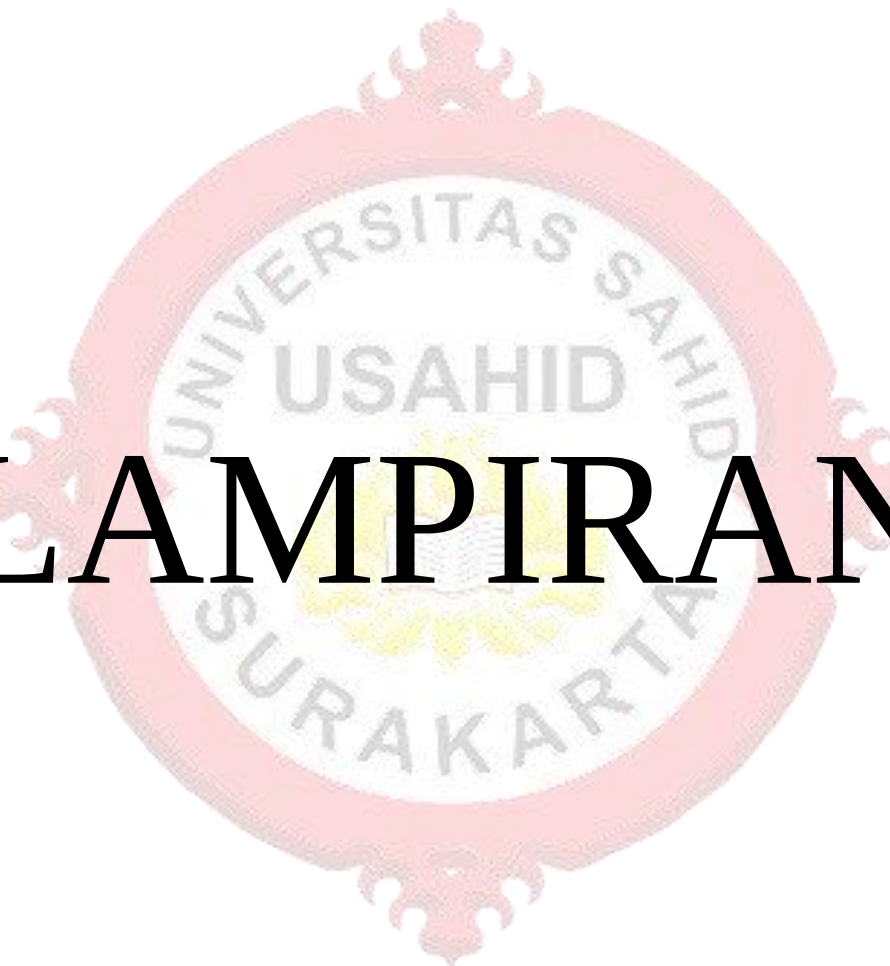


The logo of Universitas Sahid Surakarta is a circular emblem with a red border. Inside the border, the text "UNIVERSITAS SAHID" is written in a semi-circle at the top, and "SURAKARTA" is written in a semi-circle at the bottom. In the center of the emblem is a yellow sunburst or star-like symbol. The word "USAHID" is also visible in the center, partially obscured by the main title.

LAMPIRAN

1. Lampiran Surat Ijin Penelitian



FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA, DAN SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
 Jl. Adi Sucipto No. 145, Solo 57144, Indonesia
 Tel. +62 - (0)271 - 743493, 743494, Fax. +62 - (0)271 - 742047
 www.usahidsolo.ac.id

Nomor : 018/D/FSHS/Usahid-Ska/I/2025
 Lampiran :
 Perihal : Permohonan Ijin Pengambilan Data Penelitian Skripsi / Tugas Akhir

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Pimpinan Sanggar Anak Alam (SALAM)
Nitiprayan RT 04 Jomegatan, Ngestiharjo, Kasihan,
Bantul, Yogyakarta, 55182

Dengan hormat,

Guna memenuhi persyaratan perkuliahan Program S-I di Universitas Sahid Surakarta, mahasiswa diwajibkan untuk menempuh Skripsi / Tugas Akhir. Dimana perlu diadakannya pengambilan data penelitian di instansi yang terkait dengan bidang keilmuan yang ditekuni.

Dalam rangka melaksanakan kegiatan tersebut, bersama ini kami menyampaikan permohonan ijin bagi mahasiswa kami untuk dapat melakukan pengambilan data penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut:

Nama	: Septiani Hapidah
Nomor Induk Mahasiswa	: 2021031005
Program Studi	: Psikologi
Judul Skripsi	: Gambaran Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM berbasis Loose Parts Di Taman Anak Sanggar Anak Alam
Waktu Penelitian	: 15 Januari s/d 21 Januari 2025

Demikian atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami mengucapkan terima kasih.

Surakarta, 14 Januari 2025
 Mengetahui,
 Dekan Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni



Fiqih Purnomosidi, S.Psi., M.Si
NIDN. 0602058801

2. Lampiran Surat Keterangan Penelitian



PKBM SANGGAR ANAK ALAM
NPSN : P9908269
Terakreditasi B
Nitiprayan RT. 04, Jomogatan, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul 55182, Telp. +62274-4286165
e-mail : adm.salamjogja@gmail.com Blog: www.salamyogyakarta.com

Nomor : 033/S.Ket/PKBM-SALAM/II/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan Penelitian

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **YUDHISTIRA ARIDAYAN, S.S.**
Jabatan : Kepala PKBM Sanggar Anak Alam

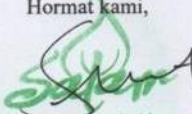
Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **SEPTIANI HAPIDAH**
NIM : 2021031005
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Sosial, Humaniora, dan Seni
Universitas : Universitas Sahid Surakarta

Telah melakukan penelitian di lingkungan instansi yang saya pimpin dengan judul penelitian Gambaran Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM berbasis Loose Parts Di Taman Anak Sanggar Anak Alam terhitung sejak 15 Januari s/d 21 Januari 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dijadikan periksa dan digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Februari 2025
Hormat kami,


Yudhistira Aridayan, S.S.
Kepala PKBM Sanggar Anak Alam

3. Lampiran Informed Consent

**LEMBAR PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : ELISABETH RATIH LESTARI
 Umur : 33 tahun
 Alamat : Jalan Lembu Andini No.12 Gampingan Yogyakarta
 Status : (~~PKBM/Kepala Sekolah/Fasilitator/Volunteer~~/Orang Tua) *coret yang tidak perlu

Menyatakan bahwa telah memberikan informasi melalui wawancara dengan sebenar-benarnya pada penelitian berjudul "Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose parts* DiTaman Anak Sanggar Anak Alam" yang dilakukan

Nama : Septiani hapidah
 status : Mahasiswa S1 Universitas Sahid Surakarta
 NIM : 2021031005

Demikian surat pernyataan ini saya berikan, semoga bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bantul, 11 Februari 2025

Menyatakan,


 (ELISABETH RATIH L.)

**LEMBAR PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Justitias Jellita Zulkarnain
 Umur : 35 tahun
 Alamat : Kasihan, Bantul
 Status : (~~PKBM/Kepala Sekolah/Fasilitator/Volunteer~~/Orang Tua) ^{#coret yang}
 tidak perlu

Menyatakan bahwa telah memberikan informasi melalui wawancara dengan sebenar-benarnya pada penelitian berjudul “Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose parts* DiTaman Anak Sanggar Anak Alam” yang dilakukan

Nama : Septiani hapidah
 status : Mahasiswa S1 Universitas Sahid Surakarta
 NIM : 2021031005

Demikian surat pernyataan ini saya berikan, semoga bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bantul, 11 Februari 2025

Menyatakan,



(Justitias Jellita Z.)

**LEMBAR PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Hesti Sunarsi
 Umur : 32 tahun
 Alamat : Jl. Kertana, 10 Mayang Wilan RT 11 / RW 6. Kembar Kelusang
 Status : (PKBM/Kepala Sekolah/Fasilitator/Volunteer/Orang-Tua) *coret yang tidak perlu

Menyatakan bahwa telah memberikan informasi melalui wawancara dengan sebenar-benarnya pada penelitian berjudul "Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose parts* DiTaman Anak Sanggar Anak Alam" yang dilakukan

Nama : Septiani hapidah
 status : Mahasiswa SI Universitas Sahid Surakarta
 NIM : 2021031005

Demikian surat pernyataan ini saya berikan, semoga bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bantul,

Menyatakan,


 (Hesti Sunarsi)

**LEMBAR PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Margareth Widhy Pratiwi
 Umur : 63 Tahun
 Alamat : Nitiprayan RT 02, Ngestiharjo, Bantul
 Status : (~~PKBM/Kepala Sekolah/Fasilitator/Volunteer/Orang Tua~~) *coret yang tidak perlu

Menyatakan bahwa telah memberikan informasi melalui wawancara dengan sebenarnya pada penelitian berjudul “Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose parts* DiTaman Anak Sanggar Anak Alam” yang dilakukan

Nama : Septiani hapidah
 status : Mahasiswa S1 Universitas Sahid Surakarta
 NIM : 2021031005

Demikian surat pernyataan ini saya berikan, semoga bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bantul, 11 Februari 2025

Menyatakan,



(Margareth WidhyPratiwi)

**LEMBAR PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rati Ayu Widyaning Astuti
Umur : 30 th.
Alamat : Nitiprayan Rt.04 DK VII Jomegan Ngestiharjo Kasihan Bantul
Status : (PKBM/Kepala Sekolah/Fasilitator/Volunteer/Orang-Tua) *coret yang tidak perlu

Menyatakan bahwa telah memberikan informasi melalui wawancara dengan sebenar-benarnya pada penelitian berjudul "Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose parts* DiTaman Anak Sanggar Anak Alam" yang dilakukan

Nama : Septiani Hapidah
status : Mahasiswa S1 Universitas Sahid Surakarta
NIM : 2021031005

Demikian surat pernyataan ini saya berikan, semoga bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bantul, 11 / 2 / 2025

Menyatakan,



(Rati Ayu W.A)

**LEMBAR PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : *MAGHFIRATA AURIZA*
 Umur : *25 TAHUN*
 Alamat : *PARE, KAB. KEDIRI, JAWA TIMUR*
 Status : *(PKBM/Kepala Sekolah/Fasilitator/Volunteer/Orang Tua)* *coret yang tidak perlu

Menyatakan bahwa telah memberikan informasi melalui wawancara dengan sebenar-benarnya pada penelitian berjudul "Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose parts* DiTaman Anak Sanggar Anak Alam" yang dilakukan

Nama : *Septiani hapidah*
 status : *Mahasiswa S1 Universitas Sahid Surakarta*
 NIM : *2021031005*

Demikian surat pernyataan ini saya berikan, semoga bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bantul, *11 Februari 2025*

Menyatakan,


 (*MAGHFIRATA AURIZA*)

**LEMBAR PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Inani
 Umur : 61 tahun
 Alamat : Jogenalan 101, 81 01, Tirtonumeto, Kasihan, Bantul.
 Status : (PKBM/Kepala Sekolah/Fasilitator/Volunteer/Orang Tua) *coret yang tidak perlu

