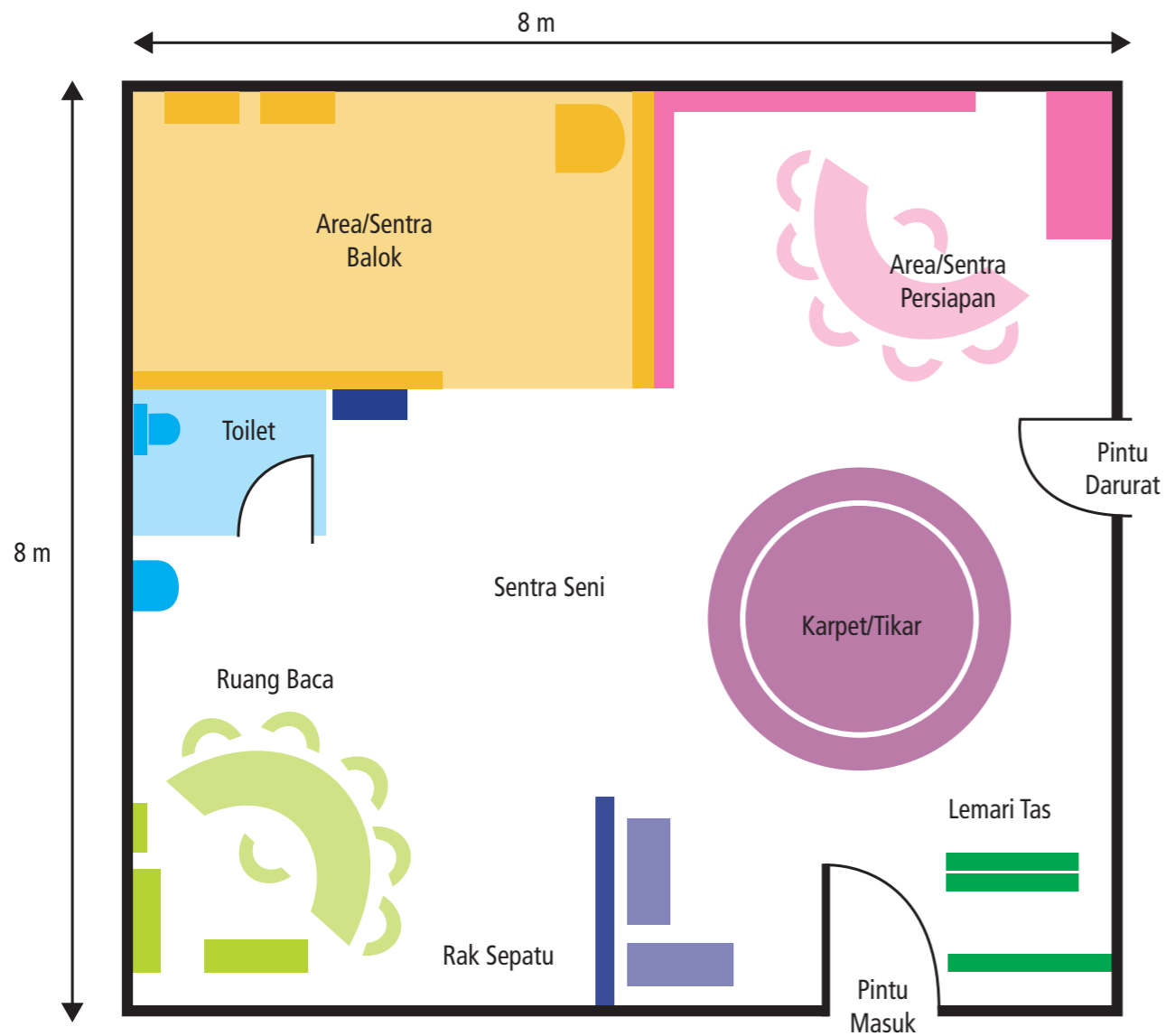
- 1) Pilihlah warna furnitur yang natural/satu warna agar APE (alat permainan edukatif) dan lain-lain lebih menonjol dan terlihat dengan mudah oleh anak (tidak mengacaukan penglihatan anak dengan berbagai warna-warni yang mendominasi seluruh ruangan).
- 2) Warna-warna primer (merah, kuning biru) dan hijau, coklat, jingga (warna campuran) dapat digunakan untuk memberikan aksen pada furnitur.
- 3) Hindari warna-warna dan finishing yang dapat menyilaukan mata anak.
- 4) Penataan furnitur dapat memberikan keleluasaan bagi anak untuk bergerak

