

PANDUAN VIDEO dan BUKU KERJA PELATIHAN untuk
Early Childhood Environment Rating Scale
Edisi Revisi



Thelma Harms dan Debby Cryer
Frank Porter Graham Child Development Center
University of North Carolina di Chapel Hill

Daftar Isi

PART I: PERSIAPAN UNTUK PENENTUAN SKOR YANG AKURAT 3

A. Mengkaji ke-43 item dalam 7 subskala ECERS-R yang ada dalam daftar di bawah ini sebagai pengenalan terhadap kisaran item-item yang tercakup dalam skala 3

B. Mengkaji Item Sampel dan Bagian Lembar Penilaian Skor..... 4

C. Baca Instruksi untuk Menggunakan ECERS-R 5

D. Isi Aktivitas-Aktivitas Item Tak Beraturan Berikut Ini 7

E. Lengkapi Situasi Contoh Berikut ini untuk Praktek Pemberian Skor 9

BAGIAN II: ITEM UNTUK MEMBERIKAN SKOR TERHADAP PENGAMATAN VIDEO..... 15

BAGIAN III: KEGIATAN-KEGIATAN TAMBAHAN (OPSIONAL)..... 23

..... Baca Keterangan Ini Sebelum Memulai Video

Susunan Panduan Video Ini

Bagian I dari panduan ini mencakup aktivitas-aktivitas dalam bentuk media cetak untuk mempersiapkan Anda menggunakan ECERS-R secara akurat. Sangatlah penting bahwa Anda menyelesaikan terlebih dahulu semua kegiatan persiapan di Bagian I sebelum melakukan observasi video terhadap video ini. Bagian II mencakup item-item ECERS-R dan Catatan untuk Klarifikasi yang digunakan dalam penentuan skor untuk observasi video. Bagian III mencakup kegiatan-kegiatan pilihan untuk pelatihan lebih lanjut.

Secara berkala video akan menginstruksikan kepada Anda untuk menghentikan video dan menyelesaikan suatu aktivitas.

Ketika video memerintahkan Anda untuk “Berhenti: Selesaikan Bagian I dari Panduan Video Anda” maka bukalah halaman 2 panduan ini. Semua aktivitas “Berhenti” lainnya akan ditemukan di Bab II Panduan ini, mulai dari halaman 15.

..... Sekarang Mulailah Memutar Videonya

PART I: PERSIAPAN UNTUK PENENTUAN SKOR YANG AKURAT

A. Mengkaji ke-43 item dalam 7 subskala ECERS-R yang ada dalam daftar di bawah ini sebagai pengenalan terhadap kisaran item-item yang tercakup dalam skala

Ruangan dan Furnitur

1. Ruang di dalam ruangan
2. Furnitur untuk perawatan rutin, bermain dan belajar
3. Furnitur untuk relaksasi dan kenyamanan
4. Pengaturan ruangan untuk bermain
5. Ruang untuk provasi
6. Pajangan terkait anak-anak
7. Ruang untuk permainan motorik kasar
8. Peralatan motorik kasar

Kegiatan Rutin Perawatan Pribadi

9. Ucapan selamat datang/berpisah
10. Makanan/snack
11. Tidur siang/istirahat
12. Keperluan toilet/popok
13. Praktek-praktek kesehatan
14. Praktek-praktek keselamatan

Bahasa – Pemahaman (*reasoning*)

15. Buku-buku dan gambar
16. Mendorong anak untuk berkomunikasi
17. Menggunakan bahasa untuk mengembangkan keterampilan *reasoning*
18. Penggunaan bahasa secara non formal

Aktivitas

19. Motorik halus
20. Seni
21. Musik/gerakan
22. Balok
23. Pasir/air
24. Bermain drama
25. Alam/sains
26. Matematika/angka
27. Penggunaan TV, video, dan/atau komputer
28. Mendorong penerimaan terhadap keragaman

Interaksi

29. Pengawasan aktivitas motorik kasar
30. Pengawasan umum anak (selain motorik kasar)
31. Disiplin
32. Interaksi staf-anak
33. Interaksi antar anak-anak

Struktur Program

34. Jadwal
35. Permainan bebas
36. Waktu kerja kelompok
37. Penyediaan sarana untuk anak dengan disabilitas

Orang Tua dan Staf

38. Penyediaan sarana untuk orang tua
39. Penyediaan sarana untuk kebutuhan pribadi staf
40. Penyediaan sarana untuk kebutuhan profesional staf
41. Pengawasan dan evaluasi staf
42. Kesempatan untuk pengembangan profesional

B. Mengkaji Item Sampel dan Bagian Lembar Penilaian Skor

Tidak Cukup 1	2	Minimal 3	4	Baik 5	6	Baik Sekali 7
4. Pengaturan ruangan untuk bermain						
1.1 Tidak ada <i>interest center</i> * yang jelas		3.1 Setidaknya dua <i>interest center</i> terlihat		5.1 Setidaknya tiga <i>interest center</i> terlihat dan dilengkapi dengan baik (misalnya air disediakan dekat daerah seni, rak cukup untuk balok dan manipulatif.		7.1 Setidaknya lima <i>interest center</i> berbeda menghasilkan berbagai pengalaman belajar.
1.2 Pengawasan visual daerah bermain sulit		3.2 Pengawasan visual terhadap daerah bermain tidak sulit		5.2 Pusat diam dan aktif berada di lokasi yang tidak saling mengganggu (misalnya daerah membaca atau mendengar terpisah dari balok atau permainan rumah-rumahan.		7.2 Pusat-pusat itu disusun untuk digunakan secara mandiri oleh anak (misalnya rak terbuka yang diberi label, wadah yang diberi label untuk mainan, rak terbuka yang tidak terlalu padat isinya, ruang bermain dekat penyimpanan mainan).
		3.3 Terdapat ruang yang cukup untuk dilakukannya beberapa aktivitas sekaligus (misalnya ruang di lantai untuk balok, ruang di meja untuk manipulatif, penahan kanvas untuk seni.		5.3 Ruangan diatur sehingga sebagian besar kegiatan tidak terganggu (misalnya rak ditempatkan di tempat anak bisa berjalan di sekitarnya, tidak melewatinya, kegiatan: penempatan furnitur membuat anak tidak ingin melakukan permainan kasar atau berlari).		7.3 Bahan-bahan tambahan tersedia untuk menambah atau mengubah <i>center</i> .
		3.4 Sebagian besar ruangan untuk bermain dapat diakses oleh anak-anak dengan disabilitas yang ada di kelompok. N/A diperbolehkan				
Catatan untuk Klarifikasi						
* <i>Interes center</i> adalah daerah tempat materi-materi disusun sesuai jenis dan disimpan sehingga dapat diakses dengan mudah oleh anak-anak dan diberi ruang bermain berfurnitur untuk anak-anak sehingga anak bisa berpartisipasi dalam jenis permainan tertentu. Contoh <i>interest center</i> merupakan kegiatan seni, balok, permainan drama, membaca, item/sains, dan manipulatif/motorik halus						
Pertanyaan						
(7.3) Apakah terdapat materi tambahan yang tersedia yang Anda tambahkan ke <i>interest center</i> ?						