Menyatakan bahwa telah memberikan informasi melalui wawancara dengan sebenar-benarnya pada penelitian berjudul "Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose parts* DiTaman Anak Sanggar Anak Alam" yang dilakukan

Nama : Septiani hapidah
 status : Mahasiswa S1 Universitas Sahid Surakarta
 NIM : 2021031005

Demikian surat pernyataan ini saya berikan, semoga bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bantul,

Menyatakan,



(Inani)

**LEMBAR PERSETUJUAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Yudhistira Andayan
 Umur : 44 tahun
 Alamat : Dongsolan. No 425, RT 10, Panggunharjo, Sewon, Bantul.
 Status : (PKBM/Kepala Sekolah/Fasilitator/Volunteer/Orang Tua) *coret yang tidak perlu

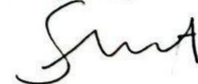
Menyatakan bahwa telah memberikan informasi melalui wawancara dengan sebenar-benarnya pada penelitian berjudul "Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose parts* DiTaman Anak Sanggar Anak Alam" yang dilakukan

Nama : Septiani hapidah
 status : Mahasiswa S1 Universitas Sahid Surakarta
 NIM : 2021031005

Demikian surat pernyataan ini saya berikan, semoga bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bantul,

Menyatakan,



(Yudhistira Andayan)

4. Lampiran Observasi Anak Usia 4-5 Tahun

Nama Anak : Aldebaran Maliq Kusumah

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☐ Ya ☒ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Baranangarsa Tuladha Mahardeka

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Deandra Clarinta Kusuma

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilai
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Dominikus Caverro Oni Kurnia Randayan

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☐ Ya ☒ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☐ Ya ☒ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Ganesha Banyu Sanjaya

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Gendish Ayu Nareswari

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Jonathan Mudita Kidung Wardhana

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Laire Eden Awang Deew

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Lanang Wisanggeni Bomo

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Laniakea Rumana

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilai
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Oni Pandya Parivara

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☐ Ya ☒ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Panna Sadhu Lagayatri

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilai
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Renato Arra Cakrawala

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilai
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Zachery Anzen Kusuma Jr

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 4 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Carolus Talu Mahatma Juang

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Khansa Bilqis Shabira

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Yovella Anindira Nugroho

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Abdilla Armand Prajabangsa

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Bara Biru Abinaya Putra Relipaletra

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Earl Ruhulhaq Suprayitno

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Helena Swastika Shilo Prakestari

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Ivo Geloras Jantan Astagina

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Kanyaka Misani Kalasuba

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Keilano Asa Jatmiko

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☐ Ya ☒ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Louis Sang Pijar Nuswantara

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☐ Ya ☒ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Mikhael Andrew Umarhadi

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : Rahmanai Tiga Jiwa

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilain
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☐ Ya ☒ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

Nama Anak : RR. Rayadinata Dhatu Prathista

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 5 Tahun

Lembar Observasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun

No	Variable	Indikator	Pertanyaan/ Pernyataan Observasi	Penilaian
1	Kreativitas	Eksplorasi ide	Anak mencoba berbagai cara untuk menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
2	Kreativitas	Keberanian bereksperimen	Anak berani bereksperimen dengan cara menyusun atau menggabungkan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
3	Kreativitas	Pemecahan masalah	Anak mencari solusi jika mengalami kesulitan saat menggunakan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
4	Kreativitas	Imajinasi	Anak menunjukkan imajinasi dalam cara bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
5	Kreativitas	Kepuasan	Anak menunjukkan kebanggaan atau senang terhadap hasil kreasinya.	☒ Ya ☐ Tidak
6	STEAM	Penggunaan konsep sains	Anak menunjukkan ketertarikan pada pengamatan bentuk atau warna <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
7	STEAM	Penggunaan konsep rekayasa	Anak menyusun <i>loose parts</i> menjadi bentuk tertentu seperti bangunan sederhana.	☒ Ya ☐ Tidak
8	STEAM	Penggunaan konsep seni	Anak menggunakan <i>loose parts</i> untuk menciptakan pola atau bentuk artistik.	☒ Ya ☐ Tidak
9	STEAM	Penggunaan konsep matematika	Anak mengenal konsep hitungan sederhana saat bermain dengan <i>loose parts</i> .	☒ Ya ☐ Tidak
10	<i>Loose Parts</i>	Variasi penggunaan bahan	Anak menggunakan berbagai bentuk <i>loose parts</i> (besar, kecil, panjang, pendek).	☒ Ya ☐ Tidak

5. Lampiran Observasi Fasilitator

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Januari 2025. Fasilitator di Taman Anak Salam selalu berusaha menciptakan lingkungan yang ramah anak, seperti nuansa santai, terbuka dan tidak formal. Anak diposisikan setara dengan fasilitator, sebagai teman yang dapat dipercaya dan mendukung anak, teknik pertanyaan dan diskusi digunakan untuk menggali ide anak. Anak di beri kebebasan untuk mencoba menyelesaikan tantangan dengan pengamatan serta eksplorasi diri. Fasilitator pun menggunakan bahan-bahan sekitar (*loose parts*) untuk mendorong kreasi anak.

Anak-anak didorong untuk bermain peran sesuai dengan minat serta pengalaman pribadi mereka. Fasilitator memfasilitasi anak bermain peran sambil membangun rasa empati dan pengelolaan konflik secara alami. Dalam permainan peran, anak belajar menyelesaikan masalah dan bekerja sama dengan teman sebaya. Untuk mengembangkan rasa ingin tahu, anak di dorong untuk bertanya dan mencari jawaban melalui eksperimen atau diskusi terbuka. Adapun media pendukungnya yaitu buku, benda sekitar dan aktivitas praktis yang disiapkan untuk memperkaya eksplorasi anak. Contoh eksperimen sederhana seperti melihat reaksi biji pada air atau membuat gunung meletus dan hujan warna-warni.

6. Lampiran Verbatim

Informan Pendukung BP

Nama: Elisabeth Ratih Lestari

Usia: 39 Tahun

Status: Orang Tua

Baris	Verbatim
1	Er: Selamat siang Bu Puput, mohon maaf minta waktunya sebentar Bu. Ee1: Siang juga Mba Tia. Er: Bu, saya izin mau mewawancara Bu Puput ya Ee1: Iya boleh, ini waawancara bua tapa Mba rapot Shilo? Er: Engga bu, buat penelitian saya kalau rapot Shilo udah selesai Ee1: Oh iya boleh Mba. Er: Sebelumnya mungkin Bu Puput udah tau kalau pembelajaran di TA memakai metode STEAM berbasis <i>loose parts</i>, kalau <i>loose parts</i> sendiri itu bahan bahan alam yang biasa digunakan anak anak untuk bermain nanti wawancaranya seputar itu ya Bu. Ee1: Iya Mba
15	Er: Apa yang Bu Puput pikirkan tentang metode pembelajaran STEAM untuk anak-anak? Apakah Bu Puput sudah mengenalkan konsep ini di rumah? Ee1: Metode pembelajaran STEAM adalah cara mengembangkan kemampuan berpikir pada anak dengan menghubungkan semua aspek STEAM, sehingga anak terbiasa menggunakan logika berpikir untuk menyelesaikan masalah. Mengembangkan rasa ingin tahu anak dengan mengamati serta menemukan sendiri pengetahuannya. Pada dasarnya, metode STEAM ini sudah dilakukan di dalam keluarga-keluarga, begitupun di keluarga kami. Misalnya ketika menemukan tanaman putri malu, kami ajak Shilo melihat bentuk daun, warna bunga, kemudian menyentuh daunnya sehingga daun

	menutup. Lewat pengalaman ini kami memberikan pengetahuan awal tentang ilmu alam bahwa putri malu adalah tanaman yang peka terhadap sentuhan.
20	Er: Bagaimana Shilo bereaksi saat diberi akses ke berbagai benda atau material "<i>loose parts</i>" untuk dimainkan? Ee1: <i>Loose parts</i> bagi Shilo bukan hal yang asing. Sama seperti anak-anak lainnya, Shilo senang dan suka ketika diberi kebebasan memanfaatkan bahan-bahan alam di sekitarnya.
30	Er: Apakah Bu Puput melihat Shilo lebih tertarik untuk mengeksplorasi konsep sains atau seni ketika menggunakan <i>loose parts</i>? Ee1: Shilo menyukai keduanya, sains dan seni. Contoh <i>loose part</i> berupa daun kering: Sains: Shilo merasakan permukaan daun kering itu kasar dibanding daun yang masih segar, daun kering lebih ringan, mudah terbawa angin dan saat kena api, daun kering mudah terbakar Seni: Shilo menghias gambar, membuat topeng dengan menggunakan daun kering
40	Er: Menurut Bu Puput, apa manfaat dari memberikan kebebasan pada anak untuk merancang atau membangun sesuatu dengan bahan-bahan yang tidak terstruktur? Ee1: Dengan memberikan kebebasan pada anak saat membuat sesuatu, kita juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan imajinasi dan daya berpikirnya. Anak akan terlatih berpikir cepat dan mampu mengambil Keputusan sendiri. Anak juga akan semakin percaya diri karena kita juga memberikan kepercayaan pada mereka.
50	Er: Pernah ga Shilo menciptakan sesuatu yang tidak terduga atau sangat kreatif menggunakan <i>loose parts</i>? Lalu Apa yang Shilo buat?

	Ee1: Membuat pewarna dari buah naga dan kunyit. Membuat mangkok, gelas dari tanah liat. Menghias gambar menggunakan daun kering. Pernah juga saat di rumah kakung, Shilo mencari bunga pagi sore. Kemudian bunga-bunga tersebut disatukan menggunakan karet gelang. Jadilah cincin bunga yang bisa dipakai di jarinya.
60	Er: Bagaimana cara Bu Puput mendukung anak untuk berpikir kritis atau mencari solusi saat mereka bermain dengan <i>loose parts</i> dalam kegiatan STEAM? Ee1: Shilo anak ketiga di keluarga kami. Dukungan yang kami berikan tidak lepas dari proses belajar kami sebagai orang tua saat mendampingi kedua kakaknya. Kami memberikan kebebasan Shilo mengeksplor lingkungan sekitar. Kami selalu mengingatkan tentang sebab akibat. Yang terpenting kami berusaha mengurangi intervensi terhadap Shilo. Ketika menghadapi kesulitan, kami akan menggali dengan pertanyaan-pertanyaan. Harapannya, Shilo akan mengurai kembali kesulitannya dan menemukan jawaban.
65	Er: Apa tantangan yang Bu Puput hadapi dalam mengintegrasikan pembelajaran STEAM berbasis <i>loose parts</i> di rumah? Ee1: Tantangan yang muncul lebih karena faktor orangtua, yaitu kesibukan orang tua. Orang tua menjadi kurang terlibat saat anak bermain.
75	Er: Menurut Bu Puput, bagaimana <i>loose parts</i> dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep matematika atau teknik dalam kehidupan sehari-hari? Ee1: <i>Loose parts</i> membantu anak-anak mengenal angka. Anak-anak bisa belajar menghitung misalnya dengan menyusun manik-manik. <i>Loose part</i> juga memudahkan anak-anak mengenal bentuk-bentuk. Dengan melihat dan meraba, anak-anak akan tahu bentuk benda berbeda-beda. Misalnya bola itu bulat bisa digambarkan berbentuk lingkaran.