- 5) Sebaiknya lalu lintas untuk anak bergerak berpapasan selebar 1.5-2 meter.
 - 6) Ruang gerak anak tidak terhalang oleh benda tertentu yang dapat beresiko terhadap keamanan anak
 - 7) Terpantau (dapat terlihat oleh pendidik atau pengasuh), terbuka dan transparan
- d. Memiliki area yang lebih beragam, yaitu area bermain fisik/motorik, area bermain seni, area bermain peran, area keaksaraan/perpustakaan, area sains dan multimedia, area bermain air/pasir, area kebersihan diri dan area tempat penyimpanan barang-barang pribadi anak.



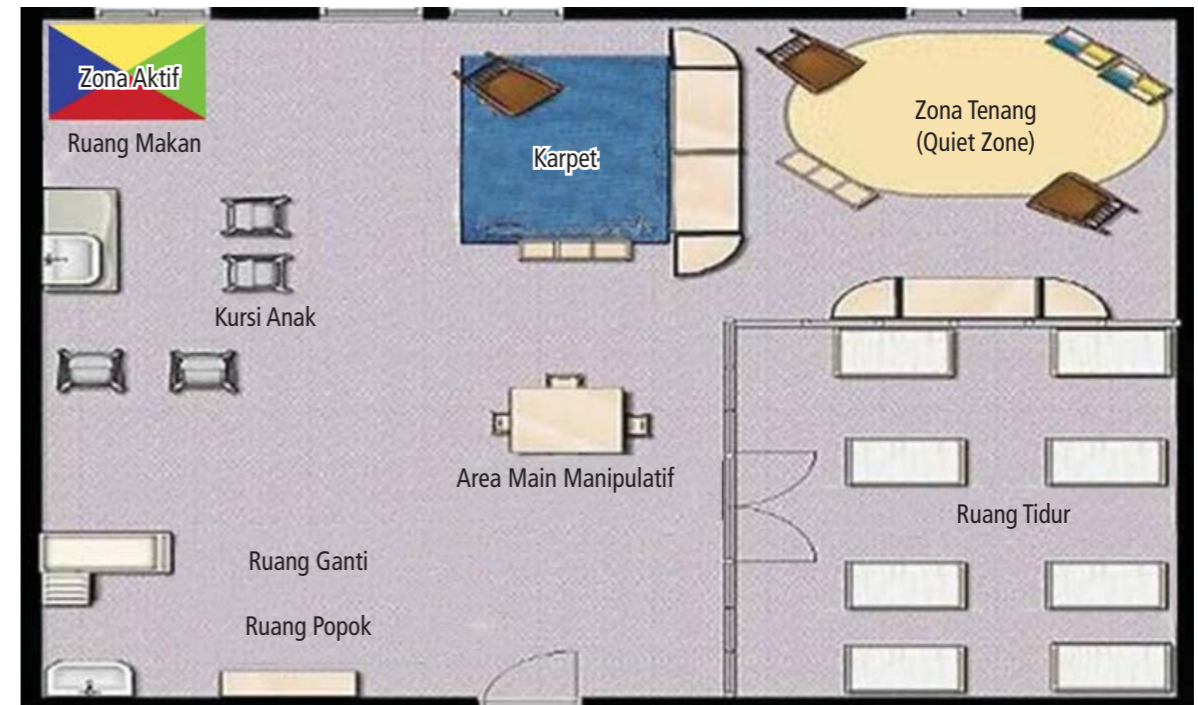
Contoh Penataan Ruang Bermain untuk usia 3-6 tahun dengan luas 64 m², dan kapasitas 20 anak

Berikut ini contoh penataan ruang bermain untuk anak usia 3-6 tahun kapasitas 20 orang dengan luas 64 meter² dan meliputi beberapa Area/Sentra:

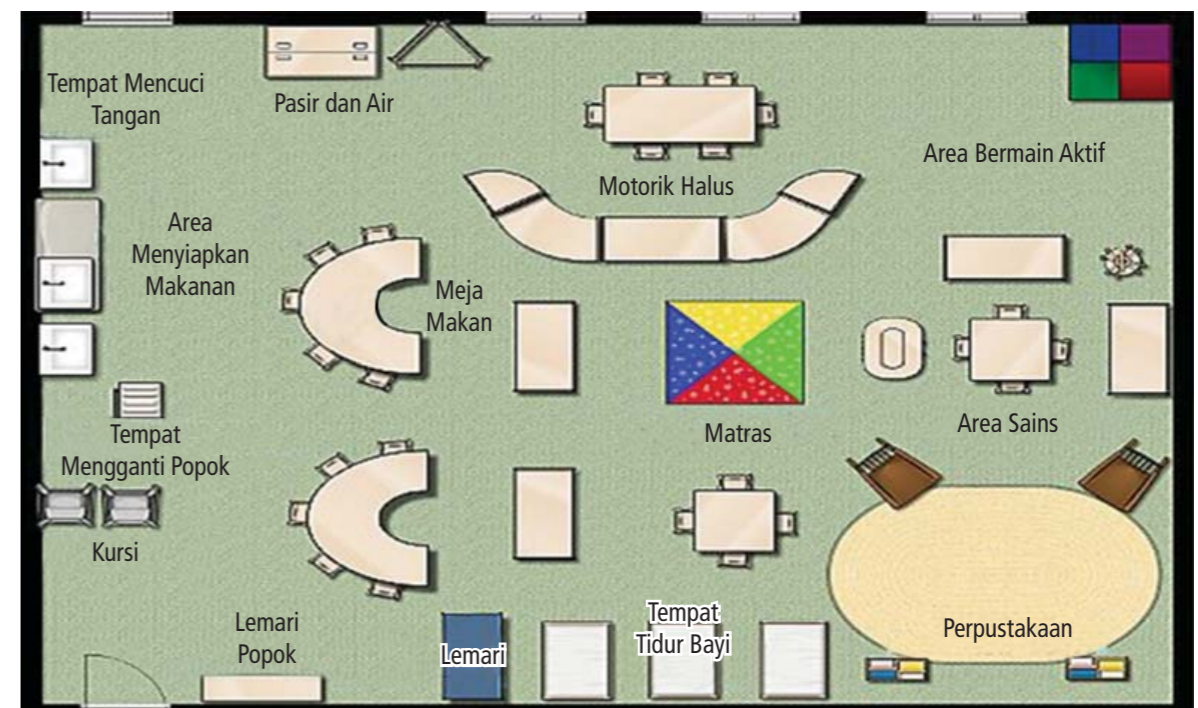


Contoh Penataan Ruang Bermain kapasitas 20 anak usia 3-6 tahun dengan luas 64 m²

CONTOH-CONTOH PENATAAN RUANG BERMAIN



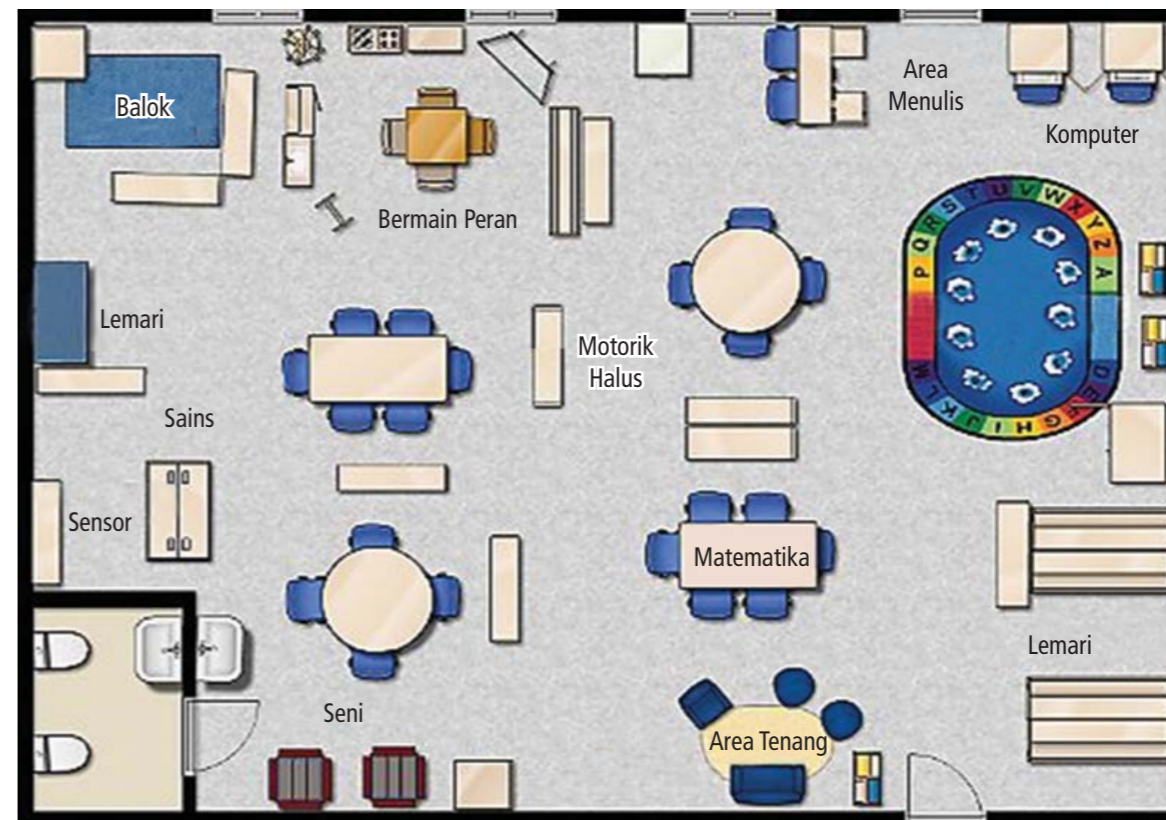
Contoh Model Penataan Ruang Bermain Anak Usia 0-2 tahun



