

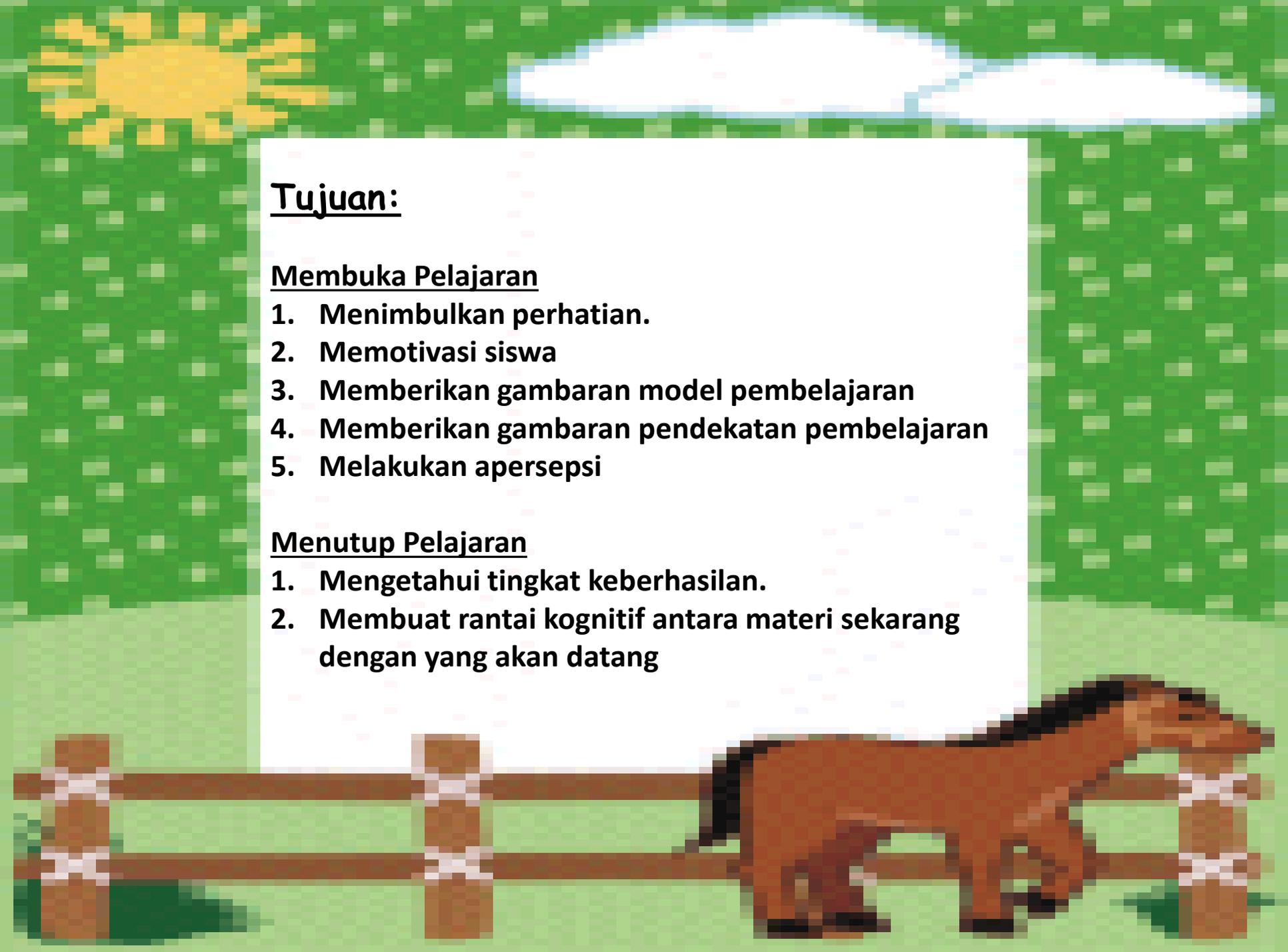


## KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR AUD

1. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
2. Keterampilan memberi penguatan
3. Keterampilan bertanya
4. Keterampilan menggunakan variasi
5. Keterampilan menjelaskan
6. Keterampilan mengelola kelas
7. Keterampilan bercerita
8. Keterampilan memanfaatkan media
9. Keterampilan *assesment*



**KETERAMPILAN  
MEMBUKA DAN  
MENUTUP  
PELAJARAN**



## Tujuan:

### Membuka Pelajaran

1. Menimbulkan perhatian.
2. Memotivasi siswa
3. Memberikan gambaran model pembelajaran
4. Memberikan gambaran pendekatan pembelajaran
5. Melakukan apersepsi

### Menutup Pelajaran

1. Mengetahui tingkat keberhasilan.
2. Membuat rantai kognitif antara materi sekarang dengan yang akan datang



**Komponen:**

**Membuka Pelajaran**

1. Menarik perhatian siswa
2. Memotivasi siswa
3. Memberi acuan
4. Apersepsi

**Menutup Pelajaran**

1. Meninjau kembali
2. Merangkum
3. Mengevaluasi



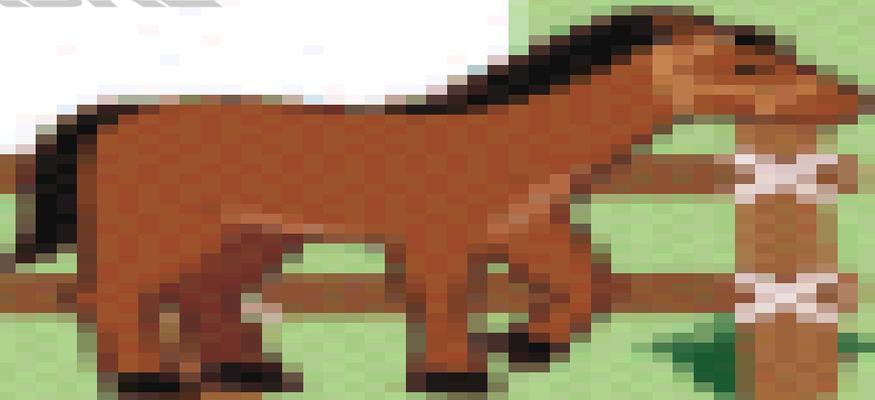
SELANJUTNYA,

**KETERAMPILAN  
MEMBERI  
PENGUATAN**

# KOMPONEN KETRAMPILAN MEMBERI PENGUATAN

1. PENGUATAN VERBAL

2. PENGUATAN  
NON VERBAL





# **YANG TERMASUK PENGUATAN NON VERBAL**



**INGAT!!!**

1. PENGUATAN GESTURAL
  2. PENGUATAN DENGAN CARA MENDEKATI
  3. PENGUATAN DENGAN KEGIATAN YANG MENYENANGKAN
  4. PENGUATAN BERUPA TANDA/BENDA
- 