85	Er: Apakah Bu Puput melihat adanya perubahan dalam kemampuan Shilo untuk bekerja sama atau berkomunikasi dengan teman sebaya ketika menggunakan <i>loose parts</i>? Ee1: Ya, kemampuan berbahasa dan berkomunikasi dengan teman saat bermain dengan teman sebaya menjadi lebih hidup. Anak-anak saling berbagi ide bagaimana <i>loose part</i> yang ada digunakan bersama. Kemampuan berceritanya juga akan semakin meningkat.
95	Er: Apa harapan Bu Puput terkait perkembangan kreativitas dan keterampilan anak melalui pembelajaran STEAM berbasis <i>loose parts</i>? Ee1: Harapannya melalui metode STEAM ini anak-anak semakin terasah daya berpikirnya. Kreativitas dan imajinasinya terus berkembang tanpa batas. Dan kami sebagai orang tua yang melihat anak-anak berkembang dengan metode ini, semakin terlibat aktif dalam proses anak-anak serta memberikan ruang gerak yang tak terbatas bagi kreativitas dan imajinasi mereka.
	Er: Baik, terimakasih Bu Puput udah nyempetin waktunya buat wawancara. Ee1: Iya sama-sama Mba.

Informan Pendukung MT

Nama : Justitias Jellita Zulkarnain

Usia : 35 Tahun

Status : Orang Tua

Baris	Verbatim
1	Er: Selamat siang Mba, mohon maaf minta waktunya sebentar Bu. Ee2: Siang juga Mba Tia. Er: Bu, saya izin mau mewawancarai Mba Tias sebentar Mba. Er: Sebelumnya mungkin Mba Tias udah tau kalau pembelajaran di TA memakai metode STEAM berbasis <i>loose parts</i>, kalau <i>loose parts</i> sendiri itu bahan bahan alam yang biasa digunakan anak anak untuk bermain nanti wawancaranya seputar itu ya Mba. Ee5: Iya Mba
10	Er: Apa yang Mba Tias pikirkan tentang metode pembelajaran STEAM untuk anak-anak? Apakah Anda sudah mengenalkan konsep ini di rumah? Ee2: Ya. Metode pembelajaran STEAM membantu anak belajar mengolah keterampilan diri mereka. Di rumah, kami sudah mulai mengenalkan berbagai aspek STEAM, seperti eksplorasi sains melalui eksperimen sederhana, seni melalui kegiatan kreatif, dan teknik melalui permainan dengan material yang tidak terstruktur.
15	Er: Bagaimana Shadu bereaksi saat diberi akses ke berbagai benda atau material <i>loose parts</i> untuk dimainkan? Ee2: Shadu senang sekali. Dia suka menggunakan ranting dan daun untuk membuat wayang. Dia terlihat antusias dan menikmati proses mengubah bahan-bahan sederhana menjadi sesuatu yang menarik dan unik.
30	Er: Apakah Mba Tias melihat Shadu lebih tertarik untuk mengeksplorasi konsep sains atau seni ketika menggunakan <i>loose parts</i>?

	Ee2: Keduanya. Kami sering mengajak Shadu bereksperimen, misalnya membuat telur dari singkong, yang menggabungkan unsur sains dan seni. Selain itu, Shadu juga sangat tertarik pada peralatan dokter. Ketika kakeknya menerima pasien di rumah, Shadu suka memperhatikan, bermain di ruangan praktik, memainkan suntikan, dan bertanya banyak tentang alat kesehatan. Di sisi seni, dia suka bermain cello dan gamelan. Di rumah, saya sering mengajarkan dia bermain cello, dan dia bahkan pernah tampil memainkan gamelan di Taman Budaya Yogyakarta. Dia sangat menikmati tampil di depan umum, terutama karena dia juga suka di make up.
40	Er: Menurut Mba Tias, apa manfaat dari memberikan kebebasan pada anak untuk merancang atau membangun sesuatu dengan bahan-bahan yang tidak terstruktur? Ee2: Manfaatnya sangat besar. Imajinasi anak akan berkembang, dan kreativitas serta selera estetikanya akan terasah. Proses ini juga memupuk keseimbangan antara logika dan emosi, yang penting untuk pembelajaran holistik. Selain itu, menggunakan bahan-bahan yang tidak terstruktur membuat permainan lebih aman dan ramah lingkungan, sehingga orang tua merasa lebih nyaman.
45	Er: Pernahkah Shadu menciptakan sesuatu yang tidak terduga atau sangat kreatif menggunakan <i>loose parts</i>? Apa yang Shadu buat? Ee2: Ya, dia pernah memvisualisasikan dunia bawah laut menggunakan dedaunan dan ranting. Dia menata bahan-bahan itu sedemikian rupa sehingga menyerupai laut. Lengkap dengan ikan.
55	Er: Bagaimana Mba Tias mendukung anak untuk berpikir kritis atau mencari solusi saat mereka bermain dengan <i>loose parts</i> dalam kegiatan STEAM? Ee2: Saya membiarkan anak mengeksplorasi sesuai keinginannya sambil memastikan keamanan bermain. Selain itu, saya dan suami selalu siap berdiskusi dengannya. Misalnya, akhir-akhir ini di

	rumah kami sering ada hewan liar yang masuk. Shadu tidak takut dan malah ingin memelihara hewan-hewan itu, termasuk kodok. Kami pun berdiskusi tentang kodok, habitatnya, dan bagaimana merawatnya. Shadu sangat antusias, tetapi setelah diskusi, kami sepakat untuk melepaskan kodok itu kembali ke alam.
60	Er: Apa tantangan yang Mba Tias hadapi dalam mengintegrasikan pembelajaran STEAM berbasis <i>loose parts</i> di rumah? Ee2: Sejujurnya, tidak ada tantangan. Kami memberi kebebasan kepada anak-anak di rumah untuk berkreasi dan bereksperimen.
70	Er: Menurut Mba Tias, bagaimana <i>loose parts</i> dapat membantu anak-anak memahami konsep-konsep matematika atau teknik dalam kehidupan sehari-hari? Ee2: <i>Loose parts</i> bisa menjadi media yang sederhana dan efektif untuk belajar konsep dasar matematika, seperti berhitung, mengelompokkan, dan mengukur. Misalnya, anak bisa menggunakan benda-benda itu untuk membangun struktur atau pola, yang melibatkan keterampilan teknik dan pemecahan masalah.
80	Er: Apakah Mba Tias melihat adanya perubahan dalam kemampuan Shadu untuk bekerja sama atau berkomunikasi dengan teman sebaya ketika menggunakan <i>loose parts</i> ? Ee2: Iya, yang saya lihat perubahan positif. Ketika bertemu dengan teman-temannya di tempat baru, terutama di lingkungan yang ga ada mainan pabrikan, Shadu tidak merasa bosan. Dia bisa menciptakan mainan baru dengan benda-benda yang ada di sekitarnya.
85	Er: Apa harapan Mba Tias terkait perkembangan kreativitas dan keterampilan anak melalui pembelajaran STEAM berbasis <i>loose parts</i> ? Ee2: Saya berharap semakin banyak orang tua yang menggunakan

	metode ini, sehingga anak-anak dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan kemampuan mereka sejak dini.
	Er: Baik Mba Tias, sudah selesai wawancaranya Makasi ya Mba. Ee2: Sama-sama Mba Ia, semoga bulan ini sidang ya.

Informan Utama BH

Nama : Hesti Sunarsih

Usia : 52 Tahun

Status : Fasilitator

Baris	Verbatim
1	Er: Selamat siang Bu, mohon maaf minta waktunya sebentar nggih Ee3: Siang juga Mba, iya gapapa Mba Er: Bu, sebelumnya saya izin mau mewawancarai ibu, terkait kreativitas anak ya bu Ee 3: Iya boleh Mba
15	Er: Eeee kan selama Tia ikut ngajar disini itu suka ngeliat anak-anak itu nyaman banget disini, gamau pulang padahal udah dijemput dan bisa bercanda dengan lepas/bebas bersama fasilitator. Nah Bagaimana Fasilitator dapat menciptakan suasana di kelas yang memungkinkan anak-anak untuk merasa bebas mengemukakan ide mereka? Ee 3: Caranya dengan menciptakan suasana kelas yang ramah anak sehingga anak enjoy seperti di rumah sendiri. Suasana yang santai, hangat, tidak formal, dan terbuka. Anak merasa nyaman dan aman untuk bermain, beresplorasi dan berekspresi sesuai minat dan kebutuhannya. Fasilitator memposisikan 'setara' sebagai teman bagi anak yang bisa dipercaya dan siap mendukung memfasilitasi kebutuhan masing-masing anak.

35	Er: Lalu apa saja teknik/cara yang fasilitator gunakan untuk membantu anak-anak menghasilkan solusi kreatif ketika mereka menghadapi masalah atau tantangan dalam pembelajaran? Ee3: Fasilitator jadi pengamat yang aktif, Jika anak menemukan kendala fasilitator akan mengembangkan teknik bertanya untuk memancing ide atau gagasan menemukan solusi. Fasilitator memberi kesempatan anak untuk mencoba memecahkan tantangan yang ditemui sendiri, agar inisiatif, kreativitas dan kemandiriannya lebih terstimulasi. Seperti misalnya saat anak menginginkan mainan Lego di dalam lemari dan penempatannya di rak bagian atas. Saat meminta tolong fasilitator mengambilkan Lego, maka fasilitator cukuplah memberikan kuncinya. Si anak akan mendapat ragam kesempatan belajar membuka kunci sendiri mencari kunci yang cocok, belajar bagaimana mengambil mainan yang tidak terjangkau tangan dengan mengambil kursi misalnya, belajar kerjasama dengan teman untuk membantu menurunkan mainannya, dll.
55	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam membantu anak bekerja sama saat mereka memainkan peran yang berbeda dalam kegiatan bermain peran? Ee3: Fasilitator selalu mengingatkan anak akan kesepakatan anak hebat (jaga diri, jaga teman dan jaga lingkungan) sebagai pijakan awal bermain. Fasilitator memberikan kepercayaan bahwa anak itu penuh daya kreatifitas dan sebaiknya memberi ruang merdeka bagi anak bermain bebas tanpa banyak intervensi orang dewasa (fasilitator). Secara alamiah anak akan belajar menjadi makhluk sosial, belajar berbagi peran dan kerjasama. Belajar mengalami konflik dan mengelola. Fasilitator hadir menjadi pengamat yang aktif, menarik diri membuat jarak saat anak-anak sudah asyik aktif bermain peran bersama. Fasilitator siap intervensi saat ada perilaku yang membahayakan fisik (memukul, menendang, mendorong, dll) dan juga mental teman (mengolok, mengejek, kata kasar, dll). Misalnya

	saat anak-anak bermain dengan menata kursi-kursi menjadi bis. Terjadi pembagian peran, rebutan tempat duduk, terjadi juga keributan karena tidak dapat kompromi, ada gelutan, ada yang menangis, ada sesi membereskan kembali kursi pada tempatnya, dll. Semua dalam pemantauan dan pengamatan fasilitator.
65	Er: Apakah fasilitator memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menciptakan cerita atau karakter dalam permainan peran mereka? Ee 3: Ya, terjadi secara alamiah pada anak-anak. Sebenarnya anak-anak disini tuh udah bisa main peran sendiri. Ketika mereka berkumpul dengan temannya yaudah mereka memutuskan untuk bermain apa. Apa lagi di umur anak di TA mereka memainkan peran yang udah mereka lihat. Contohnya Gendhis, Deandra, Bilqis dan Kea mereka senang bermain peran menjadi guru dan murid.
85	Er: Apa yang fasilitator lakukan untuk menstimulus keingin tahuan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari? Ee 3: Fasilitator menyiapkan media pendukung atau sumber belajar bagi anak-anak, sehingga anak akan mengembangkan gagasan bermainnya. Misal ada Ale dan Ero yang menyukai topik Dinosaur, fasilitator mencari buku-buku terkait topik tersebut dan juga ikut belajar agar bisa 'nyambung' menanggapi saat anak bercerita. Saat Lanang tertarik bendera-bendera di dunia, fasilitator menyediakan buku atlas, dll. Fasilitator memberi ruang 'merdeka' bagi anak bermain bebas memilih aktivitas yang disukainya, mengembangkan rasa ingin tahu pada bidang minat masing-masing dan menyiapkan media pendukung atau sumber belajarnya. Fasilitator menjadi pendengar aktif, memberi stimulasi, memancing tanya dan memprovokasi anak menemukan dan mengembangkan ide bermainnya.

