



PENGEMBANGAN PROGRAM PEMBELAJARAN ATG

H. M. UMAR DJANI MARTASUTA



BIDANG PENGEMBANGAN ATG

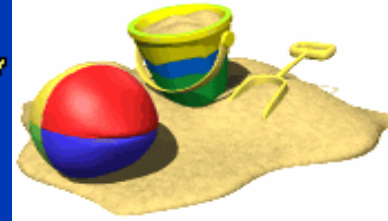
meliputi

1. Bidang Pengembangan Pembiasaan
2. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar



1. Bidang Pengembangan Pembiasaan

- Merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak sehingga menjadi kebiasaan yang baik
- meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, serta pengembangan sosial, emosional, dan kemandirian
 - dilakukan dengan cara:
 - a.Kegiatan rutin** adalah kegiatan yang dilakukan setiap hari
 - b.Kegiatan spontan** adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan
 - c.Kegiatan teladan** adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberi contoh yang baik kepada anak
 - d.Kegiatan terprogram** adalah kegiatan yang direncanakan dalam kegiatan pembelajaran



2. Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar

- Merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya
- pelaksanaannya dengan diprogramkan dalam perencanaan semester, mingguan dan harian
 - meliputi aspek perkembangan:
 - a. Berbahasa
 - b. Kognitif
 - c. Fisik/Motorik
 - d. Seni



ASAS-ASAS PEMBELAJARAN ATG

1. Asas Apersepsi

Pembelajaran dengan memperhatikan pengetahuan dan pengalaman awal/sebelumnya yang dimiliki anak agar hasil belajar optimal

2. Asas Kekongkrian

Pembelajaran dg menggunakan berbagai media dan sumber belajar nyata agar pembelajaran menjadi bermakna

3. Asas Motivasi

Pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan, minat dan kemauan anak agar anak memiliki dorongan untuk belajar.

4. Asas Kemandirian

Pembelajaran yg dirancang untuk mengembangkan kemandirian anak dan memecahkan masalah yg dihadapinya



5. Asas Kerjasama (Kooperatif)

Pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui bekerja sama

6. Asas Individualisasi

Pembelajaran yang dirancang dg memperhatikan perbedaan individu

7. Asas Korelasi

Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan antara aspek pengembangan satu dengan lainnya saling berkaitan/terpadu

8. Asas Belajar Sepanjang Hayat

Pembelajaran yang dirancang untuk membekali anak agar bisa belajar sepanjang hayat dan mendorong anak selalu ingin dan berusaha belajar kapanpun dan dimana pun

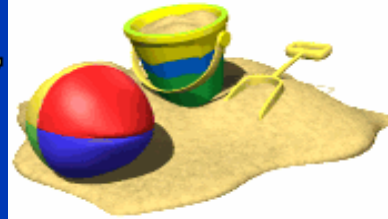


PENGELOLAAN PEMBELAJARAN ATG

1. Pengaturan Ruang Kelas

Beberapa hal yg perlu diperhatikan:

- susunan meja kursi bersifat fleksibel & dpt berubah-ubah
- Pada waktu kegiatan tidak selalu duduk di kursi tetapi dapat duduk di tikar/karpet
- Penyediaan alat bermain/sumber belajar harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan
 - Pengelompokkan meja disesuaikan dengan kebutuhan sehingga cukup ruang gerak bagi anak didik.
- Dinding dpt digunakan utk menempelkan hasil karya anak
- Peletakan dan penyimpanan alat bermain/sumber belajar diatur sesuai dengan fungsinya



2. Pengorganisasian Anak Didik

Dapat dilaksanakan dalam bentuk:

a. Kegiatan klasikal

Kegiatan yang dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas, dalam satu satuan waktu dengan kegiatan yang sama. Misalnya: kegiatan awal dan akhir dengan menggunakan metode menyanyi, bercakap-cakap, bercerita, dll

b. Kegiatan kelompok

Dalam satu satuan waktu tertentu terdapat beberapa kelompok anak melakukan kegiatan yang berbeda-beda. Misalnya: biasanya dilaksanakan pada kegiatan inti, dimana terdapat beberapa kegiatan dan antar kelompok melakukan kegiatan yang berbeda

c. Kegiatan individual

Setiap anak dimungkinkan memilih kegiatan sesuai dengan minat dan kemampuan masing-masing. Misalnya: anak yang senang membaca, memilih area membaca dan menulis.