4. Pengaturan Ruang				1	2	3	4	5	6	7			
Y		T		Y		T		Y		T			
1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		3.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		5.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		5.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				3.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		5.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
				3.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

C. Baca Instruksi untuk Menggunakan ECERS-R

Sistem Penentuan Skor

1. Bacalah seluruh skala dengan seksama termasuk Item-Butirnya, Catatan untuk Klarifikasi, dan Pertanyaan. Agar akurat, semua nilai harus ditentukan setepat mungkin dengan indikator-indikator yang ada dalam item-item skala.
2. Skala harus siap digunakan dan sering dilihat selama seluruh observasi untuk memastikan bahwa skor diberikan secara akurat.
3. Contoh-contoh yang berbeda dengan yang diperlihatkan dalam indikator tetapi kelihatannya sebanding dapat digunakan sebagai dasar untuk memberi kredit pada suatu indikator.
4. Skor harus didasarkan pada situasi yang saat ini diamati atau dilaporkan oleh staf dan bukan didasarkan pada rencana masa depan. Jika informasi untuk dijadikan dasar penilaian Anda tidak dapat diperoleh dari observasi, Anda dapat menggunakan jawaban yang diperoleh dari staf selama periode pertanyaan untuk menetapkan skor.
5. Ketika menetapkan skor untuk sebuah item, selalu mulai membaca dari 1 (tidak cukup) dan menuju skor yang lebih tinggi sampai skor yang benar dicapai.
6. Nilai diberikan dengan mengikuti aturan di bawah ini:
 - Nilai 1 harus diberikan jika *salah satu* indikator di bawah skala 1 diberi skor Ya.
 - Nilai 2 diberikan ketika semua indikator di bawah skala 1 diberi skor Tidak dan setidaknya setengah dari indikator di bawah skala 3 diberi skor Ya
 - Nilai 3 diberikan ketika semua indikator di bawah skala 1 diberi skor Tidak dan semua indikator di bawah skor 3 diberi skor Ya.
 - Angka 4 diberikan ketika semua indikator di bawah skor 3 dipenuhi dan setidaknya setengah dari indikator di bawah skor 5 diberi skor Ya.
 - Angka 5 diberikan ketika semua indikator di bawah skor 5 diberi skor Ya.
 - Angka 6 diberikan ketika semua indikator di bawah skala 5 dipenuhi dan setidaknya setengah dari indikator di bawah skor 7 diberi skor Ya
 - Angka 7 diberikan ketika semua indikator di bawah skor 7 diberi skor Ya.
 - Skor NA (tidak berlaku) hanya boleh diberikan untuk indikator atau untuk seluruh item yang diberi keterangan “Boleh memberi skor NA” pada skala dan pada Lembar Skor. Indikator-indikator yang diberi skor NA tidak, dihitung ketika menentukan angka untuk sebuah item dan item dengan skor NA tidak dihitung ketika menghitung sub skala dan skala total semua skor item untuk seluruh skala dibagi dengan jumlah item yang diberi skor.

Penjelasan untuk Istilah-Istilah yang Digunakan untuk Skala

1. **Dapat diakses** berarti anak dapat menjangkau dan menggunakan materi, furnitur, alat, dan lain-lain. Ini tidak berarti bahwa semua anak harus memiliki akses setiap saat. Misalnya, akses dapat dibatasi hingga jumlah anak tertentu di sebuah area atau dibatasi hingga jumlah berapa kali akses dalam satu hari.
2. **Sebagian besar hari** berarti setidaknya sepertiga waktu anak ditemani. Misalnya 1 jam dari suatu program 3 jam atau 3 jam dari suatu program 9 jam.
3. Untuk membedakan makna kata “**beberapa**” dan “**banyak**” maka materi dalam beberapa item dipisahkan menjadi kategori dalam Catatan Klarifikasi. Misalnya, peralatan motorik kasar dipisahkan menjadi *peralatan diam* dan *peralatan yang bisa dipindah*, materi motorik halus dipisahkan menjadi *mainan bangunan kecil*, *materi seni*, *manipulatif*, dan *puzzle*, item/sains mencakup kategori materi seperti *koleksi benda alam*, *benda hidup*, *buku ilmu alam*, *games* atau *mainan*, dan *aktivitas item/sains* seperti memasak dan percobaan-percobaan sederhana.

4. **Staf** umumnya merujuk pada orang dewasa yang secara langsung terlibat dengan anak, staf mengajar. Dalam skala, staf digunakan dalam bentuk plural karena biasanya terdapat lebih dari satu anggota staf yang bekerja dengan sekelompok anak. Ketika anggota staf secara individu menangani sesuatu secara berbeda maka penting sekali untuk bisa menentukan skor yang merupakan karakter dari dampak keseluruhan pada anak dari semua anggota staf. Misalnya, di sebuah ruangan ketika seorang anggota staf bersikap sangat verbal dan staf lainnya relatif non verbal maka skor ditentukan dengan seberapa baik kebutuhan anak akan input verbal dipenuhi.

Penggunaan Skala

1. Skala dirancang untuk digunakan pada satu ruangan atau satu kelompok pada satu waktu, untuk anak usia 2 ½ sampai 5 tahun. Blok waktu selama setidaknya 2 jam harus disediakan untuk observasi dan penentuan nilai jika Anda adalah pengamat dari luar.
2. Sebelum Anda memulai observasi Anda, isi selengkap mungkin k informasi yang bersifat mengidentifikasi di bagian atas halaman pertama Lembar Skor. Anda mungkin perlu bertanya kepada guru untuk informasi tertentu. Di akhir pengamatan, pastikan semua informasi yang bersifat mengidentifikasi dan diminta pada halaman pertama telah dilengkapi.
3. Gunakan beberapa menit di awal pengamatan Anda untuk mengorientasi diri Anda dengan ruang kelas.
 - Anda mungkin ingin mulai dengan item 1-6 di bagian Ruang dan Furnitur karena sangat mudah untuk diamati.
 - Beberapa item memerlukan observasi peristiwa dan aktivitas yang terjadi hanya pada waktu-waktu khusus (misalnya item 9-12 terkait Rutinitas Perawatan Diri, item 7, 8, dan 20 terkait permainan motorik kasar). Perhatikan item-item semacam itu sehingga Anda bisa mengamatinya dan memberikan nilai saat kegiatan itu benar-benar terjadi.
 - Berikan skor pada item-item yang menilai interaksi hanya ketika Anda telah mengamati dalam waktu yang cukup untuk memperoleh gambaran yang mewakili interaksi (misalnya item 30-33 untuk interaksi, 34-37 dalam Struktur Program, 41 pada Orang Tua dan Staf).
 - Item 19-28 pada Aktivitas akan memerlukan pemeriksaan materi dan pengamatan penggunaan materi.
4. Berhati-hatilah agar Anda tidak mengganggu aktivitas yang sedang berlangsung saat Anda mengamati.
 - Pertahankan ekspresi wajah yang menyenangkan tetapi netral
 - Jangan berinteraksi dengan anak kecuali jika Anda melihat sesuatu yang membahayakan dan harus ditangani segera
 - Jangan berbicara atau menginterupsi staf
5. Anda perlu mengatur waktu dengan guru untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai indikator-indikator yang tidak bisa Anda amati. Guru harus sudah bebas dari tanggung jawabnya mengawasi anak-anak ketika dia menjawab pertanyaan. Akan diperlukan waktu sekitar 20 menit untuk menjawab pertanyaan. Untuk menggunakan waktu yang disisihkan untuk menjawab pertanyaan dengan baik:
 - Gunakan pertanyaan-pertanyaan contoh yang disediakan, jika diperlukan.
 - Jika Anda harus menanyakan pertanyaan-pertanyaan terkait item yang tidak memiliki pertanyaan contoh, tulis pertanyaan Anda di Lembar Skor atau lembar kertas lainnya sebelum Anda berbicara dengan guru.
 - Hanya tanyakan pertanyaan-pertanyaan yang diperlukan untuk memutuskan apakah skor yang lebih tinggi mungkin diberikan.
 - Tanyakan pertanyaan untuk satu item satu per satu dan buat catatan atau putuskan skor sebelum Anda melanjutkan ke item selanjutnya.

D. Isi Aktivitas-Aktivitas Item Tak Beraturan Berikut Ini

Untuk item-item ECER-S berikut ini , indikator-indikator untuk setiap tingkat kualitas tidak disusun secara berurutan. Baca semua Item Tak Beraturan berikut ini dengan saksama. Untuk setiap item, putuskan gambaran mana yang Tidak Cukup (1), Minimal (3), Baik (5), dan Sangat Baik (7). Ingat bahwa untuk nilai 7, semua yang ada di bawah skor 5 harus ada ditambah semua yang ada di bawah skor 7. Kunci jawaban untuk Item Tak Beraturan ini ada di Panduan Instruktur.