# PRINSIP PENGGUNAAN PENGUATAN

1

LIKE THIS ANALOGY

KEHANGATAN  
DAN KEANTUSIASAN



# PRINSIP PENGGUNAAN PENGUATAN

2

LIKE THIS ANALOGY

KEBERMAKNAAN

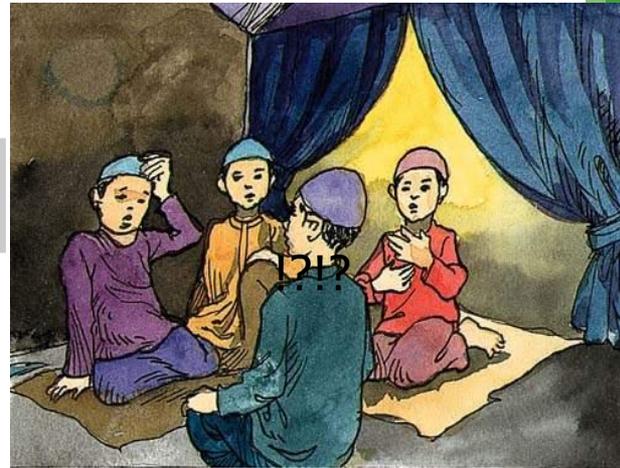


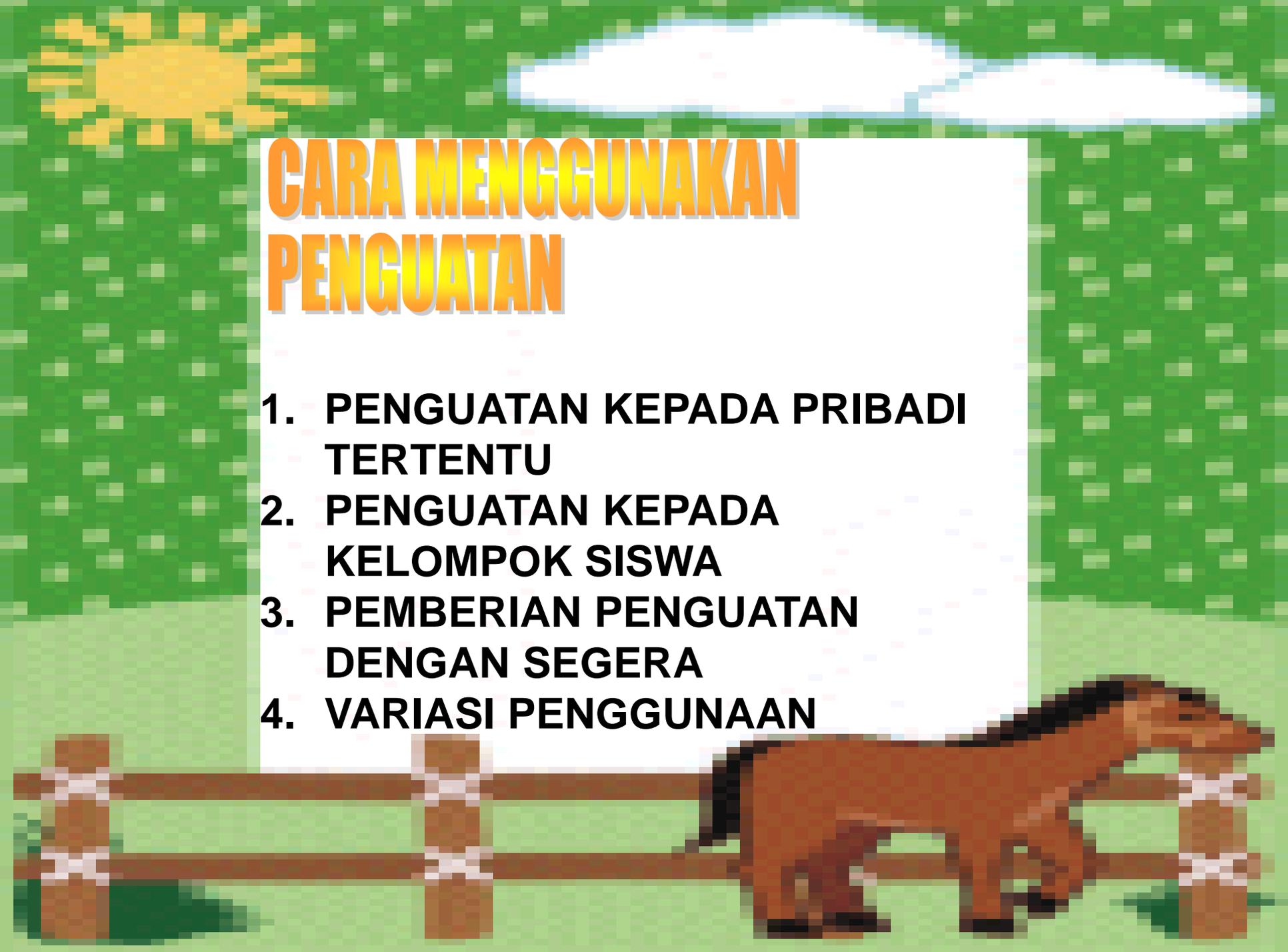
# PRINSIP PENGGUNAAN PENGUATAN

3

LIKE THIS ANALOGY

MENGHINDARI  
PENGGUNAAN RESPON  
YANG NEGATIF





# **CARA MENGGUNAKAN PENGUATAN**

- 1. PENGUATAN KEPADA PRIBADI  
TERTENTU**
- 2. PENGUATAN KEPADA  
KELOMPOK SISWA**
- 3. PEMBERIAN PENGUATAN  
DENGAN SEGERA**
- 4. VARIASI PENGGUNAAN**