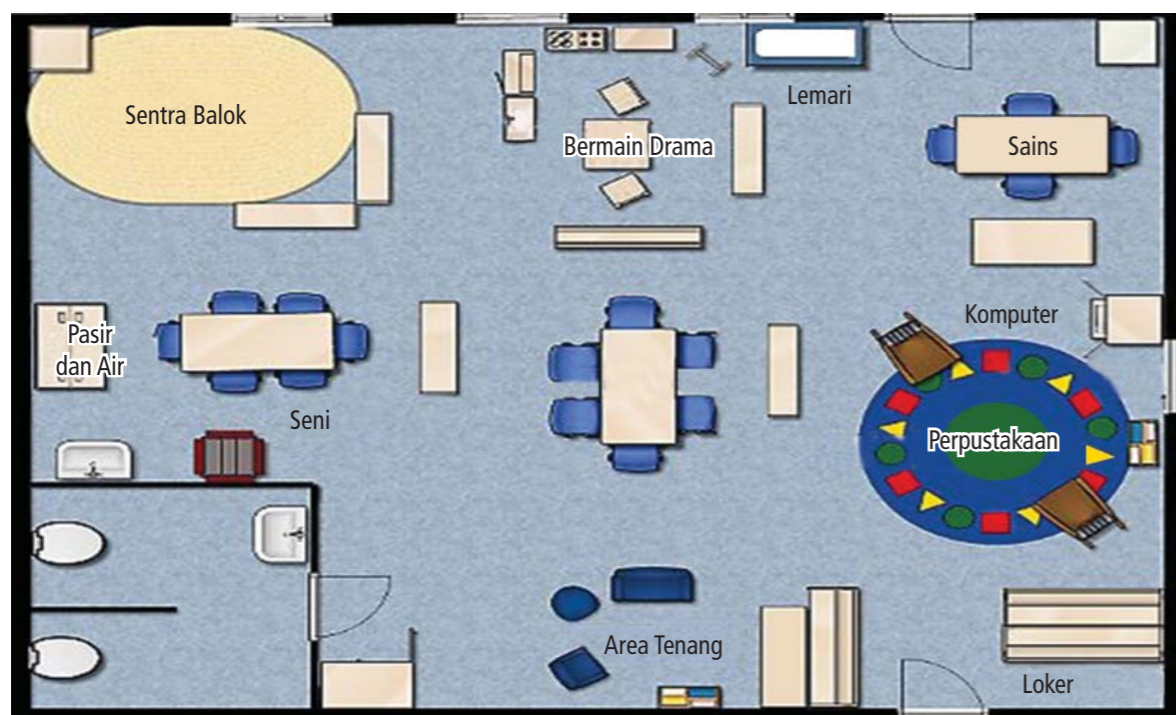
Contoh Model Penataan Ruang Bermain Anak Usia 2-3 tahun