22. Balok

(a) _____

- Setidaknya dua jenis balok dan berbagai aksesoris dapat diakses setiap hari (misalnya besar dan kecil, buatan sendiri dan dibeli).
- Balok dan asesoris disimpan di rak terbuka dan diberi label (contoh diberi label dengan menggunakan gambar atau outline balok).
- Beberapa mainan balok tersedia di luar ruangan.

(b) _____

- Cukup banyak balok dan aksesoris yang dapat diakses untuk setidaknya dua anak yang membangun struktur mandiri pada saat yang sama.
- Terdapat ruang lantai kosong yang digunakan untuk bermain balok.
- Balok dan aksesoris dapat diakses untuk dipakai setiap hari

(c) _____

- Sedikit balok dapat diakses oleh anak untuk dimainkan.

(d) _____

- Cukup banyak balok dan aksesoris yang dapat diakses untuk untuk dua atau tiga anak yang membangun struktur pada saat yang sama.
- Balok dan asesoris disusun berdasarkan jenis.
- Daerah balok khusus dibuat terpisah dari tempat lalu lalang dengan penyimpanan dan permukaan yang cocok untuk membangun (misalnya karpet datar atau permukaan stabil lainnya.)
- Daerah balok dapat diakses hampir hampir sepanjang hari.

Catatan untuk Klarifikasi

- Balok adalah materi yang cocok untuk membangun struktur yang cukup besar. Jenis balok terdiri dari **balok unit** (kayu atau plastik, termasuk bentuk-bentuk seperti persegi panjang, bujursangkar, segitiga, dan silinder), **balok besar berongga** (kayu, plastik, atau karton), **Balok buatan sendiri** (materi-materi seperti kotak makanan dan wadah plastik). Perhatikan bahwa balok-balok kecil termasuk balok-balok yang dapat mengunci seperti Lego, dianggap berada di bawah Motorik Halus, Item 19

- Aksesoris meningkatkan permainan balok. Misalnya orang-orangan, binatang-binatangan, mobil-mobilan, dan tanda rambu lalu lintas.

18. Penggunaan bahasa non formal*

(a) _____

- Terjadi banyak percakapan antara staf dan anak selama permainan bebas dan kegiatan rutin.
- Bahasa terutama digunakan oleh staf untuk bertukar informasi dengan anak dan untuk interaksi sosial
- Staf menambah informasi untuk memperluas gagasan yang diungkapkan oleh anak.
- Staf mendorong komunikasi antara anak, termasuk dengan mereka yang memiliki disabilitas (contohnya mengingatkan anak untuk saling mendengarkan, mengajarkan bahasa isyarat kepada anak jika ada teman sekelas yang menggunakan bahasa isyarat).

(b) _____

- Sejumlah percakapan staf dan anak (misalnya menanyakan pertanyaan dengan jawaban “ya/tidak” atau jawaban pendek, memberikan jawaban pendek terhadap pertanyaan anak).
- Anak diperbolehkan berbicara hampir sepanjang hari.

(c) _____

- Staf melakukan percakapan individual dengan sebagian besar anak.
- Anak ditanya untuk mendorong mereka memberikan jawaban yang lebih panjang dan lebih rumit (misalnya anak yang masih kecil ditanya dengan pertanyaan dengan kata tanya “apa” atau “dimana”, anak yang lebih besar ditanya dengan kata tanya “mengapa” dan “bagaimana”).

(d) _____

- Staf berbicara dengan anak terutama untuk mengendalikan perilaku anak dan menangani rutinitas.
- Staf jarang merespon pembicaraan anak.
- Anak dibuat tidak berbicara hampir sepanjang hari.

Catatan untuk Klarifikasi

- Ketika lebih dari satu staf bekerja dengan anak-anak, tentukan skor item ini pada dampak keseluruhan dari komunikasi staf dengan anak. Tujuan item ini adalah kebutuhan stimulasi bahasa anak dipenuhi.
- Untuk bisa menyebut sebagai “percakapan” harus ada upaya untuk sama-sama mendengar dan berbicara/merespon baik dari pihak staf maupun anak. Percakapan berbeda dengan komunikasi satu arah seperti memberikan arahan atau perintah. Untuk anak dengan kemampuan verbal yang kurang, respon mungkin tidak berbentuk kata tetapi gerak tubuh, bahasa isyarat, atau alat komunikasi.
- Memperluas berarti staf merespon secara verbal untuk memberi lebih banyak informasi terkait apa yang dikatakan oleh anak. Misalnya seorang anak berkata, “Lihat truk ini,” dan guru menjawab, “Itu truk barang merah. Lihat, truk itu punya tempat untuk membawa barang.”
- Untuk bisa memberikan nilai positif untuk indikator-indikator ini, beberapa kejadian harus teramati.

E. Lengkapi Situasi Contoh Berikut ini untuk Praktek Pemberian Skor

Baca gambaran situasi berikut ini yang serupa dengan situasi yang mungkin Anda amati dalam suatu program anak usia dini. Gunakan item ECER-S dengan Catatan Klarifikasi yang sesuai lalu beri skor untuk situasi contoh. Tulis alasan Anda untuk memberikan skor tersebut. Catata skor Anda untuk setiap indikator serta untuk skor kualitas keseluruhan. Kunci jawaban untuk Situasi Contoh ada di Panduan Instruktur.

Gunakan Item 2 untuk Menentukan Skor untuk Situasi Contoh Ini:

Anda sedang mengamati sekelompok anak berusia 4 dan 5 tahun dan tidak satupun dari mereka memiliki disabilitas yang telah diidentifikasi. Sepanjang pagi Anda melihat anak-anak mengambil materi dari banyak rak terbuka di berbagai area ruangan dan menemukan ruang di meja dan karpet di dekatnya untuk memainkan materi-materi tersebut. Mereka juga kadang-kadang pergi ke kompartemen mereka untuk menyimpan hasil seni mereka atau mengambil barang yang mereka bawa dari rumah. Furnitur di ruangan itu terlihat baru dan semuanya kokoh. Saat istirahat untuk menikmati snack, semua anak dan guru duduk bersama di meja. Di lain waktu, furnitur digunakan untuk bermain. Anda memperhatikan bahwa kurang dari setengah jumlah anak cukup besar sehingga mereka bisa menempelkan kakinya di lantai ketika mereka duduk di kursi sehingga beberapa dari mereka berlutut di atas kursi untuk menjangkau meja.

Terdapat bangku untuk mainan kayu di sudut dengan lembaran kayu disimpan dalam sebuah kotak di rak di bawah meja. Tempat tidur disimpan di sudut ruangan, jauh dari tempat lalu lalang, tapi dapat dengan mudah diakses. Tempat tidur itu diberi sprei bersih dan setiap tempat tidur diberi label nama anak.