SELANJUTNYA,

# KETERAMPILAN BERTANYA

# TUJUAN KETERAMPILAN BERTANYA

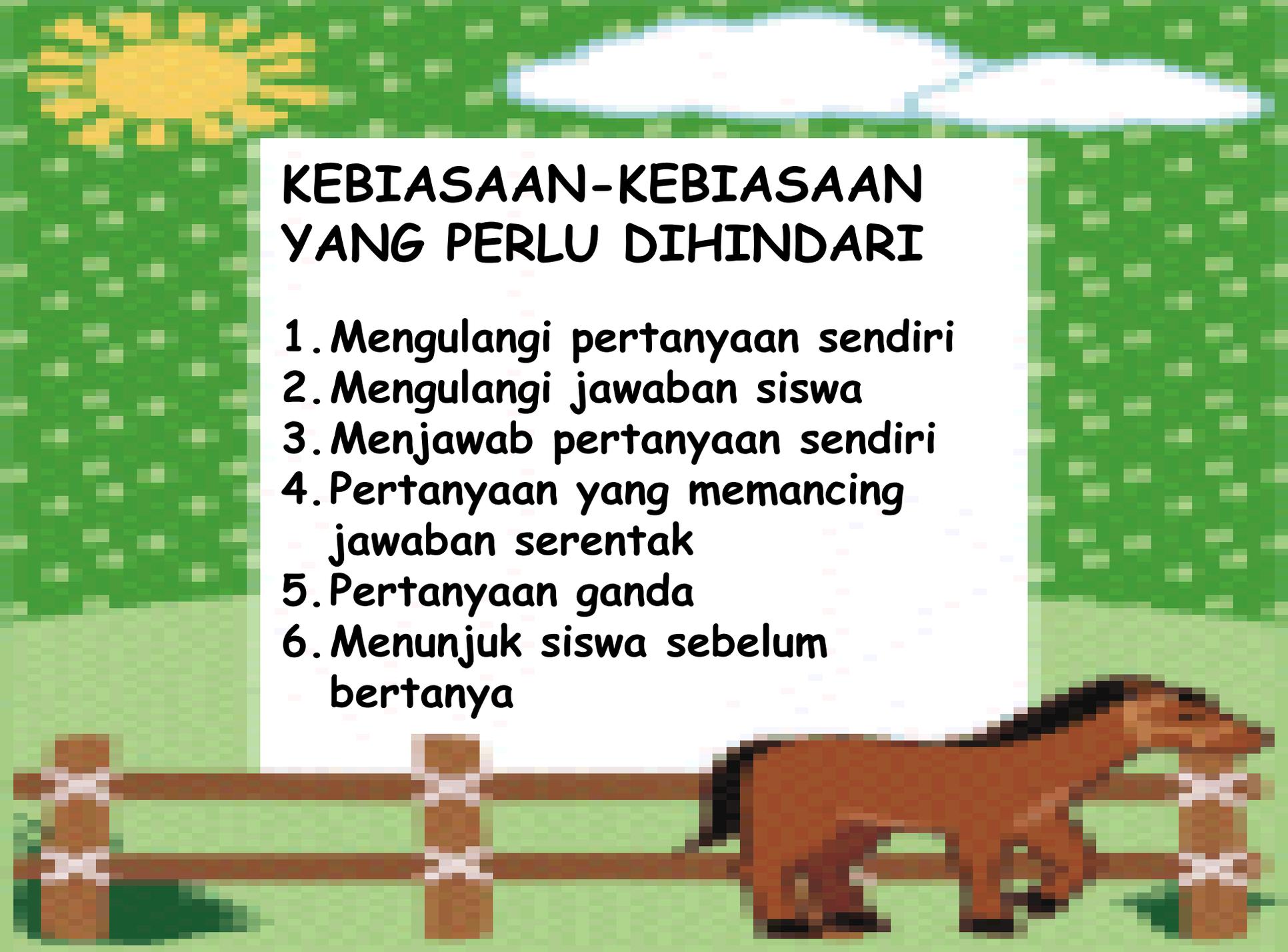
1. MERANGSANG KEMAMPUAN BERPIKIR
2. MEMBANTU SISWA DALAM MENCAPAI TUJUAN PELAJARAN YANG DIRUMUSKAN
3. MENGENAL KESULITAN-KESULITAN YANG DIHADAPI SISWA DALAM MENERIMA PELAJARAN
4. MEMUSATKAN PERHATIAN SISWA PADA POKOK BAHASAN YANG DISAJIKAN
5. MENDORONG SISWA UNTUK MENGEMUKAKAN PENDAPAT
6. MENGEMBANGKAN CARA BERPIKIR AKTIF



# **PENGGUNAAN KETERAMPILAN BERTANYA**

- 1. MENCIPTAKAN KEHANGATAN DAN KEANTUSIASAN**
- 2. MEMPERHATIKAN KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG PERLU DIHINDARI**





## KEBIASAAN-KEBIASAAN YANG PERLU DIHINDARI

1. Mengulangi pertanyaan sendiri
2. Mengulangi jawaban siswa
3. Menjawab pertanyaan sendiri
4. Pertanyaan yang memancing jawaban serentak
5. Pertanyaan ganda
6. Menunjuk siswa sebelum bertanya



SELANJUTNYA,

**KETERAMPILAN  
MENGUNAKAN  
VARIASI**

# KETERAMPILAN MENGGUNAKAN VARIASI

\* VARIASI GAYA MENGAJAR

\* VARIASI PENGGUNAAN MEDIA & ALAT

\* VARIASI POLA INTERAKSI



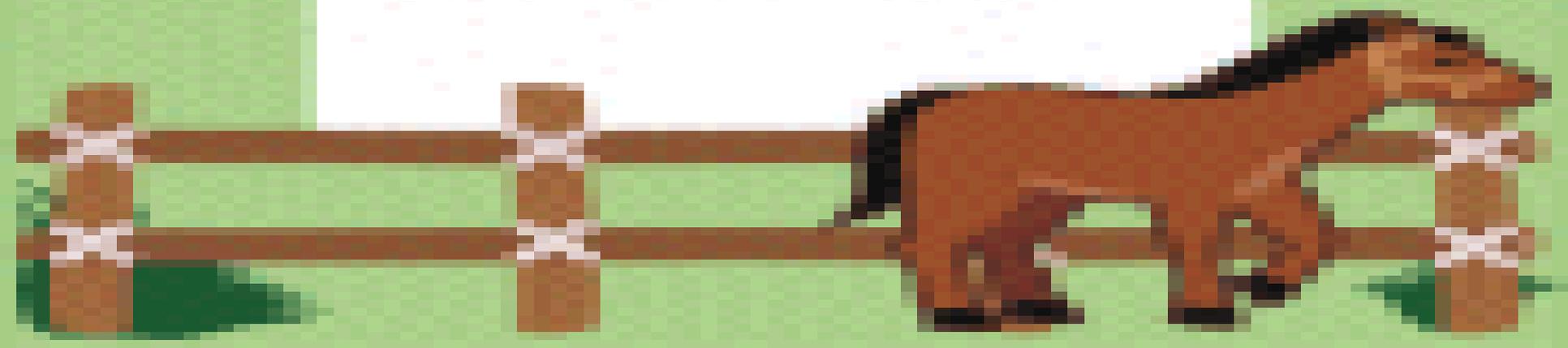


## TUJUAN KETERAMPILAN MENGUNAKAN VARIASI

1. Menjadikan proses belajar mengajar lebih hidup.
2. Menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik.
3. Mendorong siswa ikut aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