	Fasilitator juga harus siap belajar mengulik semua topik yang menjadi ketertarikan anak agar mampu mengimbangi/menyelaraskan percakapan dengan anak.
95	Er: Bagaimana cara fasilitator memfasilitasi anak-anak untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka baik melalui eksperimen maupun diskusi? Ee3: Mengajak diskusi dengan anak dan menjadi pendengar yang sabar. Mengajak curah gagasan, dengan bertanya dan menggali mengumpulkan jawaban versi anak-anak. Jangan mengkritik, memperolok atau menyalahkan jawaban anak.
105	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam mendukung anak-anak untuk menemukan solusi dari masalahnya sendiri? Ee3: Fasilitator harus memberi kebebasan anak mencoba menemukan solusi. Setelah anak mencoba sendiri, mengamati proses dan mendapati hasilnya, anak akan mengetahui apakah solusinya sudah tepat. Hargai setiap usaha anak, beri motivasi jika anak gagal dan belum menemukan solusi untuk mencoba opsi lainnya.
115	Er: Apakah ada tantangan yang dihadapi saat mendorong anak-anak untuk menemukan solusi? Ee3: Ada, anak-anak itu lebih muda dan mungkin belum sepenuhnya mengembangkan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Mereka itu eee sulit mengenali solusi belum lagi jadi harus benar-benar di tenangin dulu. Baru besoknya kalau anaknya udah mau diajak ngobrol kita ajak tapi, kadang ada anak yang habis itu jadi gamau masuk sekolah.
135	Er: Apa peran yang fasilitator lakukan dalam membantu anak untuk menerima perbedaan serta merayakan keunikan dalam ekspresi seni mereka? Ee3: Peran fasilitator adalah bagaimana mendorong anak memiliki rasa percaya diri dan bangga/menghargai karya yang

	diekspresikannya. Fasilitator selalu memberi apresiasi positif terkait karya anak bisa dengan pujian secara spesifik terkait karya anak. Tidak ada standar penilaian angka-angka untuk menilai karya anak. Semua karya anak bagus sesuai dengan tahapan belajar dan minat masing-masing anak. Fasilitator memberi keleluasaan bagi anak untuk tampil mengekspresikan diri dengan nyaman tanpa pemaksaan. Misalnya saat menjadi penampil di pasar ekspresi, siapapun boleh ikut dan jika ada anak yang belum mau atau belum tertarik meski dimotivasi ya tetap dihargai.
150	Er: Bagaimana fasilitator menciptakan lingkungan yang aman bagi anak untuk mengekspresikan diri mereka tanpa takut dihakimi atau diabaikan? Ee3: Fasilitator memberi anak kebebasan berekspresi dan bereksplorasi, sesuai dengan minat, kebutuhan dan cara belajarnya. Fasilitator selalu mengingatkan akan kesepakatan bersama agar kebebasan yang dimiliki anak tidak mengganggu kebebasan teman lainnya. Belajar tentang batasan ‘rambu-rambu’ bermain apa yang boleh dan tidak boleh dan mengolah rasa empati, spirit dari kesepakatan anak hebat sekolah. Fasilitator harus peka untuk selalu hadir mengapresiasi dan mendukung anak saat diperlukan.
165	Er: Bagaimana cara fasilitator memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri anak melalui ide baru? Ee3: Fasilitator menyiapkan media pendukung yang dibutuhkan untuk anak. Fasilitator memberikan kesempatan bagi anak berkreasi bebas bukan dengan memberikan ‘sesuatu’ tantangan lembar tugas yang disiapkan untuk anak seperti sekolah pada umumnya. Jadikan anak sebagai subyek belajar yang berdaya, belajar dari hal obyektif / riil yang ditemui di sekitarnya menjadi sumber belajar mengolah panca inderanya dan pengetahuannya.

175	Er: Dalam pandangan fasilitator, sejauh mana pentingnya memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi, lalu apa dampaknya bagi kreativitas anak? Ee3: Saat anak diberikan kebebasan bereksplorasi anak pasti akan merasa bahagia/senang dan pasti lebih ‘greget’ dan termotivasi untuk mengembangkan rasa ingin tahunya sendiri. Rasa ingin tahu yang terjaga dan terus berkembang pasti akan mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas anak.
180	Er: Bagaimana fasilitator menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk beradaptasi dengan perubahan atau tantangan yang muncul dalam proses belajar mereka? Ee3: Fasilitator harus membangun bonding dengan anak. Jika ada rasa percaya dan komunikasi yang baik, apapun tantangan yang muncul selama proses belajar akan bisa dikelola dengan baik.
	Er: Oh iya bu, terimakasih sudah menyempatkan waktunya untuk di wawancara. Ee3: Iya mba sama-sama

Informan Utama BW

Nama : Margareth Widhy Pratiwi

Usia : 63 Tahun

Status : Kepala Sekolah

Baris	Verbatim
1	Er: Selamat siang Bu, mohon maaf minta waktunya sebentar nggih Ee4: Siang juga Mba, cuman nanti saya bisa sebentar mau ke Dinas. Er: Iya bu, maaf ya bu, ganggu sebentar sebelumnya perkenalkan nama saya Septiani atau biasa di panggil Tia. Disini saya izin mau mewawancara ibu, terkait kreativitas anak ya bu Ee4: Iya boleh
5	Er: Bagaimana Fasilitator dapat menciptakan suasana di kelas yang memungkinkan anak-anak untuk merasa bebas mengemukakan ide mereka? Ee4: Mendengarkan apa saja yang dikemukakan anak, tidak menyela dan merespon dengan baik.
10	Er: Apa saja teknik/cara yang fasilitator gunakan untuk membantu anak-anak menghasilkan solusi kreatif ketika mereka menghadapi masalah atau tantangan dalam pembelajaran? Ee4: Mengajak ngobrol dan menanyakan tentang kesulitan mengajak/menawarkan penyelesaian yang bisa dipahami oleh anak.
15	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam membantu anak bekerja sama saat mereka memainkan peran yang berbeda dalam kegiatan bermain peran? Ee4: Memberi pemahaman tentang peran yg harus dimainkan, sesuai gaya natural anak.
20	Er: Apakah fasilitator memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menciptakan cerita atau karakter dalam permainan peran mereka? Ee4: Ya, biarlah anak memiliki konsep sesuai imajinasinya.

25	Er: Apa yang fasilitator lakukan untukmenstimulus keingintahuan anak-anak dalam kegiatan pembelajaransehari-hari? Ee4: Mengajak ngobrol atau diskusi dan eksplorasi pada obyek pembelajaran/kegiatan.
30	Er: Bagaimana cara fasilitator memfasilitasi anak-anak untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka baik melalui eksperimen maupun diskusi? Ee4: Mencari referensi bisa dari buku atau sumberlain, searching lewat internet. Jadi kalau anak bertanya saya belum bisa jawab, itu ga langsung jawab gatau, tapi di cari bareng-bareng yu.
35	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam mendukung anak-anak untuk menemukan solusi dari masalahnya sendiri? Ee4: Mengajak ngobrol dan memetakan masalah yang dihadapi secara kronologis serta menawarkan solusi yang tepat bagi anak.
40	Er: Apakah ada tantangan yang dihadapi saat mendorong anak-anak untuk menemukan solusi? Ee4: Tantangan selalu ada, karena egoisme anak masih lekat. Karena anak-anak in ikan masih eee dalam tahap perkembangan emosional dan kognitif ya. Jadi anak-anak itu masih cenderung fokus sama dirinya sendiri.
50	Er: Apa peran yang fasilitator lakukan dalam membantu anak untuk menerima perbedaan serta merayakan keunikan dalam ekspresi seni mereka? Ee4: Mengenalkan bahwa kita semua berbeda, dan perbedaan itu saling melengkapi dan mengajarkan empati. Contohkan di Salam ini kami suka mengajak anak-anak mengenalkan kebudayaan dan perbedaan lainnya, seperti warna kulit,rambut itu juga kami jelaskan sambil bermain melalui lagu.

55	Er: Bagaimana fasilitator menciptakan lingkungan yang aman bagi anak untuk mengekspresikan diri mereka tanpa takut dihakimi atau diabaikan? Ee4: Memberi kepercayaan, dan tidak meremehkan kemampuan yang dimiliki oleh anak namun menghargai proses yang dijalani.
60	Er: Bagaimana cara fasilitator memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri anak melalui ide baru? Ee4: Memberi kebebasan mengemukakan idenya, mengapresiasi dan memberi masukan pada ide barunya.
65	Er: Dalam pandangan fasilitator, sejauh mana pentingnya memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi, lalu apa dampaknya bagi kreativitas anak? Ee4: Sangat penting, karena anak akan menemukan kreatifitas dan rasa percaya diri ketika diberi ruang untuk bereksplorasi. Anak akan menemukan proses pembelajaran dari kegiatan yang dipilihnya.
70	Er: Bagaimana fasilitator menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk beradaptasi dengan perubahan atau tantangan yang muncul dalam proses belajar mereka? Ee4: Menemani mereka dan memberi rasa aman serta memberi ruang untuk anak menemukan kenyamanan.
	Er: Mungkin cukup sekian ya bu pertanyaannya, terimakasih Ee4: Iya mba sama-sama, maaf saya buru-buru Er: Iya bu, gapapa

Informan Utama MA

Nama : Ratri Ayu Widiyaning Astuti

Usia : 30 Tahun

Status : Fasilitator

Baris	Verbatim
1	Er: Assalamualaikum Mba Ayu, selamat siang Mba, mohon maaf minta waktunya sebentar nggih Ee5: Waalaikum salam, siang juga Mba. Er: Mba, saya izin mau mewawancara Mba Ayu, terkait kreativitas anak ya Mba. Ee5: Iya boleh mba
10	Er: Bagaimana Fasilitator dapat menciptakan suasana di kelas yang memungkinkan anak-anak untuk merasa bebas mengemukakan ide mereka? Ee5: Memberikan ruang kepada anak untuk berpendapat secara bebas. Menggunakan pertanyaan pancingan, seperti: "<i>Teman-teman hari ini ada yang punya ide mau ngapain?</i>" memberikan apresiasi kepada setiap ide yang disampaikan anak, sehingga mereka merasa didengar dan dihargai.
20	Er: Apa saja teknik/cara yang fasilitator gunakan untuk membantu anak-anak menghasilkan solusi kreatif ketika mereka menghadapi masalah atau tantangan dalam pembelajaran? Ee5: Menyiapkan media dari lingkungan sekitar sebagai alat bantu kreatif. Memberikan kebebasan pada anak untuk berkreasi, seperti. Contohnya, saat anak ingin membuat sayap kelelawar dari kardus, fasilitator menyediakan bahan seperti kardus, membiarkan anak menggambar dan mewarnai, serta membantu dalam proses teknis seperti memotong dan memasang karet. Membimbing anak untuk menyelesaikan karya mereka secara mandiri.