Tidak Cukup 1	2	Minimal 3	4	Baik 5	6	Baik Sekali 7
2. Furnitur untuk perawatan rutin, bermain, dan belajar*						
1.1 Furnitur dasar untuk perawatan rutin, bermain dan belajar tidak cukup (misalnya jumlah kursi tidak cukup untuk semua anak jika digunakan bersamaan, hanya sedikit rak terbuka untuk mainan)		3.1 Jumlah furnitur memadai untuk perawatan rutin, bermain, dan belajar.		5.1 Sebagian besar furnitur berukuran untuk anak†.		7.1 Furnitur untuk perawatan rutin nyaman untuk digunakan (misalnya tempat tidur/alas tidur disimpan di tempat dengan akses yang mudah).
1.2 Furnitur pada umumnya dalam kondisi perlu diperbaiki sehingga anak mungkin terluka (misalnya paku yang bengkok atau terbuka, kaki kursi yang tidak stabil).		3.2 Sebagian besar furnitur kokoh dan tidak perlu perbaikan.		5.2 Semua furnitur kokoh dan tidak perlu perbaikan.		
		3.3 Anak-anak dengan disabilitas+ memiliki furnitur adaptif sesuai kebutuhan mereka (misalnya kursi atau guling yang telah adaptif tersedia untuk anak-anak dengan disabilitas fisik). N/A diperbolehkan		5.3 Furnitur yang telah diadaptasi memungkinkan anak-anak dengan disabilitas+ untuk bergabung dengan teman-temannya (misalnya anak yang menggunakan kursi khusus dapat duduk di meja bersama anak-anak lainnya). N/A diperbolehkan		7.2 Bangku untuk permainan dari kayu, pasir/air, atau penahan kanvas digunakan.

Catatan untuk Klarifikasi

* *Furnitur dasar: meja dan kursi digunakan untuk makan/makan snack dan aktivitas, alas tidur atau tempat tidur untuk berbaring atau tidur siang, kompartemen atau penyimpanan lain untuk barang-barang anak, rak terbuka rendah untuk materi bermain/belajar. Untuk bisa memberi nilai untuk rak terbuka rendah maka rak harus digunakan untuk mainan dan materi yang dapat dijangkau sendiri oleh anak.*

+ *Jika tidak ada anak dengan disabilitas atau jika anak dengan disabilitas tidak memerlukan furnitur adaptif, beri tanda NA untuk 3.3 dan 5.3*

† *Karena anak-anak berbeda ukuran dan usianya, yang ingin dicapai di sini adalah furnitur harus memiliki ukuran yang tepat untuk anak-anak yang dirawat. Furnitur yang lebih kecil dari furnitur ukuran dewasa mungkin cocok untuk anak usia 6 atau 7 tahun, tetapi tidak cukup kecil untuk anak usia 2 atau 3 tahun. Sebuah kursi dapat dianggap berukuran anak jika kaki anak dapat menempel di lantai ketika ia duduk di kursi. Ketinggian meja harus memungkinkan lutut anak masuk ke bawah meja dan siku berada di atas meja.*

4. Furnitur untuk perawatan rutin, bermain dan belajar				1	2	3	4	5	6	7	
	Y	T		Y	T		Y	T		Y	T
1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			3.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

Gunakan Item 28 untuk menentukan skor pada situasi sampel ini:

Anda sedang mengamati sebuah kelas dengan berbagai usia tempat anak-anak berusia 3 sampai 5 tahun berada dan hampir semua adalah orang Afrika Amerika. Papan buletin didekorasi untuk menghargai bulan Sejarah Orang Kulit Hitam dengan gambar-gambar besar yang menggambarkan suku-suku di Afrika. Terdapat banyak gambar orang Amerika Kulit Hitam yang terkenal di dinding. Ada juga sejumlah gambar yang mewakili beberapa kelompok ras. Properti permainan drama yang mewakili budaya-budaya yang berbeda mencakup boneka dari beberapa ras dan makanan plastik yang mewakili budaya yang berbeda-beda, pakaian kostum yang mencakup pakaian laki-laki dan perempuan, serta sejumlah pakaian dan alat masak yang dikaitkan dengan berbagai negara berbeda. Baik anak laki-laki maupun perempuan menggunakan semua properti itu dengan bebas.

Beberapa buku berisi pura-pura menjadi hewan sebagai karakter utamanya tetapi anda menemukan bahwa buku, gambar, puzzle, dan orang-orangan yang memperlihatkan orang dari berbagai budaya, ras, usia, dan abilitas berbeda. Gambar dan cerita seluruhnya menggambarkan karakter dengan positif. Ketika Anda melihat ke gambar-gambar di ruangan dan di dalam buku Anda bisa melihat bahwa baik laki-laki maupun perempuan diperlihatkan melakukan banyak tugas seperti membersihkan rumah, merawat anak, atau sebagai pemadam kebakaran, atlet, pengemudi truk, dan dokter.

Di waktu musik anak-anak menyanyikan lagu Afrika dan lagu Suku Amerika Asli serta sejumlah lagu favorit pra sekolah. Terdapat juga banyak kaset musik dari berbagai budaya di dekat pemutar kaset. Guru mengatakan bahwa ia memainkan musik klasik yang lembut saat tidur siang. Anda melihat bahwa guru menangani anak-anak dengan setara tanpa prasangka buruk. Anda bertanya kepada guru apakah pernah ada masalah dengan prasangka buruk di antara anak-anak atau orang lain di kelas dan guru menjawab “Untungnya kami tidak punya masalah semacam itu”. Anda menanyakan apakah ada aktivitas yang dilakukan untuk membantu anak memahami dan menerima perbedaan budaya di masyarakat kita dan ia mengatakan kepada Anda bahwa dalam aktivitas memasak ia mencoba menggunakan resep dari budaya berbeda dan saat hari libur kebudayaan/keagamaan, semua hari libur tersebut dibahas.

Tidak Cukup 1	2	Minimal 3	4	Baik 5	6	Baik Sekali 7
28. Mendorong terciptanya penerimaan akan keragaman						
1.1 Tidak ada keragaman ras atau budaya yang terlihat pada materi* (misalnya semua mainan dan gambar hanya terdiri dari satu ras, semua materi cetak hanya bercerita tentang satu budaya, semua materi cetak dan audio dibuat dalam satu bahasa ketika bilingualisme umum diterapkan).	3.1 Sejumlah keragaman ras dan budaya dapat terlihat dalam materi (misalnya boneka multi ras atau multi budaya, buku atau gambar di papan bulitin, kaset musik dari banyak budaya, di daerah-daerah bilingual, sejumlah materi dapat diakses dalam bahasa utama anak.)	5.1 Banyak buku, gambar dan materi yang dapat diakses memperlihatkan orang dari ras, budaya, usia, abilitas dan gender yang berbeda dalam peran yang tidak stereotipe (misalnya gambar dari jaman dulu atau sekarang, laki-laki dan perempuan melakukan banyak jenis pekerjaan berbeda termasuk peran tradisional dan non tradisional).	7.1 Dimasukkannya keragaman ke dalam kegiatan rutin harian dan kegiatan bermain (misalnya makanan dari etnis berbeda-beda merupakan bagian kegiatan makan/snack rutin, kaset musik dan lagu dari berbagai budaya berbeda digunakan di waktu musik)			
1.2 Materi hanya memperlihatkan ras, budaya, usia, abilitas dan gender yang stereotipe.	3.2 Materi memperlihatkan keragaman (misalnya ras, budaya, usia, abilitas atau gender yang berbeda) dengan cara positif.	5.2 Sejumlah properti memperlihatkan berbagai budaya termasuk yang digunakan untuk bermain drama (misalnya boneka dari berbagai ras, baju tradisional berbagai etnis, alat masak dan makan dari berbagai kelompok budaya).	7.2 Aktivitas-aktivitas dilakukan untuk mendorong pemahaman dan penerimaan keragaman (misalnya orang tua didorong untuk berbagi kebiasaan keluarga dengan anak-anak, banyak budaya terwakili dalam perayaan hari libur/keagamaan).			
1.3 Staf memperlihatkan prasangka buruk terhadap orang lain (misalnya terhadap anak atau orang dewasa lain karena ras atau kelompok budayanya berbeda, terhadap orang dengan disabilitas.	3.3 Staf mencampuri kegiatan anak dengan benar untuk melawan prasangka buruk yang diperlihatkan oleh anak atau orang dewasa lain (misalnya membahas persamaan dan perbedaan, menetapkan aturan untuk berlaku adil kepada oran glain), <i>atau</i> tidak memperlihatkan prasangka buruk.					