# MANFAAT PENGGUNAAN VARIASI

1. MEMELIHARA & MENINGKATKAN PERHATIAN SISWA
2. MENINGKATKAN MOTIVASI/RASA INGIN TAHU
3. KEMUNGKINAN DILAYANINYA SISWA SECARA INDIVIDUAL
4. MENDORONG AKTIVITAS BELAJAR
5. MEMBENTUK SIKAP POSITIF TERHADAP GURU DAN SEKOLAH



The background is a pixelated illustration of a farm scene. In the top left, there is a bright yellow sun. In the top right, there are white, fluffy clouds. The middle ground is a green field. In the foreground, there is a brown wooden fence with white decorative bands. To the right of the fence, a brown horse with a black mane and tail is standing, facing right.

## KOMPONEN MENGGUNAKAN VARIASI

1. Variasi suara
2. Variasi kontak pandang
3. Variasi gerak tubuh/mimik
4. Variasi posisi
5. Variasi penggunaan media pembelajaran
6. Variasi interaksi
7. Penggunaan kesenyapan

The background is a pixelated illustration of a farm scene. At the top left is a bright yellow sun with rays. To its right is a white, fluffy cloud. The sky is a light blue. Below the sky is a green field. In the foreground, there is a brown wooden fence with white horizontal rails. To the right of the fence, a brown horse with a black mane and tail is standing, facing right. The overall style is reminiscent of early computer graphics or video game art.

SELANJUTNYA,

**KETERAMPILAN  
MENJELASKAN**

The background is a pixelated illustration of a farm scene. In the top left, there is a bright yellow sun. In the top right, there are white clouds against a green sky. The ground is green grass. In the foreground, there is a brown wooden fence with white decorative bands. To the right of the fence, a brown horse with a black mane and tail is standing, facing right.

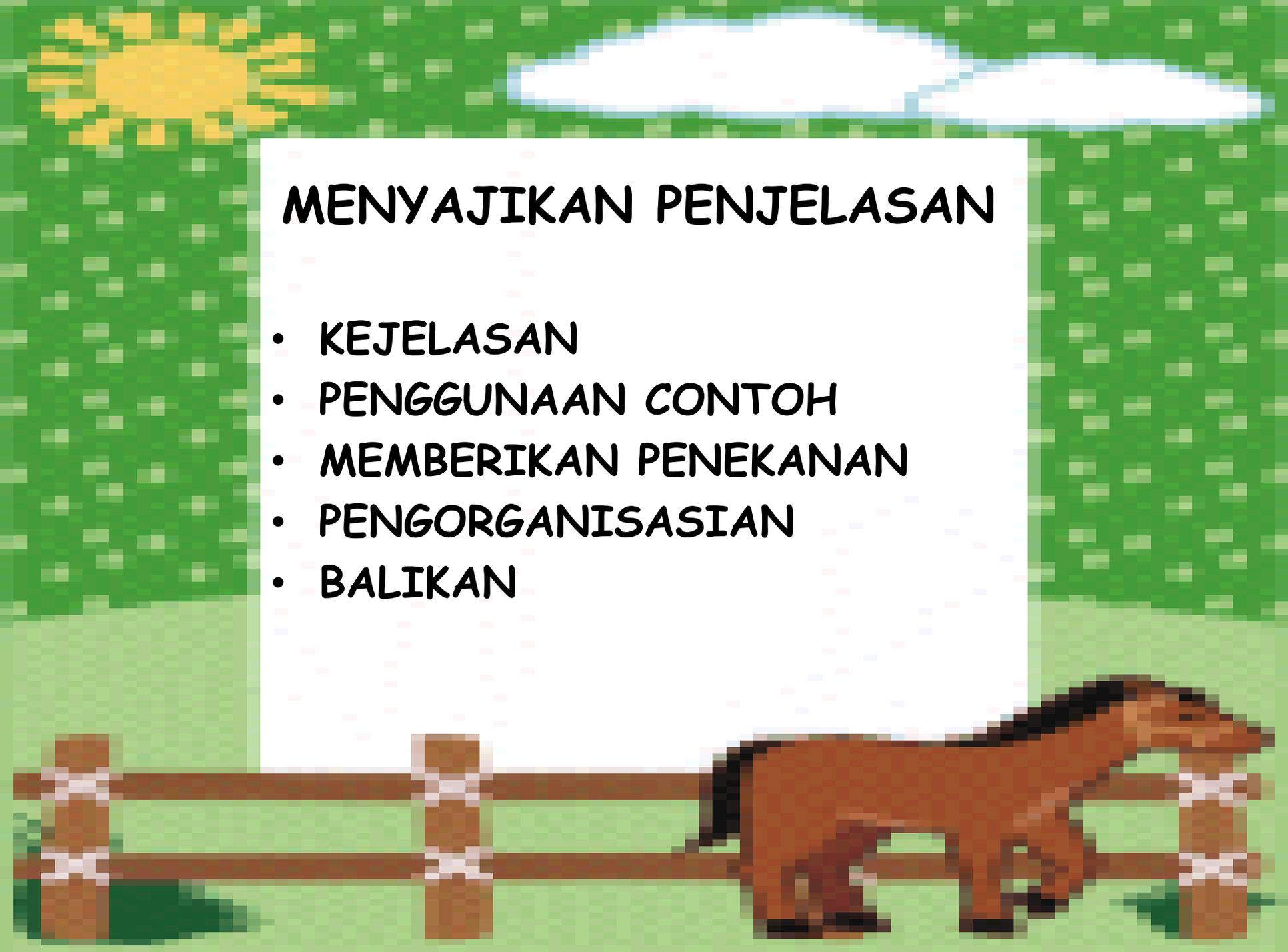
## TUJUAN KETERAMPILAN MENJELASKAN

1. Membantu siswa memahami permasalahan
2. Membantu siswa memahami konsep
3. Melibatkan siswa berpikir
4. Mendapatkan balikan dari siswa tentang tingkat pemahaman



# KOMPONEN-KOMPONEN KETERAMPILAN MENJELASKAN

- 1. MERENCANAKAN  
PENJELASAN**
- 2. MENYAJIKAN  
PENJELASAN (???)**

The background is a pixelated illustration of a farm scene. In the top left, there is a bright yellow sun. In the top right, there are white clouds against a green sky. The ground is a green field. In the foreground, there is a brown wooden fence with white horizontal rails. To the right of the fence, a brown horse with a black mane and tail is standing, facing right.