25	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam membantu anak bekerja sama saat mereka memainkan peran yang berbeda dalam kegiatan bermain peran? Ee5: Sebagai fasilitator kita bisa menjadi teman juga untuk anak-anak agar bisa bermain gabung.
30	Er: Apakah fasilitator memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menciptakan cerita atau karakter dalam permainan peran mereka? Ee5: Pasti fasilitator akan memberikan kesempatan agar anak-anak bisa berimajinasi saat bermain peran dan bisa menghayati perannya
35	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam mendukung anak-anak untuk menemukan solusi dari masalahnya sendiri? Ee5: Dengan banyak pertanyaan pemantik. Contohnya ada anak suka pengharum ruangan, saya tunjukkan pengharum ruangan yang bentuknya beda-beda, lalu saya tanya “Kalau kamu bisa bikin pengharum ruangan, kamu mau bikin bentuk apa?” Dia jadi muncul ide buat bikin pengharum ruangan bentuk pohon natal dan mobil.
45	Er: Bagaimana cara fasilitator memfasilitasi anak-anak untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka baik melalui eksperimen maupun diskusi? Ee5: Mendorong anak untuk mencari jawaban dengan mencoba langsung (eksperimen). Mengadakan diskusi terbuka untuk membahas pertanyaan anak. Fasilitator juga terus belajar mengikuti perkembangan zaman agar dapat mendampingi anak-anak dengan metode yang relevan.
50	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam mendukung anak-anak untuk menemukan solusi dari masalahnya sendiri?

	Ee5: Biasanya fasilitator mendorong kreativitas anak dengan memberikan waktu untuk memikirkan solusi sendiri dan memberikan ruang untuk anak menemukan jalan keluar yang dirasa tepat bagi anak.
60	Er: Apakah ada tantangan yang dihadapi saat mendorong anak-anak untuk menemukan solusi? Ee5: Ada, tantangan nya adalah kurangnya kepercayaan diri dan pengaruh sosial. Kurangnya kepercayaan diri pada anak. Pengaruh sosial yang membuat anak ragu untuk mengemukakan ide. Fasilitator mengatasinya dengan menciptakan lingkungan yang aman dan mendorong anak untuk percaya diri.
65	Er: Apa peran yang fasilitator lakukan dalam membantu anak untuk menerima perbedaan serta merayakan keunikan dalam ekspresi seni mereka? Ee5: Kita bisa menghargai di setiap pendapat para anak-anak agar kita bisa saling melengkapi dan menghargai satu sama lain.
75	Er: Bagaimana fasilitator menciptakan lingkungan yang aman bagi anak untuk mengekspresikan diri mereka tanpa takut dihakimi atau diabaikan? Ee5: Membuat kesepakatan bersama, seperti "Jaga diri, jaga teman, dan jaga lingkungan." Menyediakan ruang yang terbuka dan aman di mana anak dapat belajar dan berekspresi dengan bebas. Memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menyampaikan pendapat mereka.
85	Er: Dalam pandangan fasilitator, sejauh mana pentingnya memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi, lalu apa dampaknya bagi kreativitas anak? Ee5: Akan sangat berdampak karena dengan kita memberikan kebebasan bagi anak bereksplorasi anak akan mendapatkan banyak

	sekali ide untuk digali dan bisa dijadikan sebagai kegiatan bersama, anak akan merasa bangga
95	Er: Bagaimana fasilitator menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk beradaptasi dengan perubahan atau tantangan yang muncul dalam proses belajar mereka? Ee5: Agar anak merasa nyaman untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri lingkungan yang aman dan terbuka sangat dibutuhkan agar anak-anak bisa bebas menuangkan idenya tanpa rasa takut
	Er: Baik, Mba Ayu terimakasih sudah menyempatkan waktunya untuk di wawancara. Ee5: Iya sama-sama Mba, kalau ada jawaban yang kurang nanti lanjut di WA aja ya Mba. Er: Iya Mba Ayu, ini udah cukup terimakasih banyak

Informan Utama MT

Nama : Maghfirota Auriza

Usia : 25 Tahun

Status : Fasilitator

Baris	Verbatim
1	Er: Assalamualaikum Mba Tita, selamat siang Mba, mohon maaf minta waktunya sebentar nggih Ee6: Waalaikum salam, siang juga Mba. Er: Mba, saya izin mau mewawancara, terkait kreativitas anak ya Mba. Ee6: Iya silahkan Mba Tia.
15	Er: Bagaimana Fasilitator dapat menciptakan suasana di kelas yang memungkinkan anak-anak untuk merasa bebas mengemukakan ide mereka?

	Ee6: Eee menciptakan suasana, kalau di SALAM sendiri kana nak emang dibebaskan untuk mengungkapkan apa yang mereka inginkan atau apa yang mereka pikirkan gitu, jadi ya karena kebiasaan-kebiasaan itu seperti misal kalau kita sedang berdiskusi atau bercerita membentuk lingkaran itu kan kita juga menerima pendapat anak-anak atau menanyakan anak-anak idenya atau semisal nanti kita punya suatu kasus nanti anak juga akan mengutarakan bagaimana penyelesaiannya. Sebenarnya hal-hal sederhana dari bagaimana bu fasi itu memberikan. Eeemm apa ya pemantik anak-anak untuk bercerita untuk mengungkapkan secara verbal. Menurutku udah ini sih Mba Tia usaha suatu usaha menggomongkan ide anak gitu.
35	Er: Apa saja teknik/cara yang fasilitator gunakan untuk membantu anak-anak menghasilkan solusi kreatif ketika mereka menghadapi masalah atau tantangan dalam pembelajaran? Ee6: Eee teknik atau caranya ya, karena aku juga masih baru ya dan sama-sama barulah kita. Kalau dari yang sejauh ini ya tektnik atau caranya memantik dan memfasilitasi anak ketika mempunyai suatu ide gitu. Misalnya kemarin itu eee gelora itu mau buat tangan palu nah dia tau kardusnya itu harus di gulung untuk membuat sebuah tabung gitu. Dia juga mau ngukur tangannya oh tangannya sepanjang gini gitu tapi buat bentuk palunya itu. Palunya kan huruf T ya Mba Tia buat bentuk atasnya itu dia gatau oh harus gimana ya terus dia tuh gini, bentar ya mba tita aku coba-coba dulu ya kamu tunggu aku ya gitu. Jadi dia membuat sendiri oh caranya gini-gini tapi hasil akhirnya adalah segitiga terus aku bilang kalau palu itu punya berapa sisi gitu kan, bentuknya gimana, bentuknya kotak, berarti harusnya gini kan ta angkat gitu mba bentuk segitiganya jadikan hurufnya C kurang satu baris lagi dan dia tahu oh iya harusnya ada tutupnya disini kaya gitu.

55	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam membantu anak bekerja sama saat mereka memainkan peran yang berbeda dalam kegiatan bermain peran? Ee6: Eee, kalau dari fasi sendiri mendampingi dan menarik anak agar ada interaksi dengan temannya jadi kaya mungkin dia bermain peran rame-rame ko yang ini ga diajak mgobrol gitu, biar ga merasa kaya gitu jadi kalau yang kemarin itu ada Kidung, Deandra, Rara, Kea sama Anzen dan Laire. Itu mereka ceritanya Deandra jadi adeny mau pergi keluar belanja nah Kidung itu mengingatkan kalau kita jadi ade itu harus bilang Kaka-kakanya dulu Kidung kaya gitu. Oh berarti itu ada kalimat pemantik dari Kidung, mungkin Deandra merasa kaya ih kenapa sih kan suka-suka kita. Nah dari situ fasilitator bisa masuk oh iya berarti kalau kita keluar-keluar harus bilang ini kaya gitu, kenapa kita kalau keluar harus bilang nah itu di pantik lagi biar anak-anak juga berpikir jadi gaada crash tapi malah oh iya kenapa ya, jadi kita meluruskan gitu loh.
75	Er: Apakah fasilitator memberikan kesempatan pada anak-anak untuk menciptakan cerita atau karakter dalam permainan peran mereka? Ee6: Oh, kalau untuk memberikan kesempatan iya kita memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mengambil peran yang mereka mau kaya semisal, mereka bermain peran keluarga Ayah, Ibu, Kaka, Ade, mungkin ada beberapa anak yang jadi Ibunya cumin satu gitu. Nah kita itu bisa mengakali Ibunya itu ada 2 atau lebih jadi eee. Apa Namanya kita gatau si anak mau mengambil peran ibu karena hari ini dia melihat ibunya pergi buatin sarapan ayahnya atau mungkin nganter dia berangkat sekolah cerita-cerita gitu. Kan dari situ kita bisa eee apa Namanya menarik kesimpulan gitu. Oh ternyata anak ini itu mau bermain peran ini karena terinspirasi dari Ibunya atau Ayahnya atau mungkin dari hal-hal yang dilakukan Kakanya atau keluarganya dirumah.