Catatan untuk Klarifikasi

** Ketika menilai keragaman materi, pertimbangkan semua area dan materi yang digunakan anak termasuk gambar dan foto yang dipajang, buku, puzzle, permainan, boneka, orang-orangan di daerah balok, boneka tangan, kaset musik, video, dan perangkat lunak komputer.*

28. Mendorong penerimaan keragaman				1	2	3	4	5	6	7
Y		T		Y		T		Y		T
1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		3.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		5.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		5.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		3.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

Gunakan Item 18 untuk memberikan skor untuk situasi contoh ini:

Anda sedang mengamati sebuah kelas yang berisi anak-anak berusia 3 tahun dengan dua guru. Keduanya terlihat seringkali berbicara dengan anak-anak. Anda sering mendengar bahwa mereka seringkali mengatakan kepada anak-anak apa yang harus dilakukan anak-anak: “Duduk”, “Jangan berlari-lari di dalam kelas”, “Gunakan cat di kertas, jangan di meja”, “Ini waktu kita bersih-bersih. Mari kita bersihkan supaya kita bisa bermain di luar”. Anak-anak cenderung tenang di dalam ruangan dan tidak banyak berbicara. Ketika percakapan mereka menjadi keras di bagian rumah-rumahan, salah satu guru mengatakan “Jangan ribut atau kau harus meninggalkan bagian itu”.

Anda memang melihat sedikit percakapan terjadi antara guru dan anak. Salah satu anak memperlihatkan sepatu barunya kepada guru dan guru mengatakan sepatunya bagus dan bertanya apakah anak itu membeli sepatu barunya ketika berbelanja bersama ibunya. Tetapi tidak terdapat banyak percakapan semacam ini dalam 3 jam yang Anda habiskan di kelas. Di waktu makan siang, guru memberikan kuis mengenai nama makanan yang mereka sedari makan tetapi selain itu mereka menyuruh anak-anak makan siang dan tidak boleh berbicara.

Tidak Cukup 1	2	Minimal 3	4	Baik 5	6	Baik Sekali 7
18. Penggunaan Bahasa Non Formal						
1.1 Staf berbicara dengan anak terutama untuk mengendalikan perilaku anak dan menangani rutinitas.		3.1 Sejumlah percakapan staf dan anak+ (misalnya menanyakan pertanyaan dengan jawaban “ya/tidak” atau jawaban pendek, memberikan jawaban pendek terhadap pertanyaan anak).		5.1 Terjadi banyak percakapan antara staf dan anak selama permainan bebas dan kegiatan rutin.		7.1 Staf melakukan percakapan individual dengan sebagian besar anak.**
1.2 Staf jarang merespon pembicaraan anak.				5.2 Bahasa terutama digunakan oleh staf untuk bertukar informasi dengan anak dan untuk interaksi sosial		7.2 Anak ditanya untuk mendorong mereka memberikan jawaban yang lebih panjang dan lebih rumit** (misalnya anak yang masih kecil ditanya dengan pertanyaan dengan kata tanya “apa” atau “dimana”, anak yang lebih besar ditanya dengan kata tanya “mengapa” dan “bagaimana”).
1.3 Anak dibuat tidak berbicara hampir sepanjang hari		3.2 Anak diperbolehkan berbicara hampir sepanjang hari.		5.3 Staf menambah informasi untuk memperluas gagasan yang diungkapkan oleh anak.**		
				5.4 Staf mendorong komunikasi antara anak, termasuk dengan mereka yang memiliki disabilitas (contohnya mengingatkan anak untuk saling mendengarkan, mengajarkan bahasa isyarat kepada anak jika ada teman sekelas yang menggunakan bahasa isyarat).		

Catatan untuk Klarifikasi

*Ketika lebih dari satu staf bekerja dengan anak-anak, tentukan skor item ini pada dampak keseluruhan dari komunikasi staf dengan anak. Tujuan item ini adalah kebutuhan stimulasi bahasa anak dipenuhi.

+Untuk bisa menyebut sebagai “percakapan” harus ada upaya untuk sama-sama mendengar dan berbicara/merespon baik dari pihak staf maupun anak. Percakapan berbeda dengan komunikasi satu arah seperti memberikan arahan atau perintah. Untuk anak dengan kemampuan verbal yang kurang, respon mungkin tidak berbentuk kata tetapi gerak tubuh, bahasa isyarat, atau alat komunikasi.

‡Memperluas berarti staf merespon secara verbal untuk memberi lebih banyak informasi terkait apa yang dikatakan oleh anak. Misalnya seorang anak berkata, “Lihat truk ini,” dan guru menjawab, “Itu truk barang merah. Lihat, truk itu punya tempat untuk membawa barang.”

**Untuk bisa memberikan nilai untuk indikator-indikator ini, beberapa kejadian harus teramati.

18. Penggunaan bahasan non formal													
1		2		3		4		5		6		7	
Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
1.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
1.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				5.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
						5.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

BAGIAN II: ITEM UNTUK MEMBERIKAN SKOR TERHADAP PENGAMATAN VIDEO

Mohon dicatat: Dalam memberikan skor terhadap pengamatan video, asumsikan bahwa yang Anda lihat adalah peristiwa yang biasa terjadi selama satu hari penuh.

Sebelum memutar kembali video, baca Item 6 – Pajangan Anak

Tidak Cukup		Minimal		Baik		Baik Sekali
1	2	3	4	5	6	7
6. Pajangan Anak*						
1.1 Tidak ada materi yang dipajang untuk anak.		3.1 Materi yang sesuai* untuk kelompok usia		5.1Sebagian besar pajangan terkait erat dengan		7.1 Pekerjaan individual anak mendominasi
1.3 Materi yang tidak sesuai dengan kelompok		dominan (misalnya foto anak-anak, lagu anak,		aktivitas saat ini dan anak-anak dalam		7.2 Pekerjaan tiga dimensi yang dibuat anak
usia dominan (misalnya materi di kelas pra		bacaan dan matematika awal untuk anak pra		kelompok (misalnya hasil seni atau foto		(misalnya plastisin, tanah liat, kayu) dipajang
sekolah dirancang untuk anak sekolah yang		sekolah dan TK, pajangan musiman).		mengenai aktivitas baru-baru ini)+		bersama-sama dengan hasil kerja yang
usianya lebih tua atau untuk orang dewasa,		3.2 Sejumlah hasil kerja anak dipajang.		5.2 Sebagian besar pajangan adalah hasil kerja		bersifat datar.
gambar yang menunjukkan kekerasan).				anak-anak.		
				5.3 Banyak pajangan dipajang dengan ketinggian		
				sama dengan tinggi mata anak.		

Catatan untuk Klarifikasi

*Sesuai berarti sesuai untuk tingkat perkembangan kelompok usia dan kemampuan individu anak. Konsep ini juga disebut sesuai perkembangan dan digunakan dalam sejumlah item dalam skala.

+ Hasil kerja seni yang baru selesai yang tidak terkait dengan hal-hal lain yang terjadi di ruangan tidak dihitung untuk indikator ini

#Hasil kerja individu berarti bahwa setiap anak telah memilih subjek dan/atau media dan telah melakukan kerjanya sendiri dengan kreatif. Dengan demikian produk individu terlihat berbeda satu sama lain. Proyek dimana anak mengikuti contoh guru dan hanya menggunakan sedikit kreativitas tidak dianggap sebagai hasil kerja individu.