Contoh Model Penataan Ruang Bermain Anak Usia 2-3 tahun

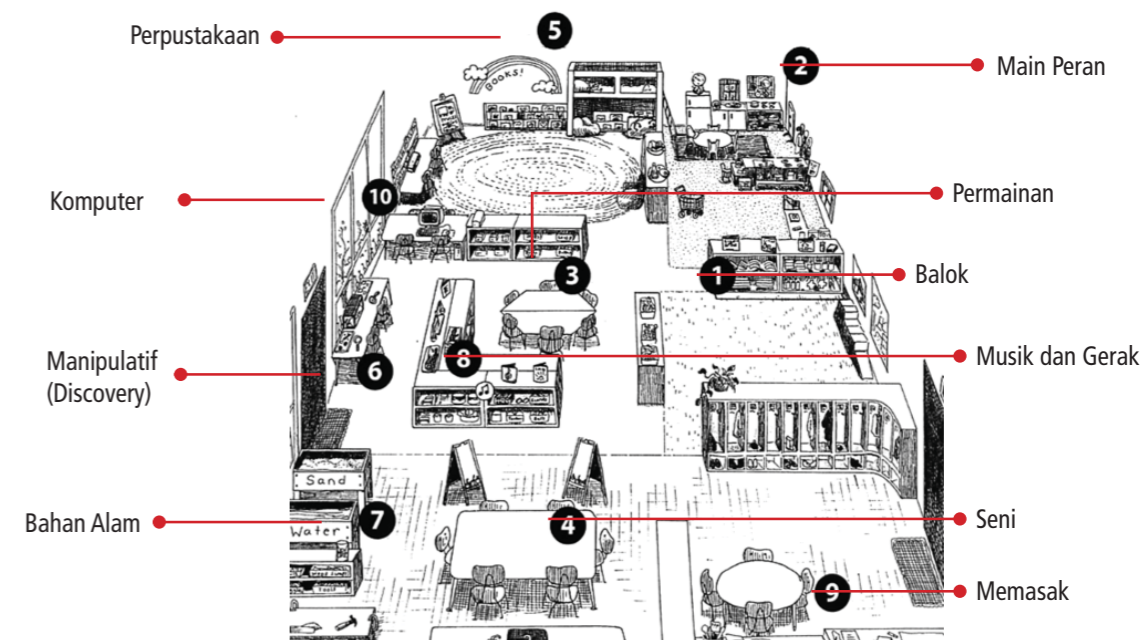


Contoh Model Penataan Ruang Bermain Anak Usia 4-5 Tahun



Contoh Model Penataan Ruang Bermain Anak Usia 3-4 tahun

CONTOH GAMBAR PENATAAN RUANG



Contoh Model Penataan Ruang Bermain Anak Usia 3-6 Tahun

Bagaimana Memilih Furnitur?

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. Di samping 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 plastik yang dipilih, pastikan cukup kokoh dan tidak licin bila ditempatkan di atas lantai.
5. Bila alat furnitur yang dipilih berbahan kayu, pastikan cat yang digunakan aman bagi anak, tidak berbau, tidak mengandung toxin atau racun.
6. Perhatikan permukaan furnitur kayu. Permukaan kayu yang kasar dapat melukai anak.
7. Furniture perabotan serba mini, ergonomis (benar ukurannya untuk anak dan nyaman bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain), fungsional, sederhana, aman dan nyaman bagi anak
8. Warna-warna dasar furnitur sebaiknya dipilih warna natural kayu atau satu warna, dengan pertimbangan sebagai berikut :
 - Pemilihan warna furniture natural/satu warna maka alat-alat peraga permainan edukatif dan lain-lain lebih menonjol dan terlihat dengan mudah oleh anak (tidak mengacaukan penglihatan anak-anak dengan berbagai warna-warni yang mendominasi seluruh ruangan).
 - Untuk memberikan aksen dapat menggunakan warna-warna primer (merah, kuning biru) dan hijau, coklat, jingga (warna campuran)
 - Hindari warna-warna dan finishing yang dapat menyilaukan mata anak.



Ujung meja dan kursi anak berbentuk tumpul.

Apa yang Diperhatikan dalam Menempatkan Toilet?

Toilet termasuk prasarana vital yang harus dimiliki satuan PAUD. Tempat ini harus dirancang dan dirawat dengan baik, karena selain untuk pembelajaran anak, tempat ini memudahkan penyebaran virus atau bakteri. Oleh karena itu, untuk toilet yang bersih harusnya memenuhi unsur berikut:



Toilet yang dirancang dan dipelihara dengan baik.

1. Toilet anak terpisah dengan toilet dewasa. Untuk toilet anak tidak memerlukan slot kunci. Pintu toilet anak cukup setengah badan.
2. Ruang toilet dekat dengan kegiatan anak agar mudah terawasi oleh guru.
3. Tersedia air bersih yang bisa diakses anak secara mandiri.
4. Tersedia sarana pembersih (sabun cair) dan pengering tangan (tissue) untuk pembiasaan pola hidup bersih dan sehat.
5. Tersedia tempat pembuangan benda kotor.
6. Lantai diusahakan selalu kering agar tidak licin dan bebas dari bau.
7. Ukuran alat fasilitas kebersihan (sanitary) sesuai dengan ukuran anak agar anak dapat menggunakan dengan mudah dan mampu membersihkannya sendiri dengan mudah pula.
8. Pencahayaan ruang toilet cukup baik dengan sirkulasi udara yang baik pula agar tidak mudah tumbuh jamur dan bau.
9. Semua alat dan sanitary di ruang mandi selalu terjaga kebersihannya.