95	Er: Apa yang fasilitator lakukan untuk menstimulus keingintahuan anak-anak dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari? Ee6: Ya memfasilitasi apa yang ingin anak lakukan hari itu ya. Ya tentu kita punya kegiatan yang apa Namanya eee terjadwal gitu. Tapi itu ga dijadikan patokan harus paten dilakukan semisal anak punya ide permainan tertentu yang ternyata temannya juga setuju ya kita jalani itu dan temennya juga proses begitu. Semisal oh gimana kalau si anak ini ada yang mau menangkap ikan, si anak ini ada yang mau tangkap kupu-kupu atau mungkin ada yang dia itu mau membuat lego kaya gitu. Eee ya karena itu ada fungsinya fasinya ga Cuma satu atau dua bisa juga ketika ada anak memberikan ide eee ayo kita missal menangkap keong di sawah mungkin bisa ditawarkan kepada teman-teman yang lain. Eee halo teman-teman teman kalian har ini punya ide menangkap keong disawah apakah ada yang mau ikut gitu disitu bisa juga diajak eee apa Namanya anak-anak untuk mengamati keong jalannya cepat atau lambat keong itu ternyata kalau di taro tangan badannya ada lendirnya kaya gitu. Gitu sih jadi apa yang terjadwal itu kita ga harus dilakuin bisa fleksible dengan jadwalnya anak-anak.
125	Er: Bagaimana cara fasilitator memfasilitasi anak-anak untuk mencari jawaban atas pertanyaan mereka baik melalui eksperimen maupun diskusi? Ee6: Kalau sejauh ini untuk eksperimen kita langsung, jadi ga dari video, ga dari cerita-cerita itu engga. Jadi kita memang pengamatan langsung kelapangan misal sewaktu itu Anzen itu mau melihat biji buah yang kalau di kasih air itu bisa meletus gitu mba. Waktu itu Anzen bawa itu banyak kemudian sama Bu Hesti di berikan fasilitas cup beisi air jadi Anzen bisa liat sendiri oh kalau biji itu dimasukan ke air akan terjadi ledakan kecil. Jadi kaya biji-bijinya keluar semua gitu, terus kemudian eee kalau untuk eksperimen lain waktu itu kita juga ada kegiatan yang membuat gunung meletus sama yang hujan

	jadi mereka bisa melihat secara langsung. Jadi kita itu merebus air terus nanti dari tutup pancinya keluar tetesan-tetesan air gitu jadi bisa menjelaskan ke anak prosesnya itu seperti itu. Jadi nanti airnya panas dulu nah nanti airnya naik keatas tutup panci terus baru ketika diangkat pancinya jadi turun hujan. Nah itu bisa diibaratkan seperti itu, kalau untuk mencari jawaban dari diskusi itu sebenarnya bisa ngumpulin jawaban-jawaban diskusi anak sih. Jadi apa Namanya dikumpulkan terus kita menggumpulkan kesimpulan. Bisa juga dari eee sebab akibat, jadi semisal kita lagi ngomongin ga boleh naik-naik kursi atau naik-naik meja eh ternyata diskusi itu belum ada jawabannya. Ketika di tengah-tengah pembelajaran mungkin ada yang jatuh dari kursi atau meja. Nah itu bisa kita pantik kembali gitu.
135	Er: Bagaimana cara fasilitator dalam mendukung anak-anak untuk menemukan solusi dari masalahnya sendiri? Ee6: Kalau solusinya itu diskusi tadi sih face to face jadi ga ninggalin anak, kaya yaudah kamu pergi dulu gitu engga. Jadi kita face to face kita melihat kenapa kamu susah bersepakat sih misal ketika di pantik juga anak belum menemukan solusi. Kita yang memberikan solusinya oh bisa ga ya kalau semisal diginin gitu. Nah anak ketika mencoba nanti oh iya bisa, oh ternyata gini ya bu caranya gitu sih.
145	Er: Apakah ada tantangan yang dihadapi saat mendorong anak-anak untuk menemukan solusi? Ee6: Kalau untuk tantangan dari saya pribadi itu ada sih jadi bagi saya gatau ya Mba Tia relate atau engga. Saya kadang sebagai orang dewasa suka mikir kadang ih orang ini tinggal kaya gini doang ya ampun masa kalian ga bisa gitu. Sebenarnya ada rasa-rasa gemes ingin ngasih tahu ke anak ini loh caranya, cuman kalau kaya gitu anak jadi ga bisa proses, untuk mencari tahu, untuk anak menemukan solusinya jadi itu sih lebih ke menahan diri untuk setiap proses yang anak lakukan.

165	Er: Apa peran yang fasilitator lakukan dalam membantu anak untuk menerima perbedaan serta merayakan keunikan dalam ekspresi seni mereka? Ee6: Itu biasanya ditemukan pas kegiatan menggambar sama kegiatan membuat sesuatu bermain lego, balok atau eee membuat kreasi gitu. Pernah waktu itu tuh eee apa Namanya Abdi tuh buat topeng dari kardus nah terus Asa sama Talu yang ngeliat itu tuh pengen, mereka tuh buat juga gitu loh. Abdi yang udah jadi duluan itu ngeliatin si Asa sama Talu gambar topengnya. Nah biasa Abdi kan jail “ih punyamu jelek, punyamu jelek.” Tapi aku bilang dong engga yo de itu mereka lagi berkreasi sendiri mereka itu buat sesuatu yang mereka mau gitu. Coba ditanya ini gambar apa gitu, Nh Talu yang denger itu juga bilang. Engga yo ini bagus, punya nya Asa juga bagus, jadi sebenarnya eee mungkin anak itu suka bercanda kaya gitu ya. Cuman kan penerimaan anak lain juga belum tentu bercanda gitu. Pernah suatu ketika itu ada yang bilang ih kamu jelek, kamu jelek. Cuman dia plesetin ah sekarang kan hari kebalikan jadi kalau aku bilang kamu jelek berarti artinya kamu ganteng kaya gitu. Nah dari celetukan itu tuh bisa kita buat sebagai pengingat buat anak. Misal anak mulai oh ini ko gambarmu jelek, ini ko ini. Ihh kamu lagi hari kebalikan ya berarti ini bagus, biasanya kalau kaya gitu tuh cengir-cengir atau mungkin yang pas kegiatan menggambar itu pernah ditemukan juga ada yang bilang ih gambar mu jelek banget, eee saya akan bilang engga ko ini bagus coba nih ceritakan dulu gambarnya gimana. Nah setelah itu anak yang satunya menceritakan Kembali kenapa bilang jelek, oh karena ini mungkin pandangan anak berbeda beda, jadi kita harus dengerin dulu dari prespektif yang berbeda.
185	Er: Bagaimana fasilitator menciptakan lingkungan yang aman bagi anak untuk mengekspresikan diri mereka tanpa takut dihakimi atau diabaikan?

	Ee6: Eeem ya, menerima kita ada disisi dia gitu selama dia ga ngelakuin kesalahan jadi ketika anak mengekspresikan aku mau menari gini-gini, kalau anak yang lain gamau nari yasudah gitu tidak menyalahkan dia karena dia gamau menari. Misal ada yang mau menggambar juga kita ga menyalahkan dia ketika dia gamau menggambar. Kita tidak mengjudge dia. Kita akan memberikan inisiatif kegiatan lain misal dia gamau menggambar. Oh mungkin kamu mau membuat sesuatu mungkin kamu mau bermain lego atau apa jadi dari fasinya sendiri juga tidak memaksakan kehendak anak-anak memberikan ruang yang nyaman pun dari fasi sendiri harusnya tidak takut untuk mengatakan maaf dan terimakasih karena selama ini juga kita selalu memuji karya anak dan selalu antusias gitu denga napa yang dihasilkan oleh anak. Oh ini tadi itu prosesnya gimana, tadi tuh kamu liat apa terinspirasi darimana kaya gitu.
200	Er: Bagaimana cara fasilitator memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri anak melalui ide baru? Ee6: Sebenarnya untuk aku ini masih PR sih memberi ruang untuk anak bereksplorasi atau mengekspresikan diri. Karena akhir-akhir ini minta tolong di gambarin sama aku, sebenarnya anak bisa main warna dari gambar yang ta gambarin tapikan justru dari cara anak gambar dari awal sampai akhir harusnya ada imajinasi anak yang tertuang itu sebenarnya PR juga buat aku sih cuman kalau dari fasi-fasi lain semisal ada kejadian lain di hari itu di pantik dari itu sih. Kaya misal aku tahu anak itu suka kereta api gitu aku pagi ini liat kereta api lewat aku mau bahas sama dia ah. Nah itu tuh bisa jadi suatu ide anak dilakukan kegiatan di hari itu.
225	Er: Dalam pandangan fasilitator, sejauh mana pentingnya memberikan kebebasan bagi anak untuk bereksplorasi, lalu apa dampaknya bagi kreativitas anak?

	Ee6: Penting sekali sih Mbak Tia menurut aku karena anak-anak masa prasekolah ini masanya anak-anak bereksplorasi gitu. Bereksplorasi dari lingkungan tempat belajarnya atau dari teman-teman. Justru anak yang bereksplorasi dengan cukup yang kalau teori ya hehehe. Itu kan akan menjadi bekal yang bagus di masa mendatang kalau dilihat dari SALAM sendiri pun ketika anak sudah cukup bereksplorasi sosialnya itu tumbuh gitu menurutku Mba. Karena ketika nanti dia naik ke TA besar dia tuh menjadi punya ide untuk ade-ade TA kecil itu gatau gitu. Dia juga bisa menghasilkan sesuaru yang unik-unik dan baru lagi. Semisal di TA kecil itu gambarnya masih ikut-ikutan temannya atau gambarnya sesuatu yyang dia lihat sehari-hari. Eh tapi pas TA besar dia udah bisa membuat rangkaian cerita, dari imajinasinya sendiri dari hal-hal yang selama ini dia amati kaya oh pesawat itu berjalannya di udara jadi gambarnya ku tambahin awan karena pesawat itu terbang kaya gitu dan ga bisa orang turun langsung dari atas pesawat harus turun dulu kaya gitu sih, jadi sangat penting anak untuk mengeksplorasi.
240	Er: Bagaimana fasilitator menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk beradaptasi dengan perubahan atau tantangan yang muncul dalam proses belajar mereka? Ee6: Yaa, pembiasaan pemberian pembiasaan, kalau di TA itukan ada namanya kesepakatan ya. Eee anak-anak yang peralihan dari KB ke TA itu emang perlu beradaptasi juga bagaimana mereka akhirnya bersepakat. Bagaimana isi kesepakannya dan ternyata kesepakatan itu harus di ini loh apa namanya harus diikuti karena semua sepakat melakukan itu gitu. Jadi ya pembiasaan sih engga misal hari ini di bolehin besok engga. Oh hari ini boleh ya karena ini anak di kasih penjelasan dan tau untuk hari ini tuh pengecualian dan untuk setiap hari itu harus diingatkan terus. Jadi pembiasaan sih Mba Tia kalau di Salam ini ya.

	Er: Terimakasih ya Mba Tita, udah mau di wawancara Ee6: Iya sama-sama Mba Tia. Sukses skripsinya Er: Aamiin makasi banyak Mba.
--	---

Informan Utama BR

Nama : Irianti

Usia : 61 Tahun

Status : Fasilitator

Baris	Verbatim
1	Er: Selamat siang Bu, mohon maaf minta waktunya sebentar nggih Ee7: Siang juga Mba Tia. Er: Bu, saya izin mau mewawancara ibu, terkait kreativitas anak ya Bu. Ee7: Iya boleh mba
15	Er: Jadi Bu Ririn kan di sini tuh anak-anaknya pada kreatif-kreatif ya. Aku tuh penasaran pengen ngelakuin penelitian tentang kreativitas anak kalau dari Bu Ririn sendiri Bu Ririn ada-ada cara ga yang bikin anak tuh ngerasa bebas buat nemuin idenya mereka? Ee7: Kalau saya ya anak kita perhatikan arahnya mau ke mana dia terus oh mau ke sana ya kita dampingin. Terus kira-kira anak itu melakukan berbahaya kita ingatkan resikonya misalnya, memanjat tinggi itu kita biarkan dulu kita lihat aja kita dampingin kira-kira tahu nggak ya, kalau manjat ke atas. Anak kan berpikir oh iya harus gimana gitu kan ya idenya dia biar keluar kan kalau manjat harus gimana pegangan yang kuat anak kan mencoba kayak gitu tuh resikonya gimana jatuh. Kalau jatuh gimana sakit kan idenya anak terus keluar sendiri, iya kita dampingin aja kalau bahaya ya kita ingatkan kalau nggak bahaya ya dia biar menemukan apa yang dia cari apa yang dia sukai gitu.