*****Jalankan Kembali Video*****

Berhenti untuk memberi skor pada Item 6 – Pajangan Anak	4. Pajangan Anak						1	2	3	4	5	6	7
	Y		T		Y		T		Y		T		
	1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	1.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
				3.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

*****Jalankan Kembali Video*****

Berhenti untuk membaca item 24 – Permainan drama

Tidak Cukup 1	2	Minimal 3	4	Baik 5	6	Baik Sekali 7
24. Permainan drama*						
1.1 Tidak ada materi atau peralatan yang bisa diakses untuk memakai kostum atau bermain drama	3.1 Sejumlah materi permainan drama dan furniture dapat diakses sehingga anak dapat berakting untuk melakukan peran keluarga sendiri (misalnya kostum, properti rumah-rumahan, boneka). 3.2 Materi dapat diakses setidaknya 1 jam setiap hari 3.3 Penyimpanan terpisah untuk materi permainan drama		5.1 Banyak materi permainan drama dapat diakses termasuk kostum+ 5.2 Materi dapat sering diakses sepanjang hari 5.3 Properti untuk setidaknya dua tema berbeda dapat diakses setiap hari (misalnya rumah tangga dan pekerjaan). 5.4 Daerah permainan drama jelas batasnya dengan ruang utk bermain dan mengatur penyimpanan.		7.1 Materi dirotasi untuk berbagai tema (misalnya kotak property untuk tema kerja, fantasi, dan waktu luang) 7.2 Properti disediakan untuk mewakili keragaman (misalnya property yang mewakili berbagai budaya, peralatan yang digunakan oleh orang dengan disabilitas). 7.3 Properti disediakan untuk permainan drama aktif di luar† 7.4 Gambar, cerita, dan trip digunakan untuk memperkaya permainan drama.	

Catatan untuk Klarifikasi

*Permainan drama adalah permainan berpura-pura atau berkhayal. Jenis permainan ini terjadi ketika anak berakting untuk peran sendiri dan ketika mereka memanipulasi gambar seperti orang-orangan kecil di rumah boneka. Permainan drama diperkaya dengan property yang mendukung berbagai tema termasuk *rumah-rumahan* (misalnya boneka, furnitur ukuran anak, kostum, alat dapur), *berbagai jenis pekerjaan* (misalnya kantor, konstruksi, peternakan, toko, pemadam kebakaran, transportasi), *fantasi* (seperti binatang, dinosaurus, karakter cerita buku), dan *waktu luang* (misalnya berkemah, oleh raga).

+Kostum harus mencakup lebih dari sepatu bertumit tinggi, pakaian, tas, dan topi wanita yang sering ditemukan di daerah rumah-rumahan. Pakaian yang dipakai baik oleh laki-laki dan perempuan di tempat kerja seperti helm pekerja konstruksi, topi petugas transportasi dan topi koboy serta sepatu lari, dasi tempel, dan jaket harus ada.

†Tujuan dari indikator ini adalah bahwa anak diberi ruang yang cukup besar sehingga permainan drama mereka dapat sangat aktif dan seru tanpa mengganggu aktivitas lain. Ruang dalam ruangan berukuran besar seperti gymnasium atau ruang multi fungsi dapat menggantikan ruang luar ruangan. Struktur (seperti rumah-rumahan, mobil-bolian, atau kapal-kapalan kecil) dan properti untuk berkemah, memasak, kerja, transportasi, atau kostum mungkin tersedia untuk anak

*****Jalankan Kembali Video*****

Berhenti untuk memberi skor pada Item 24 – Permainan drama

4. Permainan drama						1	2	3	4	5	6	7
Y		T		Y		T		Y		T		
1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
			3.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
						5.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

*****Jalankan Kembali Video*****

Berhenti untuk membaca item 10 – Makan/Snack

Tidak Cukup 1	2	Minimal 3	4	Baik 5	6	Baik Sekali 7
10. Makan/snack						
1.1 Jadwal makan/snack tidak sesuai (misalnya anak dibiarkan menunggu walaupun sudah lapar)	3.1 Jadwal sesuai untuk anak	5.1 Sebagian besar staf duduk dengan anak selama makan dan snack kelompok†	7.1 Anak membantu selama makan/snack (misalnya menyiapkan meja, melayani diri sendiri, membersihkan meja, melap tumpahan)			
1.2 Makanan yang dihidangkan memiliki nilai nutrisi yang tidak bisa diterima.	3.2 Makanan/snack seimbang*	5.2 Atmosfir sosial yang menyenangkan	7.2 Alat <i>untuk menghidangkan makanan</i> ukuran anak digunakan oleh anak-anak agar mereka bisa mengambil makanannya sendiri dengan lebih mudah (misalnya anak-anak memakai wadah air kecil, mangkok dan sendok untuk menghidangkan makanan yang kokoh)			
1.3 Kondisi kebersihan tidak ditegakkan (misalnya sebagian besar anak dan/atau orang dewasa tidak cuci tangan sebelum memegang makanan, meja tidak disanitasi, daerah toilet/popok dan persiapan makan tidak terpisah).	3.3 Kondisi sanitasi biasanya ditegakkan +.	5.3 Anak didorong untuk makan secara mandiri (misalnya dengan disediakannya peralatan <i>makan</i> ukuran anak, sendok atau cangkir khusus untuk anak dengan disabilitas).	7.3 Waktu makan dan snack adalah waktu untuk percakapan (misalnya staf mendorong anak untuk berbicara tentang kegiatan hari itu dan hal-hal yang menurut anak menarik, anak-anak saling berbicara satu sama lain)			
1.4 Atmosfir sosial negatif (seperti staf memaksakan tata cara makan dengan kasar, memaksa anak makan, atmosfir berantakan)	3.4 Atmosfir tanpa hukuman selama makan/snack	5.4 Pembatasan diet keluarga diikuti.				
1.5 Tidak ada akomodasi yang disediakan untuk alergi makanan anak	3.5 Alergi ditulis dan makanan/minuman pengganti dibuat.	NA diperbolehkan				
NA diperbolehkan	3.6 Anak-anak dengan disabilitas ikut makan di meja bersama teman-temannya.	NA diperbolehkan				

Catatan untuk Klarifikasi

*Untuk menentukan kecukupan gizi, lihat panduan nutrisi untuk program anak usia dini seperti panduan USDA atau Kanada. Cek juga daftar menu untuk minggu tersebut sebagai tambahan informasi selain observasi makanan ketika dihidangkan. Peristiwa khusus yang tidak memenuhi panduan, misalnya cupcake untuk pesta ulang tahun dan bukan snack yang sudah dijadwalkan, tidak boleh mempengaruhi penilaian. Jika tidak ada daftar menu, minta guru memaparkan makanan/snack yang dihidangkan minggu kemarin.

+Jika kondisi sanitasi biasanya dipelihara dan jika mencuci tangan dan prosedur sanitasi lain jelas merupakan bagian dari program, nilai dapat diberikan untuk 3.3 meski kadang-kadang praktek terlupakan.
†Meskipun staf mungkin perlu meninggalkan meja untuk membantu kegiatan makan, waktunya sebagian besar harus dihabiskan untuk duduk bersama anak-anak. Tidak harus bahwa setiap meja diawasi oleh seorang staf. Sejumlah staf bisa membantu menghidangkan sementara staf lain duduk bersama anak-anak.

***** Jalankan Kembali Video *****

Berhenti untuk memberi skor pada Item 24 – Permainan drama

10. Makan/Snack			1 2 3 4 5 6 7								
Y	T		Y	T		Y	T		Y	T	
1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
1.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
			3.6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

***** Jalankan Kembali Video *****

Berhenti untuk membaca Item 18 – Penggunaan bahasa non formal dan 32 – Interaksi staf - anak						
Tidak Cukup		Minimal		Baik		Baik Sekali
1	2	3	4	5	6	7

18. Penggunaan Bahasa Non Formal

1.1 Staf berbicara dengan anak terutama untuk mengendalikan perilaku anak dan menangani rutinitas.	3.1 Sejumlah percakapan staf dan anak+ (misalnya menanyakan pertanyaan dengan jawaban “ya/tidak” atau jawaban pendek, memberikan jawaban pendek terhadap pertanyaan anak).	5.1 Terjadi banyak percakapan antara staf dan anak selama permainan bebas dan kegiatan rutin.	7.1 Staf melakukan percakapan individual dengan sebagian besar anak.**
1.2 Staf jarang merespon pembicaraan anak.		5.2 Bahasa terutama digunakan oleh staf untuk bertukar informasi dengan anak dan untuk interaksi sosial	7.2 Anak ditanya untuk mendorong mereka memberikan jawaban yang lebih panjang dan lebih rumit** (misalnya aanak yang masih kecil ditanya dengan pertanyaan dengan kata tanya “apa” atau “dimana”, anak yang lebih besar ditanya dengan kata tanya “mengapa” dan “bagaimana”).
1.3 Anak dibuat tidak berbicara hampir sepanjang hari	3.2 Anak diperbolehkan berbicara hampir sepanjang hari.	5.3 Staf menambah informasi untuk memperluas† gagasan yang diungkapkan oleh anak.**	
		5.4 Staf mendorong komunikasi antara anak, termasuk dengan mereka yang memiliki disabilitas (contohnya mengingatkan anak untuk saling mendengarkan, mengajarkan bahasa isyarat kepada anak jika ada teman sekelas yang menggunakan bahasa isyarat).	