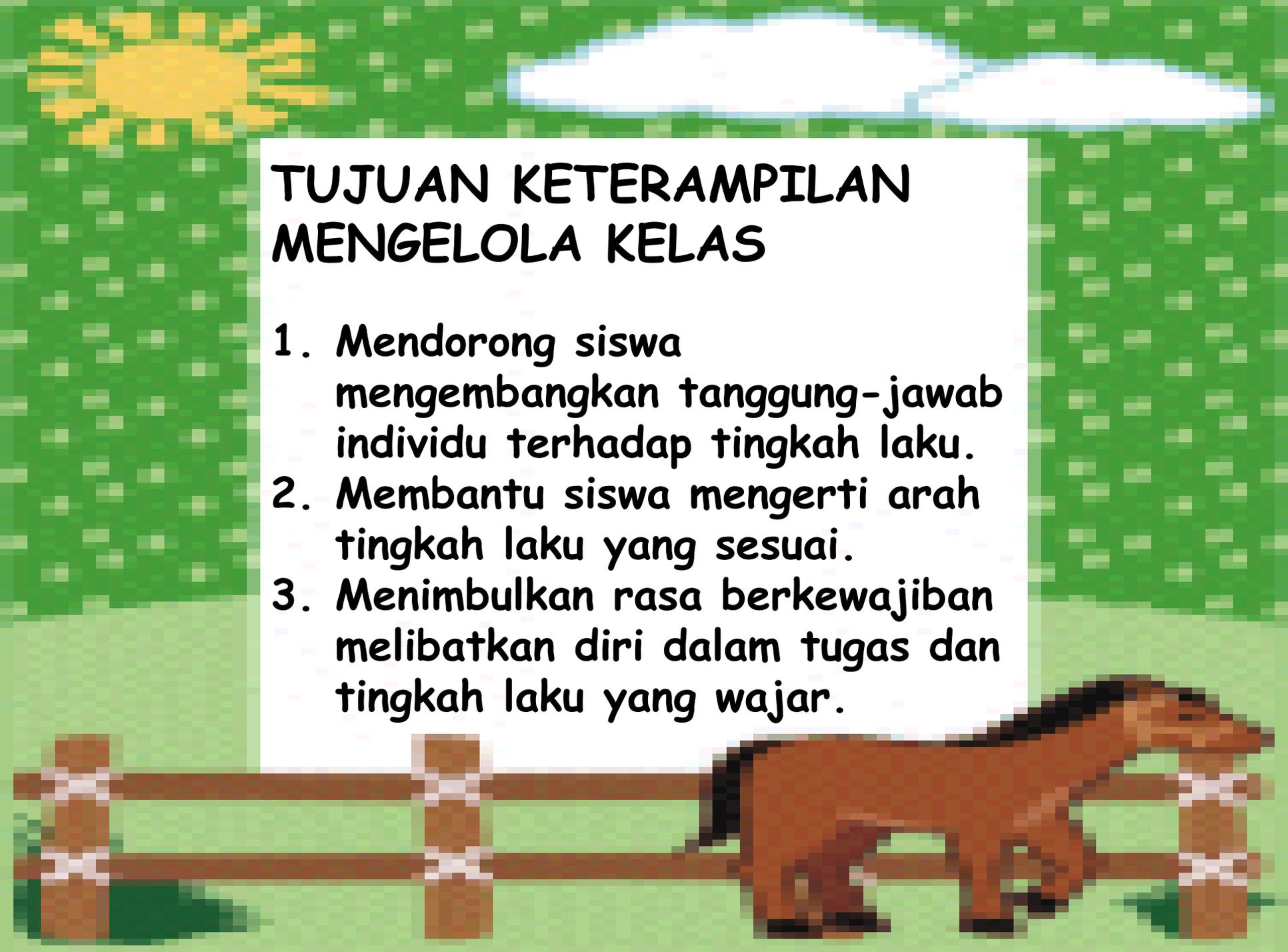
# **MENYAJIKAN PENJELASAN**

- **KEJELASAN**
- **PENGGUNAAN CONTOH**
- **MEMBERIKAN PENEKANAN**
- **PENGORGANISASIAN**
- **BALIKAN**



SELANJUTNYA,

# KETERAMPILAN MENGELOLA KELAS

The background is a pixelated illustration of a farm scene. In the top left, there is a bright yellow sun. In the top right, there are white, fluffy clouds. The middle ground is a vibrant green field. In the foreground, there is a brown wooden fence with white decorative bands. To the right of the fence, a brown horse with a black mane and tail is standing, facing right.

## TUJUAN KETERAMPILAN MENGELOLA KELAS

1. Mendorong siswa mengembangkan tanggung-jawab individu terhadap tingkah laku.
2. Membantu siswa mengerti arah tingkah laku yang sesuai.
3. Menimbulkan rasa berkewajiban melibatkan diri dalam tugas dan tingkah laku yang wajar.