50	Er: Terus ada cara ga buat Bu Ririn ngebantu anak-anak supaya ngasih solusi kan misalnya anak eee bikin apa atau lagi ngelakuin apa terus gaada solusinya terus Bu Ririn ngasih tahu solusinya tuh dengan cara apa? Ee7: Jadi ee misalnya lap-lap meja ya kotor gitu ya misalnya ada anak yang mengelap meja kira-kira gimana caranya yang bersih. Si a gitu ya ga tak sebutin apa disebutin namanya si a itu terus dia kan mikir caranya bersih harus pakai apa gitu kan terus dia mungkin ee nyari pembersih apa lap. Apa kain gitu biar mejanya ga lengket tanah kalau ada tanah lengket di meja dibersihkan pakai apa? Anak terus cari lari air nah biasanya seperti itu yang saya alami loh terus dia bekerja sendiri. Di lap kalau pagi itu kan ada anak yang seperti itu dia bersih juga ngelapin terus misalkan, mau menangkap kupu-kupu ya yang saya pernah dampingin sulit banget ya kalau sulit terus gimana caranya, biar kupu itu nempel ke kita ke tangan kita coba dengan sabar pelan-pelan aja. Ternyata dia belum dapat terus dia nggak putus asa terus dia ingin dapat juga dia berusaha akhirnya, dia sabar anak itu mengikutin apa eee kupu yang hinggap. Itu dia intip dengan pelan-pelan ternyata bisa nangkap juga itu ada dua orang itu waktu yang sekarang ya kalau yang dulu ada sih juga. Nah terus kalau melompat-melompat ke parit dia kan kadang-kadang ragu ya nyampe ga ya bu ya, kalau ga nyampe gimana. Cara pertama gimana coba ibu bantu gitu kalau dibantu bisa dia kan terus berhasil suka atau dia kan mau mencoba ingin ga, dibantu itu banyak intinya seperti itu ya dia mempunyai ide cara melangkahnya. Itu harus pelan setapak jadi dia apa lihat bener gitu loh antara kaki sama ini gitu loh itu dia perhatikan tuh dia pelan-pelan lompat tapi sambil aaah kaget gitu.
60	Er: Oh iya, terus gimana Bu cara fasilitator ngebantu anak pas mereka kerja sama atau pas mereka bermain peran?

	Ee7: Oh bermain peran ya, gini anak-anak itu kan punya ide sendiri kan terus misalnya dia jadi kakak beradik gitu kan kadang-kadang. Aku kakaknya, aku adiknya ya udah kita lihat aja kita dampingin asal ga apa ya istilahnya, eee merugikan yang dimaksud menjadi anak itu marah apa nangis itu lah kira-kira. Gimana yang lebih gede biasanya kakak yang lebih kecil adik.
65	Er: Tapi mereka biasanya kalau main peran ada pakai alat atau engga bu? Ee7: Enggak paling mainan alat, apa sendok kalau main peran biasanya masak ya saya jadi kakaknya masak dulu, itu pakai apa itu mangkok kecil itu sama sendok plastik itu tanah sama air. Terus nanti dia ambil daun-daunnya sekitarnya itu untuk dicampur ini sayurnya gitu kakak mau makan terus diambilin. Kalau ga kakak ambil sendiri kan udah besar, kata yang peran jadi ibu.
75	Er: Lalu Bu Ririn pernah ga ngasih kesempatan buat anak buat cerita atau bikin karakter permainannya mereka? Ee7: iya, saya cuma mendampingi ya, monitor itu dia sudah berperan. Peran sebagai kakak itu ya apa kerjanya membagi adik, ini nyapu kakak yang masak. Terus itu yang satu, yang kakak satu itu pura-pura belanja tapi nyari daun-daunan untuk dimasak. Itu jadi kalau saya ya anak-anak itu udah tahu kok perannya gitu loh jadi saya cuma ngamatin.
90	Er: Oh, tapi mereka pernah ga bu bisa nyeritain sesuatu karakter terus dibikin sama mereka? Ee7: bikin ayah, ayah gitu pergi dulu ke kantor ya pamit itu pernah itu tapi dia ga gambar. Jadi peran melakukan ayah pergi kantor dulu ya ada waktu itu terus manggilnya itu mah. Wah wagon banget mba. “Mah Aku pergi ke kantor dulu ya” “Ya, pa.” Itu ada waktu itu tak tak sebutkan pernah tak rekam apa ya waktu dulu itu. Jadi apa ya dia itu, anak-anak itu termasuk apa

	idenya itu ada. Itu ya kalau mau pergi itu pamit seperti ayahnya, kakaknya tadi juga terus kalau ada yang nggak pamit. Sebagai kakak yang pertama mengingatkan adik kalau mau pergi pamit dulu sama kakaknya.
110	Er: Apa yang Bu Ririn lakuin buat ngestimulus keingin tahuan anak-anak di dalam kegiatan pembelajaran sehari-harinya? Ee7: Eee ya, jadi gini ya anak ini udah apa eee waktu pertama sama hari mau semesteran itu kan ada perbedaan. Jadi perkembangannya itu kelihatan sekali seandainya ga mau berbagi. Terus mau berbagi bawa makanan itu kan terus apa kerjasama kalau ada yang jatuh ga ada yang apa ngambilkan obat, seperti apa kalau biasanya sini kan lidah buaya apa binahong. Biasanya anak itu menolong itu kalau ga air minum itu dia menolong jadi apa ya. Kayaknya perkembangannya dengan alami gitu loh kan kita ga pernah toh ngatur eh kamu harus gini. Kan ga pernah kita iya toh iya jadi anak itu berkembang dengan sendirinya gitu mungkin dengan sehari-hari, yang kita lakukan di sini jadi anak melihat mungkin juga bisa kan juga ide dia sendiri, jadi apa ya kalau saya merasa apa ya belajar di sini benar-benar belajar dari anak bukan saya mengajari anak tapi saya belajar dari anak lakukan.
120	Er: anak-anak tuh suka nanyain suka banyak pertanyaan, kalau misalkan Bu Ririn belum bisa jawab itu gimana Bu, nyampaiin ke anak-anak nya? Ee7: Oh seandainya, aku ditanya belum bisa belum menemukan jawabannya. Ya saya tanya dia dulu kira-kira kalau si a gimana jawabnya, gitu jadi tak balikkan ke anak nanti suatu hari. Aku punya jawabannya terus baru tak kasih tahu tapi aku mancing anak dulu ya, gimana kalau seperti kalian gimana?
125	Er: Gimana cara Bu Ririn biar anak-anak tuh nemuin solusi dari masalahnya sendiri?

	Ee7: Dari pembelajaran, proses belajar dia kan tuh menemukan, kalau istilahnya apa lagi berantem, berantem terus apa merebut mainan dia kan terus berarti. Aku kalau merebut kan mungkin pikirannya saya, teman saya menjadi nangis kan nggak enak ya, jadi olah rasa ya.
135	Er: Ada tantangan ga Bu yang Bu Ririn hadapi buat ngedukung anak-anak menerima solusi dari masalahnya sendiri? Ee7: Ya ada sih tantangannya kadang-kadang, bingung ya menghadapi itu. Oh ya kalau anak yang apa namanya apa, anak yang sportif, apa ya apa ya yang aktif, itu kadang-kadang kan dia maunya sendiri toh. Tapi oh iya berarti anak ini menemukan apa dulu lah nanti kalau-kalau kira-kira bahaya, ya saya tanyakan gitu. Istilahnya kalau kira-kira bahaya saya harus apa, gimana itu biar idenya dia, biar nggak bahaya gitu loh nggak melakukan yang bahaya gitu kan.
160	Er: Setiap anak tuh beda-beda ya kadang suka ada anak yang ngerasa kayak nggak pede dengan perbedaan diri nya. Nah gimana sih cara Bu Ririn biar anak itu tuh percaya diri, terhadap perbedaannya entah itu perbedaan dari dirinya sendiri atau melalui karyanya? Ee7: iya jadi jangan sekali-sekali kita mematahkan hasil dia, semangat dia, gitu padahal gambar kok gini. Jangan biarkan aja, dia nanti kan punya ide sendiri, dia berkembang sendiri. Pokoknya kalau saya jangan sampai mematahkan semangat anak. Dan wah hasilnya kurang pas itu jangan, jadi eh apa ya, hasil anak itu ya kita terima nanti kalau kurang pas, terus kita tanya aja kok bisa begini gimana ide anak itu kita mancing ide anak itu mancingnya dengan ya dengan pertanyaan. Atau apa dia kalau gambar ya kok bisa begini, gimana ya ko bisa begini gambar, terus apa diperagakan bisa dikasih contoh. Misalnya dia mau gambar peta ya, peta itu kadang-

	kadang anak ini mau peta mencari harta karun. Tapi harta karunnya itu kadang-kadang ga dimunculkan cuma peta gitu, lewat saya tanya itu peta mau cari apa, anak diam biasanya saya ada kakak tuh mau cari rumahnya si a itu lewat pemantang, gitu jadi nanti anak-anak itu kalau kita tanya idenya langsung keluar kayaknya gitu. Jadi ga takut salah itu hebat loh anak-anak sini itu, ga takut salah jadi apa adanya gitu polos gitu loh.
170	Er: Nah, gimana caranya itu pas kita untuk bikin lingkungan yang bisa anak ngeekspresiin dirinya tanpa ngerasa bakalan disalahkan atau dihakimin? Ee7: Oh, kita nganu walaupun anak itu kurang pas ya kita luruskan aja. Istilahnya kita dampingi yang baiknya gimana ya, gitu baiknya gimana ya. Jadi kita ga menghakimi salahnya atau baiknya gimana, atau nanti anak itu idenya keluar Er: Oh jadi ngebantu nyari solusinya Ee7: Iya bantu ga menghakimi
185	Er: Terus gimana cara Bu Ririn tuh ngasih ruang buat anak biar mereka bisa ngeekspresiin ide-ide mereka? Ee7: Ya kita biarkan aja, anak itu mau main apa mempunyai ide apa itu istilahnya kita ga usah melarang. Ga usah nanya yang mematahkan itu tadi ya, istilahnya yang mematahkan kalau idenya mau main tepok jadi, ya biar aja dia terus mau main sepak bola, terus peran keluarga. Ya silakan aja jadi apa ya, ya bebas tapi kita dampingi gitu. Jadi walaupun bebas tapi kita perhatikan, jangan sampai istilahnya kita apa lalai atau gimana itu kan. Kadang kita ngawasin anak terus kadang kita yang diawasin sini, kita lalai mau apa gitu kan. Kan harusnya anak sampai di mana, kita ganti kalau saya, kalau mungkin yang lain beda ya kalau dari pandangan Bu Ririn sendiri.