Catatan untuk Klarifikasi

*Ketika lebih dari satu staf bekerja dengan anak-anak, tentukan skor item ini pada dampak keseluruhan dari komunikasi staf dengan anak. Tujuan item ini adalah kebutuhan stimulasi bahasa anak dipenuhi.

+Untuk bisa menyebut sebagai “percakapan” harus ada upaya untuk sama-sama mendengar dan berbicara/merespon baik dari pihak staf maupun anak. Percakapan berbeda dengan komunikasi satu arah seperti memberikan arahan atau perintah. Untuk anak dengan kemampuan verbal yang kurang, respon mungkin tidak berbentuk kata tetapi gerak tubuh, bahasa isyarat, atau alat komunikasi.

†Memperluas berarti staf merespon secara verbal untuk memberi lebih banyak informasi terkait apa yang dikatakan oleh anak. Misalnya seorang anak berkata, “Lihat truk ini,” dan guru menjawab, “Itu truk barang merah. Lihat, truk itu punya tempat untuk membawa barang.”

**Untuk bisa memberikan nilai untuk indikator-indikator ini, beberapa kejadian harus teramati.

18. Penggunaan bahasan non formal													
1		2		3		4		5		6		7	
	Y	T		Y	T		Y	T		Y	T		Y
1.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
1.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
1.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				5.3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
						5.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

Tidak Cukup 1	2	Minimal 3	4	Baik 5	6	Baik Sekali 7
32. Interaksi staf-anak*						
1.1 Anggota staf tidak merespon terhadap anak atau tidak terlibat dengan anak (misalnya mengabaikan anak, staf terlihat menjauh atau bersikap dingin).		3.1 Staf biasanya merespon anak dengan hangat dan mendukung (misalnya staf dan anak terlihat santai, suara ceria, sering tersenyum).		5.1 Staf memperlihatkan kehangatan melalui kontak fisik yang sesuai (seperti menepuk punggung anak, membalas pelukan anak).		7.1 Staf terlihat senang bersama anak-anak
1.2 Interaksi tidak menyenangkan (misalnya suara terdengar seperti menahan diri dan marah).		3.2 Beberapa, jika ada, interaksi yang tidak menyenangkan.		5.2 Staf memperlihatkan rasa hormat kepada anak (misalnya mendengarkan penuh perhatian, kontak mata, memperlakukan anak dengan adil, tidak mendiskriminasi).		7.2 Staf mendorong perkembangan sikap saling menghormati antara anak dan orang dewasa (misalnya staf menunggu sampai anak selesai bertanya sebelum menjawab, mendorong anak untuk mendengarkan ketika orang dewasa sedang berbicara dengan cara yang santun).
1.3 Kontak fisik terutama digunakan untuk pengendalian (misalnya mendorong anak untuk berjalan cepat) atau tidak sesuai (misalnya pelukan yang tidak diinginkan atau gelitikan).				5.3 Staf merespon secara simpatik untuk membantu anak yang kesal, terluka, atau marah.		

Catatan untuk Klarifikasi

*Meskipun indikator untuk kualitas dalam item ini umumnya berlaku untuk bermacam budaya dan individu, cara ekspresinya mungkin berbeda. Misalnya, kontak mata langsung di beberapa budaya merupakan tanda rasa hormat sementara di budaya lain akan dianggap tidak sopan. Demikian juga, beberapa individu lebih mungkin tersenyum dan memperlihatkan emosinya dibandingkan dengan individu lain. Meskipun demikian, persyaratan-persyaratan indikator harus dipenuhi meskipun mungkin terdapat variasi terkait cara persyaratan itu dilakukan.

4. Penggunaan bahasan non formal						
1	2	3	4	5	6	7
Y T	Y T	Y T	Y T	Y T	Y T	Y T
1.1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3.1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5.1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		7.1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
1.2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3.2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5.2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		7.2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
1.3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		5.3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>				

*****Jalankan Kembali Video*****

Berhenti untuk memberi skor pada Item 18 – Penggunaan bahasa secara non formal (hal. 18) dan item 32 – interaksi staf-anak (di atas)

*****Jalankan Kembali Video*****

Berhenti untuk membaca item 7 – Ruang untuk permainan motorik kasar dan item 8 – Peralatan motorik kasar

Tidak Cukup 1		Minimal 3		Baik 5		Baik Sekali 7	
2		4		6			
7. Ruang untuk permainan motorik kasar*							
1.1 Tidak ada ruang di luar atau di dalam untuk permainan motorik kasar/fisik.		3.1 Sejumlah ruangan di luar atau di dalam digunakan untuk permainan motorik kasar/fisik.		5.1 Ruang di luar memadai dan terdapat sejumlah ruang di dalam ‡		7.1 Ruang motorik kasar di luar memiliki berbagai permukaan yang memungkinkan jenis permainan berbeda (misalnya pasir, <i>black top</i> , serpihan kayu, rumput).	
1.2 Ruang motorik kasar sangat berbahaya (misalnya akses mengharuskan perjalanan panjang melewati jalan yang padat, sejumlah ruang digunakan untk bermain dan parkir, daerah tak berpagar untuk playgroup).		3.2Ruang motorik kasar umumnya aman + (misalnya bantalan yang memadai di bawah peralatan memanjat, pagar di daerah luar ruangan)		5.2 Ruang dapat dengan mudah diakses oleh anak yang berkelompok (misalnya di ketinggian yang sama dan di dekat kelas, tidak ada penghalang untuk anak dengan disabilitas).		7.2 Daerah di luar ruangan memiliki sejumlah perlindungan dari unsur-unsur alam (misalnya keteduhan di musim panas, sinar matahari di musim dingin, penahan angin, drainase yang baik).	
				5.3 Ruang diatur sehingga berbagai jenis aktivitas tidak akan saling mengganggu (misalnya permainan dengan mainan beroda dipisahkan dari peralatan memanjat dan permainan bola).		7.3 Ruang memiliki fitur yang memudahkan (misalnya dekat toilet dan air minum, penyimpanan alat dapat diakses, kelas memiliki akses langsung ke luar).	

Catatan untuk Klarifikasi

*Dalam menilai ruangan untuk permainan motorik kasar, daerah luar ruangan dan dalam ruangan dimasukkan ke dalam penilaian kecuali jika hanya satu disebutkan sebagai indikator. Semua daerah yang biasanya tersedia untuk permainan motorik kasar harus dipertimbangkan bahkan ketika tidak ada anak yang terlihat di area tersebut.

+Meskipun tidak terdapat daerah motorik kasar yang menantang, anak tidak akan bisa sepenuhnya aman. Tujuan dari indikator ini adalah bahwa penyebab-penyebab utama cedera serius diminimalkan seperti cedera akibat jatuh, terperangkap, terjepitnya bagian tubuh, dan tonjolan dari alat

Pertanyaan

(5.1) Apakah terdapat ruangan di dalam yang Anda gunakan untuk permainan motorik kasar, khususnya ketika cuaca sedang buruk?