3. Pengaturan Alat/Sumber Belajar

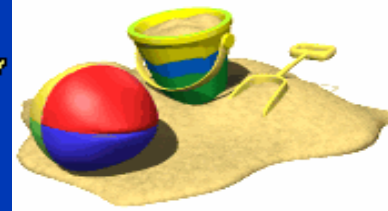
Dibedakan menjadi 2 kelompok:

● **Alat/sumber belajar di dalam ruangan/kelas**

1. Pembelajaran Kelompok dengan Kegiatan Pengaman
2. Pembelajaran Kelompok dengan Sudut-sudut Kegiatan
3. Pembelajaran berdasarkan minat

● **Alat/sumber belajar di luar ruangan/kelas**

Alat permainan untuk memupuk perkembangan motorik, intelektual, sosial dan emosional. Misalnya jungkitan, ayunan, papan peluncur, papan titian, bak pasir/air dg perlengkapannya, bola besar/kecil, alat pertukangan, kebun/tanaman, binatang peliharaan, taman lalu lintas & kendaraannya, jala panjatan, dll



Alat/sumber Belajar di Dalam Ruangan/Kelas

1. Pembelajaran Kelompok dg Kegiatan Pengaman

- Kegiatan yang dimaksudkan agar anak yang telah menyelesaikan tugas terlebih dahulu diperbolehkan bermain dengan kegiatan pengaman agar tidak mengganggu teman yang belum selesai dengan tugasnya.
- Alat bermain pada kegiatan pengaman a.l.: balok-balok bangunan, mainan konstruksi, macam-macam kendaraan, kotak menara, alat pertukangan, leg puzzle, permainan pola dll.



2. Pembelajaran Kelompok dg Sudut-sudut Kegiatan

● Sudut Keluarga

Alat permainan kerumah-tanggaan, misalnya meja kursi tamu/makan, peralatan makan, peralatan memasak, perabotan kamar tidur, peralatan setrika, dll

● Sudut Alam Sekitar dan Pengetahuan

Alat permainan pengenalan lingkungan dan pengetahuan alam, misalnya aquarium & kelengkapannya, timbangan, biji-bijian, batu-batuan, gambar proses pertumbuhan binatang/tanaman, benda-benda laut, magnet, kaca pembesar, dll

● Sudut Pembangunan

Alat permainan konstruksi, misalnya balok-balok bangunan, alat pertukangan, alat transportasi, permainan lego, menara gelang, permainan pola, kotak menara, dll



● **Sudut Kebudayaan**

Alat permainan bersifat kebudayaan Indonesia, misalnya alat musik angklung, perkusi, buku bergambar binatang/tanaman nusantara, buku pengetahuan, peralatan untuk kreativitas, dll

● **Sudut Ketuhanan**

Alat-alat permainan bersifat keagamaan/kepercayaan, misalnya alat beribadah, maket rumah ibadah, gambar tentang tata cara beribadah, dll



3. Pembelajaran berdasarkan Minat

- Area Agama
- Area Balok
- Area Berhitung/Matematika
- Area IPA
- Area Musik
- Area Bahasa
- Area Membaca dan Menulis
- Area Drama
- Area Pasir/Air
- Area Seni dan Motorik