Rumah toilet dengan alat fasilitas kebersihan.

Apa yang Diperhatikan dalam Menempatkan Tempat Cuci Tangan?

Tempat cuci tangan perlu ada di lembaga PAUD dengan tujuan untuk mengajarkan anak bagaimana cara mencuci tangan yang benar dan baik.

Tersedianya tempat cuci tangan yang dilengkapi dengan sabun/sabun cair dan alat pengering. bertujuan untuk menjaga kebersihan diri dan melatih kebiasaan cuci tangan dengan sabun setelah bermain di halaman bermain, sebelum makan

dan sesudah buang air besar, sehingga anak terbiasa berperilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

Fasilitas cuci tangan dilengkapi dengan air yang mengalir, bak penampungan yang permukaannya halus, mudah dibersihkan dan limbahnya dialirkan ke saluran pembuangan yang tertutup.



Contoh Tempat Cuci Tangan

Bagaimana Menata Ruang Luar (*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 sebagaimana standar internasional menetapkan 7 m² per anak
2. Ruang bermain *outdoor* dipastikan tidak terdapat binatang yang menyengat
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 tidak licin, sanitasi terjaga baik agar air tidak menggenang.



Bak pasir dipastikan dalam kondisi aman dan bersih.

Bagaimana memilih dan meletakkan APE luar di halaman?

a. Seluncuran

- Dasar seluncuran cukup lembut
- Dipastikan tidak mudah patah atau putus
- Jika bahan menggunakan kayu, dipastikan permukaan kayu licin untuk mencegah anak tertusuk serpihannya
- Pastikan tinggi perosotan disesuaikan dengan usia, menggunakan permukaan yang aman.
- Pijakan tangga untuk naik perosotan lebih aman yang berbentuk datar daripada berbentuk bulat.
- Perosotan spiral yang panjang tidak cocok untuk anak di bawah usia 5 tahun.
- Hindari perosotan yang terbuat dari besi. Bahan fiber mungkin bisa menjadi pilihan.
- Meletakkan dua perosotan secara berdampingan dapat menjadi pilihan untuk menambah kegembiraan anak dengan lebih ekonomis.

b. Ayunan

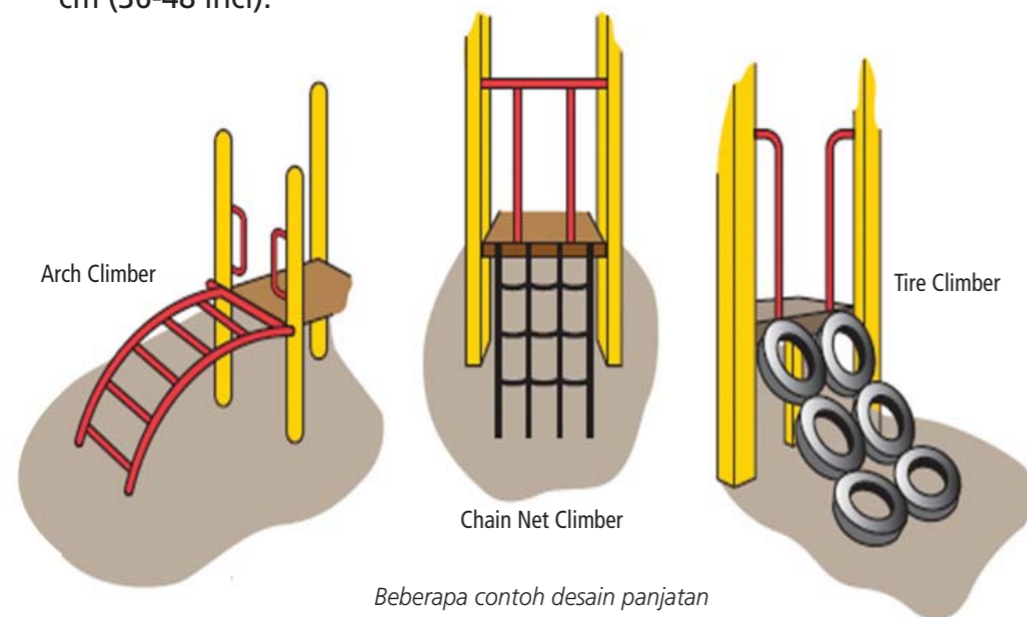
- Ayunan jangan diletakkan berdekatan dengan struktur memanjat. Sebaiknya ayunan diletakkan di permukaan datar, dengan batasan yang jelas sehingga anak tahu bahwa mereka telah masuk ke area ayunan.
- Ayunan membutuhkan ruang sebesar minimal 7 m² per ayunan
- Alas duduk ayunan sebaiknya berbahan kain kanvas atau karet lembut
- Untuk tujuan keamanan jangan menggunakan pengait standar berbentuk S. Gunakan pengait lain yang lebih kuat.
- Ayunan untuk anak di bawah 1 tahun harus menggunakan bentuk tempat duduk yang melingkari seluruh tubuh mereka (*bucket style*) dan menggunakan sabuk pengaman
- Ayunan untuk anak usia 1-3 tahun (*toddler*) harus menggunakan sandaran dan sabuk keamanan