‡ Untuk angka 5, ruang harus cukup ukurannya untuk kelompok yang menggunakan daerah tersebut. Cari tahu apakah kelompok kelas dirotasi atau apakah beberapa kelompok menggunakan ruang yang sama pada waktu yang sama. Sejumlah ruang dalam ruangan harus tersedia untuk digunakan untuk permainan motorik kasar, khususnya ketika cuaca buruk. Ruang ini mungkin biasanya digunakan untuk aktivitas lain. Ketika kondisi lingkungan mengharuskan (misalnya cuaca ekstrim atau polusi, kondisi sosial berbahaya), fasilitas mungkin diberi angka 5 jika mereka memiliki ruang di dalam yang memadai dan sedikit ruang di luar ruangan.

7. Ruang untuk permainan motorik kasar		1	2	3	4	5	6	7	
		Y	T	Y	T	Y	T	Y	T
1.1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3.1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5.1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
1.2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3.2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5.2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
				5.3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7.3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

Berhenti untuk membaca item 29 – Pengawasan untuk kegiatan motorik kasar

Tidak Cukup		Minimal		Baik		Baik Sekali
1	2	3	4	5	6	7

29. Pengawasan untuk kegiatan motorik kasar

1.1 Pengawasan yang tidak memadai di daerah motorik kasar untuk melindungi kesehatan dan keselamatan anak (misalnya anak dibiarkan tanpa dijaga bahkan untuk periode waktu singkat sekalipun, tidak cukup banyak orang dewasa untuk mengawasi anak di area tersebut, staf tidak memperhatikan anak).	3.1 Pengawasan memadai untuk melindungi kesehatan dan keselamatan anak (misalnya cukup banyak staf hadir untuk mengawasi anak di area, staf berada di posisi dapat melihat semua area, staf berpindah-pindah sesuai kebutuhan, turun tangan ketika masalah terjadi).	5.1 Staf bertindak untuk mencegah situasi berbahaya sebelum situasi itu terjadi (misalnya memindahkan mainan yang patah atau bahaya lain sebelum anak-anak menggunakannya, menghentikan permainan kasar sebelum anak terluka).	7.1 Staf berbicara dengan anak mengenai gagasan-gagasan terkait permainan mereka (misalnya memperkenalkan konsep dekat-jauh, cepat-lambat untuk anak yang masih kecil, meminta anak untuk bercerita mengenai proyek membangun atau permainan drama).
1.2 Sebagian besar interaksi staf-anak bersifat negatif (misalnya staf terlihat marah, atmosfir yang bersifat menghukum dan sangat mengontrol).	3.2 Sejumlah interaksi staf-anak positif (misalnya menenangkan anak yang kesal atau terluka, memperlihatkan penghargaan atas keterampilan baru, nada suara yang menyenangkan).	5.2 Sebagian besar interaksi staf-anak bersifat menyenangkan dan membantu.	7.2 Staf membantu anak mengembangkan interaksi sosial positif (misalnya membantu anak untuk bergiliran untuk mainan yang populer, menyediakan alat yang mendorong kerjasama seperti jungkat-jungkit dua orang, alat komunikasi walkie talkie).
		5.3 Staf membantu anak untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan peralatan (misalnya membantu anak belajar mendorong ayunan, membantu anak dengan disabilitas menggunakan pedal yang sudah diadaptasi pada sepeda roda tiga).	

*****Jalankan Kembali Video*****

Berhenti untuk memberi skor pada Item 29 – . Pengawasan untuk kegiatan motorik kasar

6. . Pengawasan untuk kegiatan motorik kasar				1 2 3 4 5 6 7						
Y T		Y T		Y T		Y T				
1.1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3.1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5.1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7.1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
1.2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3.2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5.2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7.2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
				5.3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7.3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			

*****Jalankan Kembali Video*****

BAGIAN III: KEGIATAN-KEGIATAN TAMBAHAN (OPSIONAL)

A. Bertanya

Ketika Anda mengevaluasi setting kelompok orang lain, sejumlah pertanyaan mungkin perlu diajukan karena Anda tidak akan bisa memberi skor untuk setiap item berdasarkan kepada apa yang Anda amati. Karena pertanyaan dapat bersifat mengancam, pengamat perlu mengatasi efek negatif dengan mengajukan pertanyaan yang hanya memberikan sesedikit mungkin tekanan kepada orang yang menjawab tetapi mendapatkan informasi yang diperlukan untuk memutuskan skor yang akan diberikan. Kehati-hatian harus diterapkan untuk menghindari pertanyaan yang bersifat mengarahkan atau menunjukkan jawaban yang lebih disukai.

Selama observasi, catat item yang perlu Anda tanyakan dalam upaya menentukan kualitas skor di lembar skor Anda. Pertanyaan-pertanyaan contoh diberikan dalam skala untuk membantu Anda memperoleh informasi untuk memberikan skor pada indikator-indikator yang tidak dapat Anda beri skor berdasarkan observasi Anda saja. Silakan mengadaptasi pertanyaan-pertanyaan contoh ini atau tanyakan pertanyaan Anda sendiri jika diperlukan.

Ajukan pertanyaan mengenai satu indikator pada satu waktu dan catat atau buat keputusan segera terkait skor yang akan diberikan.

Untuk menggunakan waktu bertanya dengan sebaik mungkin, ajukan pertanyaan hanya ketika informasi memang diperlukan untuk menentukan skor. Jika Anda tahu dari observasi Anda bahwa ruangan memperoleh angka setidaknya 5 maka ajukan pertanyaan untuk memperoleh informasi untuk membantu Anda apakah ruangan itu pantas diberi skor 6 atau 7. Jangan ajukan pertanyaan yang diperlukan untuk nilai 7 jika ruangan tidak mungkin mendapat nilai lebih dari 3 atau 4 berdasarkan observasi Anda.

B. Observasi Praktek Lanjutan

Cobalah menggunakan ECERS-R di playgroup atau TK setelah Anda menyelesaikan pelatihan video. Rencanakan untuk mengamati ketika anak-anak sedang aktif. Pagi biasanya merupakan waktu yang paling baik. Observasi biasanya memakan waktu 2 hingga 3 jam. Meneleponlah dulu untuk membuat pengaturan dengan program. Pastikan bahwa Anda menjelaskan apa yang akan Anda lakukan selama observasi dan berapa banyak waktu yang akan Anda butuhkan. Selain itu, atur juga waktu yang nyaman untuk bertanya kepada guru yaitu ketika ia bebas dari tugas menjaga anak-anak.

Sebelum observasi, kaji kembali “Instruksi Penggunaan ECERS-R” di halaman 5 dan 6 skala. Jika memungkinkan, lakukan pengamatan dengan partner yang juga telah menyelesaikan pelatihan video. Beri skor secara mandiri tetapi observasi dan ajukan pertanyaan bersama-sama. Setelah melengkapi skala, bandingkan dan diskusikan skor untuk setiap item dengan menggunakan formulir *Reliabilitas Antar Penilai* ECERS-R di halaman 24 – 25. Tulis nama Anda di atas, di bawah tulisan “Pengamat”. Buat daftar skor Anda untuk setiap item untuk ke-43 item. Pertama, bahas item-item yang berbeda lebih dari satu poin. Jika mungkin, cobalah untuk mencapai konsensus untuk skor yang benar. Jika ada waktu, kembalilah dan diskusikan item yang tidak tepat sama. Kegiatan ini akan membantu Anda mengklarifikasi alasan perbedaan (Lihat Panduan Instruktur untuk proses bagaimana Anda dapat menghitung reliabilitas antar penilai). Lakukan beberapa kali latihan observasi untuk meningkatkan kompetensi Anda menggunakan ECERS-R dan untuk merasa lebih nyaman dengan skala yang digunakan.