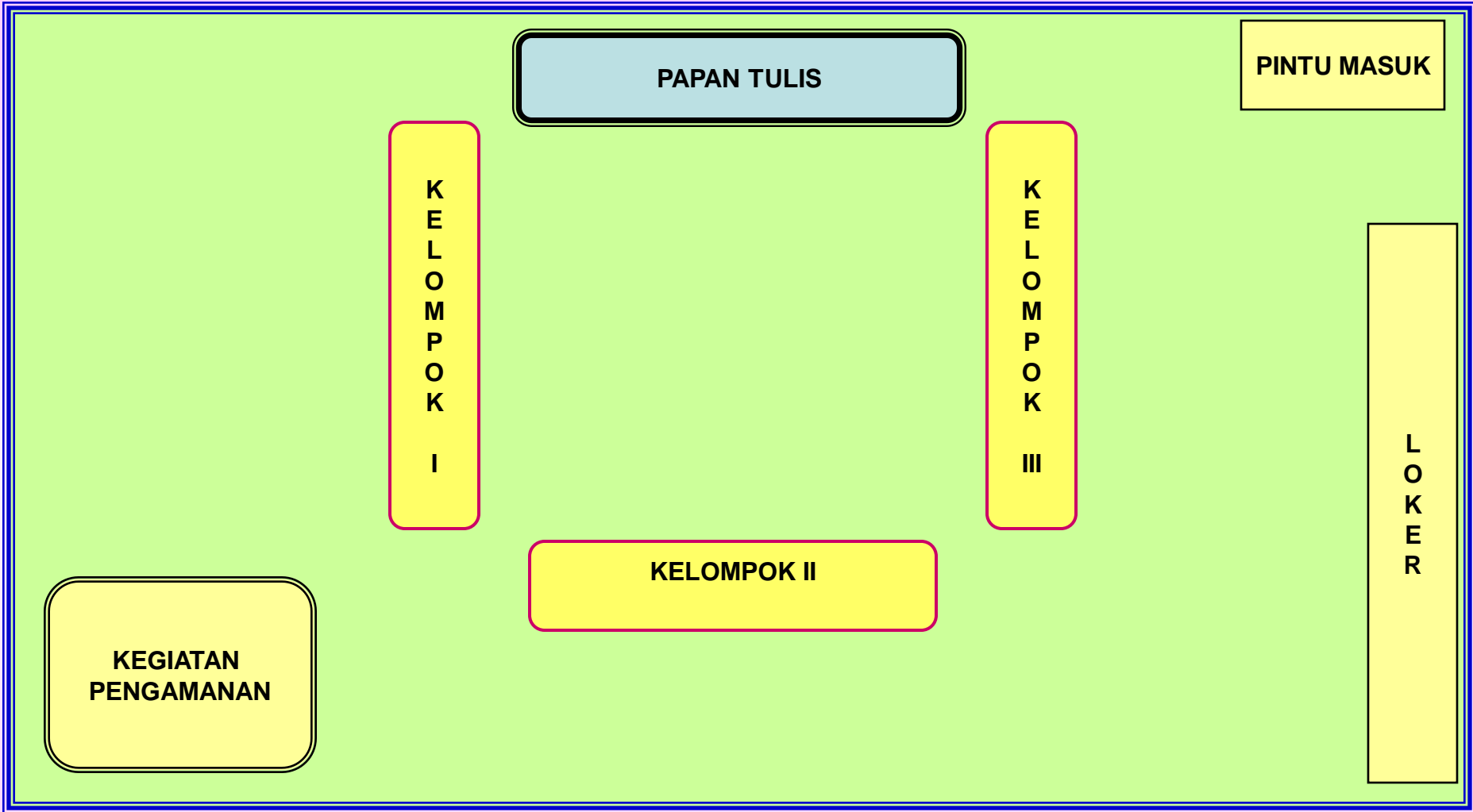


METODE PEMBELAJARAN ATG

1. Metode Bercerita
2. Metode Bercakap-cakap
3. Metode Tanya Jawab
4. Metode Karyawisata
5. Metode Demonstrasi
6. Metode Sosiodrama/Bermain
7. Metode Eksperimen
8. Metode Proyek
9. Metode Pemberian Tugas