c. Panjatan

Anak-anak sangat menyukai kegiatan memanjat. Jika tidak tersedia area panjatan maka anak akan mencari cara lain untuk menguji kemampuan memanjat mereka. Untuk itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- Semua struktur panjatan yang tingginya lebih dari 0.5 meter harus di letakkan di atas dan dikelilingi oleh permukaan yang aman yang luasnya sekitar 1,9 meter.
- Semua struktur panjatan tidak boleh diletakkan di atas lantai yang permukaan yang keras, seperti misalnya lantai beton.
- Panjatan itu harus memiliki akses ke atas dan ke bawah. Salah satu bagian alat panjatan, memiliki tempat anak berpegangan, karena kemampuan anak memanjat berkembang lebih dulu dibandingkan kemampuan anak untuk turun.
- Tinggi panjatan maksimal untuk anak usia di bawah 3 tahun adalah 60 cm (24 inci), dan tinggi maksimal untuk anak usia 3-6 tahun adalah 90-120 cm (36-48 inci).



Beberapa contoh desain panjatan

Sumber: Public Playground Safety Handbook, U.S Consumer Product Safety Commission

d. Terowongan

- Terowongan dapat dibuat dari semen yang dibeton, ban mobil, plastik, fiber, kardus
- Diameter 80 cm
- Panjang maksimal 2.5 meter



Apa dan Bagaimana Pengorganisasian Belajar bagi Anak?

Pengorganisasian belajar dapat diartikan pengaturan ruang belajar yang disesuaikan dengan bentuk layanan, jumlah anak, dan kelompok usia anak yang dilayani. Pengorganisasian ruang belajar memperhatikan hal sebagai berikut.

Jumlah Anak

Idealnya setiap anak membutuhkan ruang bergerak di dalam ruangan 3 m². Namun, ruang belajar dalam bukan satu-satunya tempat belajar anak. Jika satuan PAUD memiliki ruang belajar luar yang cukup luas, satuan PAUD dapat menambah jumlah anak yang dapat dilayani di satuan PAUD tersebut. Oleh karena itu, sebaiknya ruang belajar tidak disekat permanen dan setiap ruangan hanya dipergunakan oleh satu kelompok anak. Ruang belajar yang bersifat bergerak (*moving class*) menjadi solusi bagi jumlah ruangan terbatas dengan jumlah anak didik banyak. Jangan sekali-kali memaksakan semua anak masuk ke dalam ruangan yang terbatas.



Idealnya setiap anak membutuhkan ruang yang luas untuk bergerak, baik di dalam maupun di luar.

Kelompok Usia Anak

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



Rasio guru dan anak semakin besar pada usia 4-6 tahun.

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 usia 4 – 6 tahun adalah 15 anak/kelompok
- Kebutuhan jumlah pendidik pun berbeda. Semakin muda kelompok usia anak, rasio guru dan anak semakin kecil.

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

Waktu Belajar

Selain penggunaan ruangan dan kebutuhan pendidik, waktu belajar pun berbeda antara kelompok usia anak didik. Kebutuhan tersebut tergantung pada kematangan perkembangan anak. Semakin muda anak didik yang dilayani, semakin sedikit frekuensi jumlah waktu layanan, kecuali bila layanannya berbentuk Taman Penitipan Anak.