# KOMPONEN KETERAMPILAN MENGELOLA KELAS

## PREVENTIF

1. Memberi petunjuk yang jelas mengenai kegiatan yang akan dilakukan
2. Membagi perhatian dengan memperhatikan semua kegiatan yang dilakukan siswa
3. Tanggap terhadap semua kegiatan yang dilakukan siswa

## REFRESIF

1. Menegur siswa yang membuat kekacauan
2. Segera menangani masalah bila terjadi pada siswa



SELANJUTNYA,

# KETERAMPILAN BERCERITA

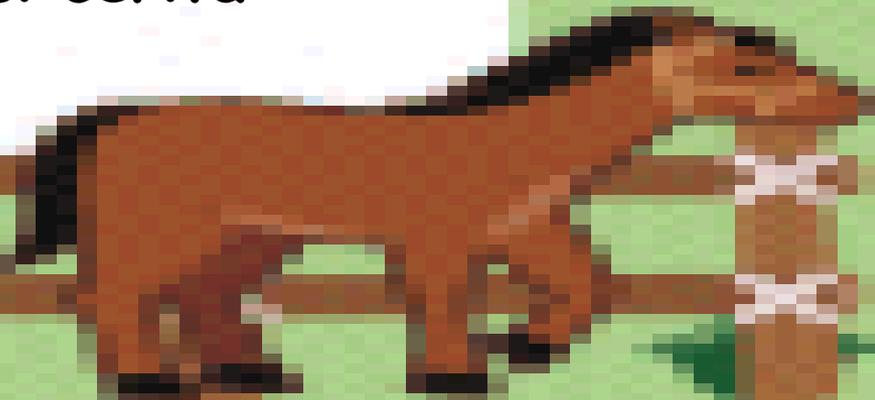
# PROSEDUR BERCEKITA

1. menetapkan tujuan dan tema cerita
2. menetapkan bentuk bercerita yang dipilih menetapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bercerita
3. menetapkan rancangan langkah-langkah bercerita
4. menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita



# LANGKAH-LANGKAH BERCERITA

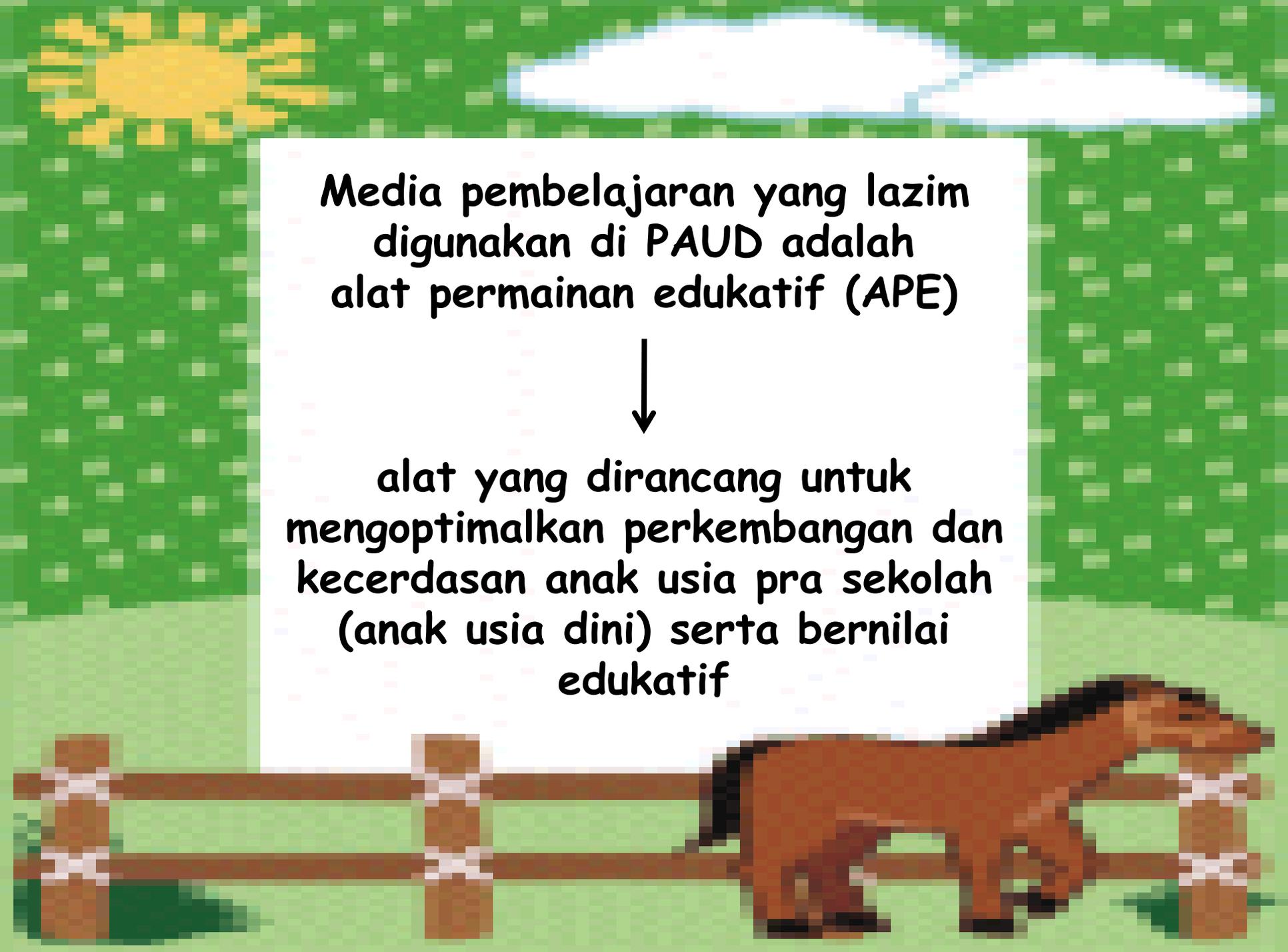
1. mengkomunikasikan tujuan dan tema cerita
2. mengatur tempat duduk
3. melaksanakan kegiatan pembukaan
4. mengembangkan cerita
5. menetapkan teknik bertutur
6. mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita





SELANJUTNYA,

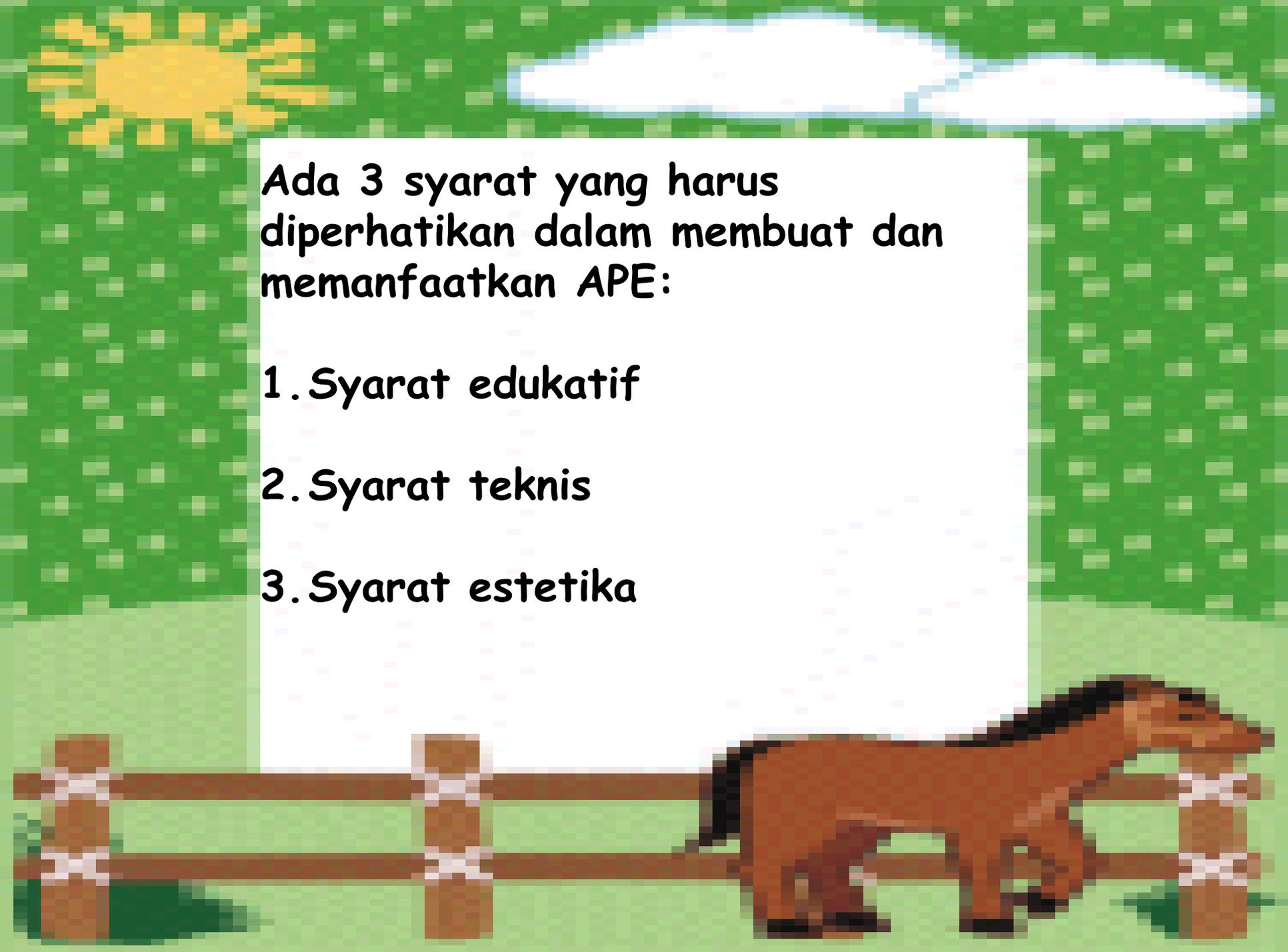
# KETERAMPILAN MEMANFAATKAN MEDIA



Media pembelajaran yang lazim  
digunakan di PAUD adalah  
alat permainan edukatif (APE)



alat yang dirancang untuk  
mengoptimalkan perkembangan dan  
kecerdasan anak usia pra sekolah  
(anak usia dini) serta bernilai  
edukatif

A pixelated illustration of a farm scene. In the top left corner, there is a bright yellow sun with rays. In the top right corner, there is a white, fluffy cloud. The background is a vibrant green field. In the foreground, there is a brown wooden fence with white horizontal stripes. To the right of the fence, a brown horse with a black mane and tail is standing, facing right. The entire scene is rendered in a low-resolution, pixelated style.

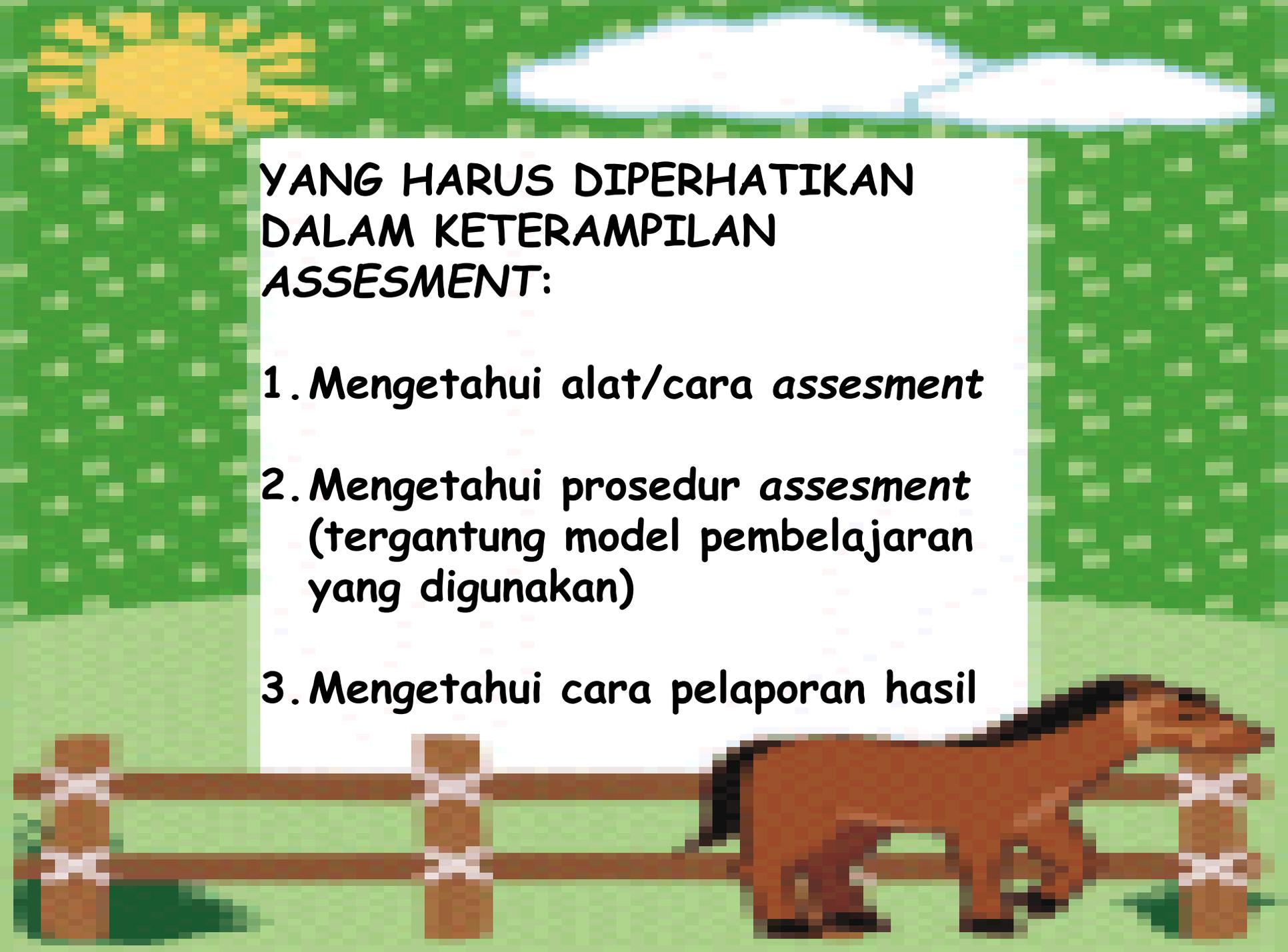
Ada 3 syarat yang harus diperhatikan dalam membuat dan memanfaatkan APE:

1. Syarat edukatif
2. Syarat teknis
3. Syarat estetika



SELANJUTNYA,

# **KETERAMPILAN ASSESSMENT**



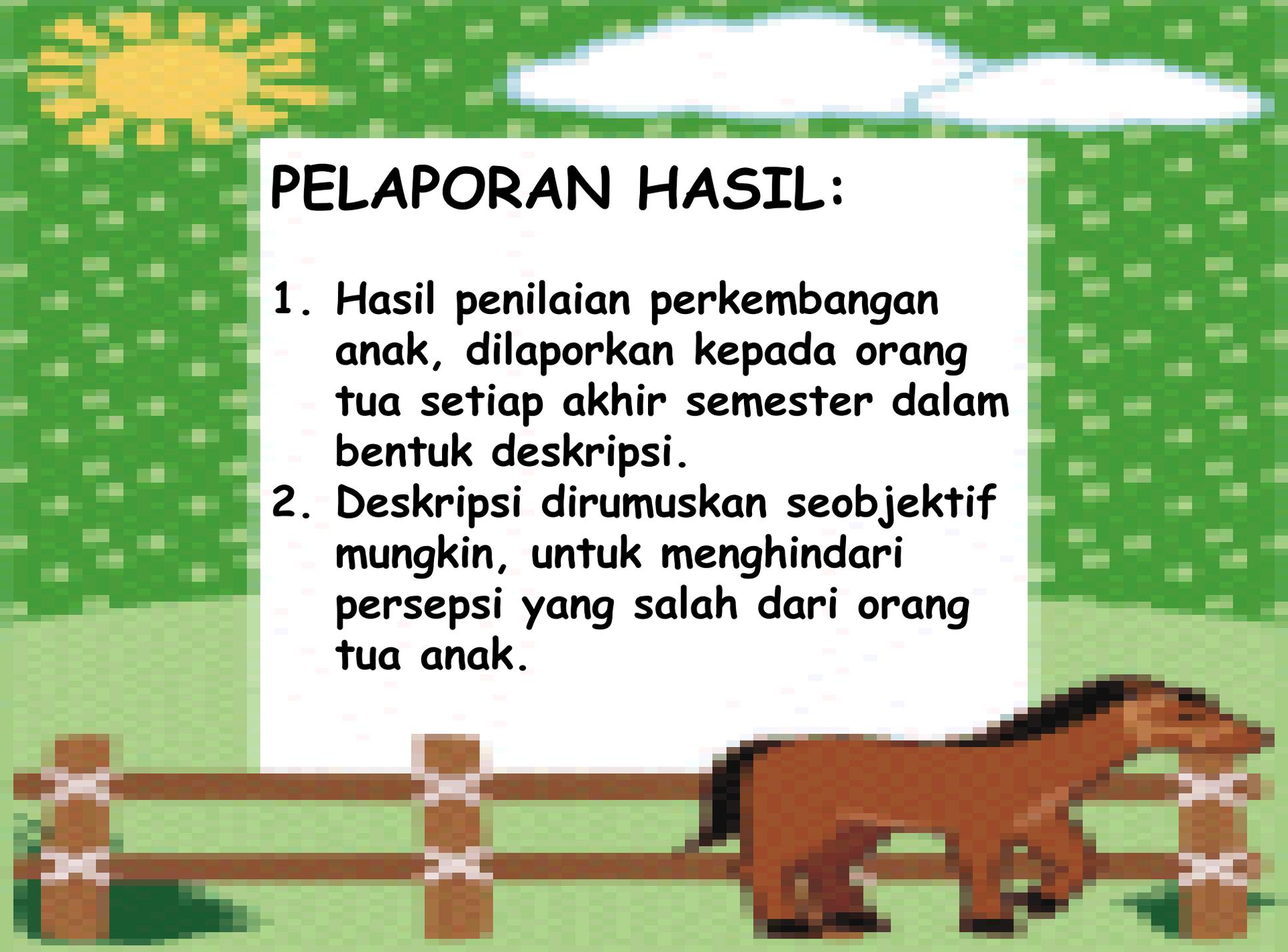
**YANG HARUS DIPERHATIKAN  
DALAM KETERAMPILAN  
ASSESSMENT:**

- 1. Mengetahui alat/cara *assessment***
- 2. Mengetahui prosedur *assessment*  
(tergantung model pembelajaran  
yang digunakan)**
- 3. Mengetahui cara pelaporan hasil**



## ALAT/CARA ASSESMENT:

1. Observasi
2. Catatan Anekdotal
3. Percakapan
4. Penugasan
5. Unjuk Kerja
6. Hasil Karya



## PELAPORAN HASIL:

1. Hasil penilaian perkembangan anak, dilaporkan kepada orang tua setiap akhir semester dalam bentuk deskripsi.
2. Deskripsi dirumuskan seobjektif mungkin, untuk menghindari persepsi yang salah dari orang tua anak.



**DEMIKIAN  
PEMBAHASAN TENTANG  
KETERAMPILAN DASAR  
MENGAJAR AUD**