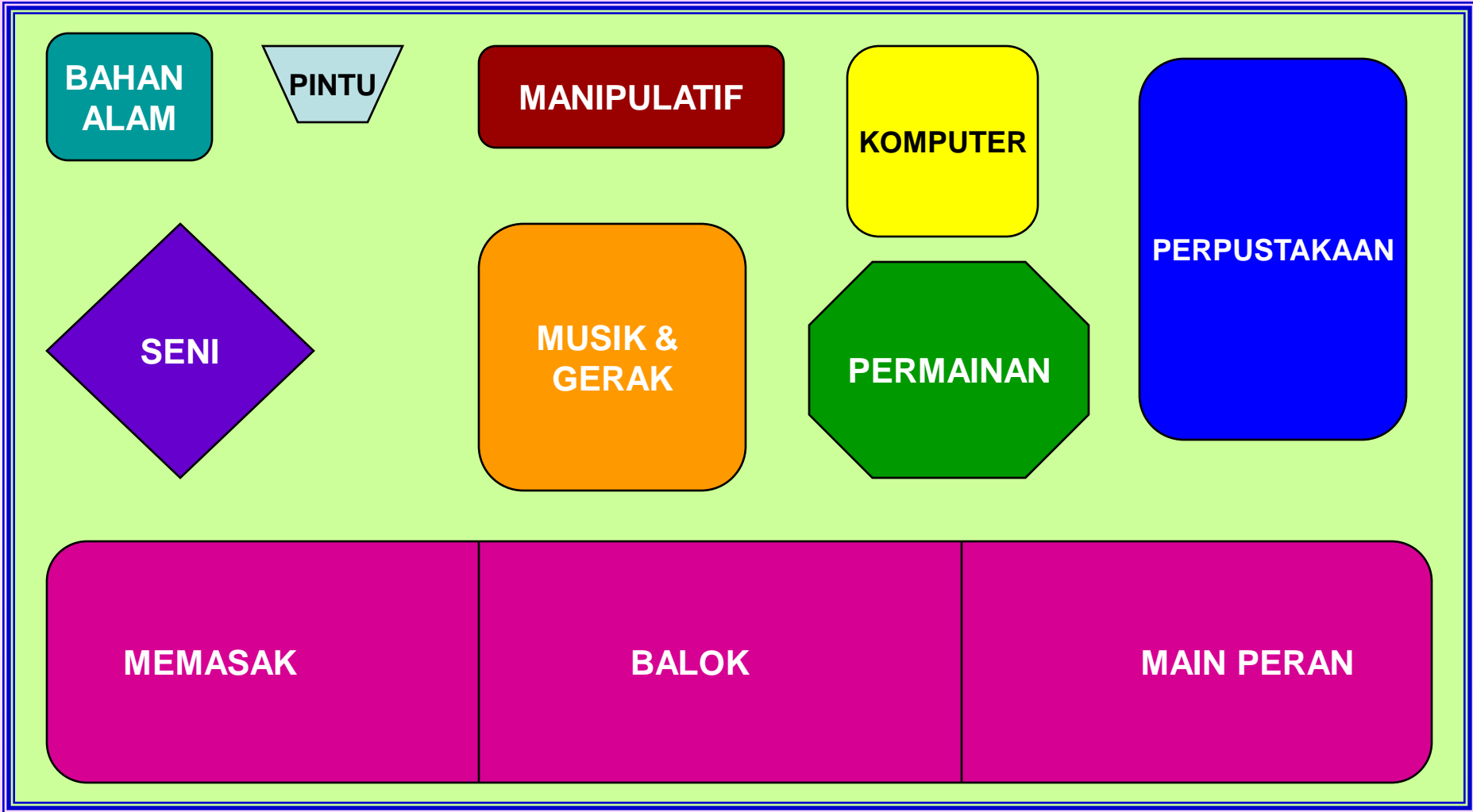
CONTOH PENGORGANISASIAN RUANG KELAS MODEL PEMBELAJARAN KELOMPOK DENGAN KEGIATAN PENGAMANAN



CONTOH PENGORGANISASIAN RUANG KELAS MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MINAT



CONTOH PENGORGANISASIAN RUANG KELAS MODEL PEMBELAJARAN SENTRA



Terima Kasih