1. Kelompok usia 0 – 2 tahun minimal layanan 2 jam per minggu.
2. Kelompok usia 2 – 4 tahun minimal layanan 6 jam per minggu.
3. Kelompok usia 4 – 6 tahun minimal layanan 15 jam per minggu.

Layanan PAUD untuk kelompok 4-6 tahun yang diselenggarakan oleh Taman Kanak-Kanak alternatif, seperti TK Kecil, TK guru kunjung, yang layanannya tidak mungkin dilakukan setiap hari (900 menit/minggu), kekurangan jam tatap muka digantikan dengan program belajar di rumah dengan bimbingan orang tua.



Makin besar usia anak makin lama waktu belajar mereka.

Contohnya:

TK Kunjung Anyelir memberi layanan untuk anak usia 4-6 tahun sebanyak 3 kali dari pukul 08.00 – 11.00. Seharusnya layanan untuk anak usia 4-6 tahun selama 900 menit/minggu. Berarti TK Kunjung Anyelir kekurangan 560 menit pelajaran. Kekurangan tersebut dilengkapi dengan program pengasuhan yang disusun oleh Guru TK Kunjung Anyelir untuk orang tua peserta didik agar melanjutkan kegiatan pembelajaran di rumah melalui proses pengasuhan.

Penutup

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah membantu dan meridhoi terselesaikannya pedoman ini. Pedoman Perencanaan Pengelolaan Kelas merupakan bagian dari pedoman implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak usia Dini. Pedoman yang memberi garis besar lingkungan pendukung pembelajaran yang nyaman dan aman bagi anak disusun berdasarkan kajian teori dan penerapan di lapangan. Sungguhpun demikian kemungkinan bahwa pedoman ini belum mewakili keseluruhan model penataan ruangan PAUD yang ada di Indonesia sangat terbuka, dan bukan berarti yang belum terwakili menjadi kurang baik. Letak kualitas penataan lingkungan belajar adalah sejauhmana lingkungan tersebut menarik anak untuk terlibat bereksplorasi dengan fokus, nyaman, dan aman. Hal ini untuk menepis anggapan bahwa model tertentu lebih baik daripada model lainnya, atau model tertentu hanya cocok untuk layanan PAUD tertentu.

Tentunya tiada gading yang tak retak. Banyak kekurangan dalam penulisan ini dengan senang hati kami menunggu saran dan perbaikan. Terima kasih.

Salam

Penyusun

Daftar Pustaka

- Practice. *In Early Childhood Programs Serving Children From Birth Through Age 8. 3rd ed.* NAEYC Books: Washington
- Brierley, J., (1994). *Give Me A Child Until He Is Seven. Brain Studies And Early Childhood Education.* The Fallmer Press: Washinton DC
- Dale, Edgar. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching, 3rd ed.*, Holt, Rinehart & Winston, New York, p.
- Developing Child at Harvard University (2011). *Building the Brain's "Air Traffic Control" System: How Early Experiences Shape the Development of Executive Function.* Working Paper No.11.
- Dyer, J.H et al. (2009): "The Innovator's DNA", " in "Harvard Business Review", December , pp. 2-8.
- Goldberg, E. (2009). *The New Executive Brain: Frontal Lobes in a Complex World.* New York: Oxford University Press.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Pedoman Sarana Bermain Dalam Ruang (indoor) Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.* Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Pedoman Sarana Bermain Luar Ruang (outdoor) Pendidikan Anak Usia Dini, 2015.* Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta.
- Grantham-McGregor. S., Cheung. Y.B., Cueto. S., Glewwe. P., Richter. L., Strupp. B, & the International Child Development Steering Group. (2007). *Developmental potential in the first 5 years for children in developing countries.* Lancet; 369: 60–70
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Kementerian Pendidikan Nasional, *Undang-undang Nomor 17 Tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional, beserta segala ketentuan yang dituangkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional*
- Kementerian Pendidikan Nasional, *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 dan perubahan yang kedua dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015*
- Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional, *Peraturan Presiden Nomor 60 Tentang Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif*
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.*
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum tahun 2006 dan Kurikulum tahun 2013 pasal 7.*
- Mc Lachlan. C., Fleer .M., & Erwards. S (2010). *Early Childhood Curriculum. Planning. Assesment & Implementation.* Cambridge University Press.

Alamat Tim Penulis

Farida Yusuf (email: faridayusuf50@gmail.com)

Aries Susanti (email: aries.susanti@yahoo.co.id)

Yohana Rumanda (email: yona.rumanda@gmail.com)

Sisilia Maryati (email: siesielampung@yahoo.com)