190	Er: Menurut Bu Ririn seberapa penting ngasih kebebasan buat anak? Ee7: Ya kebebasan apa ya istilahnya, tidak ada batasnya ya tapi didampingin jangan sampai lepas pantauan gitu loh bebas tapi kita mantau gitu loh. Er: tapi ngasih kebebasan itu ada dampaknya ga sih Bu buat kreativitas anak? Ee7: Mungkin kalau ga didampingin bisa ya tapi kalau didampingin terarah toh. Kayak gitu kayaknya.
195	Er: Nah kalau dari Bu Ririn sendiri gimana cara Bu Ririn bikin lingkungan yang ngedukung anak buat beradaptasi kalau ada perubahan. Kaya kan yang semester sekarang tuh pada baru kan masuk ke sini kan nah cara Bu Ririn buat nyiptain lingkungan anak anaknya biar betah gitu di sini? Ee7: Kalau anak ya, misalnya anak mau main apa ya kita fasilitasi, kita dampingi kita pantau lah fasilitasi apa yang dia inginkan. Kan istilahnya dia menggambar kita ada spidol ada kertas mau main perosotan di sini sudah ada tinggal kita dampingin gitu, kalau mau nanam kita alatnya sudah ada mau nanam apa yang diinginkan anak.
	Er: Mungkin cukup sekian ya bu, wawancara dari saya, terimakasih sudah menyempatkan waktunya. Ee7: Iya mba sama-sama

Informan Pendukung PY

Nama : Yudishtira Aridayan

Usia : 44 Tahun

Status : Ketua PKBM

Baris	Verbatim
5	Er: Selamat siang Pak Yudish mohon maaf minta waktunya sebentar Pak. Ee8: Iya siang Mba Tia. Er: Pak, saya izin mau wawancara pak yudish terkait Metode STEAM. Ee8: Iya boleh Mba, cuman saya tahu dikit ya Mba soalnya yang nyusun itu Bu Wahya sama kementrian. Er: Iya gapapa Pak.
15	Er: Pak kan TA tuh pakai metode STEAM nah apa sih yang mendorong PKBM untuk memilih Taman Anak memakai metode STEAM? Ee8: sebenarnya gini ya apa Salam itu kan pendekatannya berbasis peristiwa, itu dasarnya kan itu. Kemudian kalau STEAM ini kan ditawarkan oleh pemerintah itu ya. Cuman kita ini aja, oh ternyata apa yang kita lakukan dengan belajar berbasis peristiwa itu bisa dikategorikan di sana gitu. Jadi bukan Salam saja semula ini STEAM itu ga juga sih cuman pendekatan Salam dengan berbasis peristiwa dengan mendaur belajar gitu ya. Dengan daur belajar itu bisa nyambung dengan pendekatan macam-macam termasuk kalau kemarin ada KTSP, K13 dengan apa <i>scientific</i> gitu ya.
20	Er: Tapi menurut pak yudish penting nggak pak pengenalan konsep STEAM buat anak-anak konsep STEAM Ee8: Eee, ini ya namanya orang belajar itu. Sesungguhnya proses itu kan terjadi lalu alurnya itu terjadi ya, sementara di teman-teman

	PAUD itu yang sedang kita siapkan kan membuka kesadaran, bagaimana indra itu bekerja untuk menangkap peristiwa. Kemudian dia bisa mengungkap gitu ya atau kalau ini apa di masa wirogo ya andriannya ini bagaimana distimulasi. Lalu perwakilan sebenarnya kalau Salam sendiri ini ya menghidupi belajar dari peristiwa belajar terstruktur. Supaya anak mampu menemukan sendiri proses belajarnya. Nah sementara apa pemerintah itu kan punya kurikulum, punya pendekatan, ya termasuk kalau sebelum STEAM itu ya ada kalau yang pendidikan dasar itu ada K13, kalau dulu ada model sentra gitu ya. Kalau yang di PAUD gitu ya ini dialog aja apa yang yang sebenarnya bisa di bisa nyambung itu gimana gitu lebih ke situ sih.
50	Er: Pak yang aku penasaran tuh kan, Salam yang pertama ya sekolah yang tanpa pelajaran itu tuh ngedesain awalnya gimana ya pak, kayak anak-anaknya tuh ada daur belajar nya ngedesain awal daur belajarnya tuh kayak gimana, apa ada percobaan dulu? Ee8: apa daur belajar itu kan sebenarnya proses, proses natural orang belajar ya secara alamiah nggak ada sekolah itu. Orang itu ketika dia belajar itu berangkatnya dari apa yang dia alami, apa yang dia lakukan. Lalu ketika nah ini ini menjadi pembelajaran kalau itu disadari, itu diungkap, dibicarakan, iya itu baru masuk ke wilayah sadar kan. Kalau orang sendiri berarti dia dipikir-pikir sendiri dibicarakan dengan dirinya gitu ya, kan ini baru menjadi proses belajar. Diungkap dulu, lalu di pikiran, itu terjadi proses Analisa, mengolah, oh tadi tuh kayak gini. Lalu gitu saya bisa memahami bahwa yang terjadi tadi tuh ini, nah ini kan kesimpulan, lalu oh baiklah kalau begitu, nanti aku akan melakukan ini gitu. Nah proses ini kan secara natural terjadi pada setiap manusia, nah ini ada alurnya kalau kita cermati ada strukturnya, gitu nah ini yang kemudian kita pakai, lalu itu berangkat dari mana asal muasal nya. Dari mana ya satu secara natural kita melakukan kalau orang-orang bisa mencermati, kemudian bisa menatanya maka orang akan melihat itu. Alur itu nah

	namun juga ini ya kayak Pak Toto, Bu Wahya, ini kan juga belajar atau berangkat dari aktivitas membaca dan berinteraksi kalau Bu Wahya dulu dengan Romo Mangun lalu dengan temen-temennya. Itu pola, ini bukan pola yang baru satunya dan banyak pemikir itu kemudian sudah merumuskan dengan nama yang berbeda-beda. Nah ya misalnya apa ada yang menyebut giantific, gitu giantific itu kan sebenarnya proses atau kemudian yang lain menyebutnya inquiri, proses bertanya ya lalu kalau prinsip siapa itu ya proses dialog tanya jawab gitu. Hidup ini adalah dialogis ini kan sebenarnya kerja pikiran kita gitu nah dari situlah, lalu kalau ini juga apa pendidikan populer yang Pak Toto tekuni itu karyawan cukup aktif di sana sudah cukup lama untuk yang dipakai di ini ya NGO di LSM itu kan fasilitasi itu kan dari sana TOD pendidikan orang dewasa dan seterusnya. Melihat bagaimana berpikir system bahwa ada yang ada pola kerja tertentu, yang terjadi pada pikiran kita ketika kita belajar. Berangkatnya dari teori-teori itu oh iya ya bener ya, karena sebenarnya teman-teman yang ada di Salam ini termasuk Pak Toto dan Bu Wahya, lalu yang belakangan itu juga ada proses pribadi masing-masing ya kayak saya sendiri. Ketika melihat ketemu Salam, ini kan ternyata apa yang aku pikirin sudah ada yang menjalankan gitu. Artinya kemudian apa yang dikatakan Pak Toto dan Bu Wahya itu saya meyakini karena itu juga temuan saya gitu ketemu di situ.
65	Er: Oh iya, lalu Pak di sini tuh anak-anaknya pada kreatif ya, kira-kira Pak Yudis tahu apa yang menstimulus anak-anak itu jadi kreatif? Ee8: Kreatif itu kan orang punya keterbukaan ya, punya alternatif orang kreatif itu kan dia terbuka, punya alternatif pilihan, punya alternatif cara, gitu ya kenapa kok bisa kreatif ya. Stimulusnya ya dari keterbukaan, keterbukaan dibangunnya dengan apa dengan orang mulai membuka diri. Lalu energinya dirasakan, lalu komunikasi yang positif. Sehingga orang yang diajak komunikasi juga merasa dirinya percaya kan gitu. Lalu dia bisa cerita banyak,

	termasuk pengakuan ya. Ketika dia cerita, apa yang dia ceritakan diterima, itu kan pengakuan nih orang diterima, diakui, ya apapun. Apapun itu seremeh apapun ketika itu diakui orang, kemudian percaya kan oh iya, ya. Orang ini benar-benar nerima saya, gitu maka saya akan ini akan lebih terbuka lagi. Aku akan cerita lebih banyak lagi.
70	Er: Jadi kuncinya tuh di sini Fasilitatornya pada ngebantu anak, ngebounding anak, sehingga anaknya percaya jadi tuangin ide-ide mereka. Ee8: Nah itu dari awalnya, kan gitu makanya di Salam itu kan kekuatannya sebenarnya soal relasi, membangun hubungan, membangun, menjaga memperkuat atau mempertahankan ya. Nah ini ini jadi kunci, kunci untuk orang kemudian nyaman kan mau dituntun seperti apa.
90	Er: Oh ya, lalu ada kan Salam itu setiap per semester selalu membuka vorlunteer ya pak, apakah Salam ingin orang luar mempelajari itu atau memang kekurangan fasilitator? Ee8: Iya dua-duanya, berangkatnya dari kerelaan ya jadi semangatnya adalah semangat berbagi, pemberian diri, rela, gitu ya itu semangat itu yang ingin dihidupi. Nah kalau di awal awal dulu kan tawarannya kepada orang tua, paling dekat, lalu juga ternyata dalam perjalanan orang-orang di luar kelompok Salam ini banyak yang tertarik untuk belajar. Lalu kenapa kita tidak membuka diri juga untuk orang mau belajar, bisa belajar di sini. Maka apa selain anak-anak juga menjadi poin belajar untuk orang dewasa, ya di sisi lain kebutuhan untuk tenaga atau fasilitator yang mendampingi anak kan juga bertambah ya. Dari dulu yang awalnya Kelompok Bermain saja, Kelompok Bermain dua tahun, berarti ada dua angkatan lalu tambah ada Taman Anak, Taman Anak dua tahun berarti sudah ada 4

	kelompok, gitu ya lalu ada SD dan seterusnya kan semakin hari semakin tambah kebutuhan orang yang terlibat.
105	Er: Pak, tapi terkait STEAM itu memang dari Salam sendiri memilih memakai kurikulum itu atau memang dari dinas harus pakai ini ya pak? Ee8: Ya karena ini kan juga ini Mbak apa Bu Wahya kan terlibat dalam penyusunan kurikulum merdeka, itu kan ya lalu apa Salam kan dipandang sudah melakukan kurikulum merdeka. Nah memang kita tidak berangkat dari teori STEAM itu ya, namun ternyata apa yang dilakukan Salam itu bisa dibahasakan ya di situ. Maka kemudian apa juga untuk STEAM nya di Salam tuh kayak apa, kalau kemudian karena Bu Wahya sudah ke sana Salam menjadi rujukan itu kayak apa, nah ini kan juga dalam rangka membahasakan ketika orang-orang lain juga turut belajar tentang Salam karena ini kan jadi Salam nggak hanya miliknya Salam sendiri kan lalu kemudian menjadi milik banyak orang supaya mudah mengidentifikasinya.
145	Er: Tapi selain itu kan di Salam tuh sekolahnya terlibatnya antara orang tua, anak sama masyarakat juga kadang ikutan. Nah itu gimana Pak cara biar orang tua dan masyarakat ikut terlibat? Ee8: Mesti diajak ngobrol ya. Yang mau satu orientasi tujuannya kan gini ya, yang mau kita bangun itu ekosistem belajar. Berarti kan sebenarnya bukan hanya anak yang menjadi latihan tetapi seluruh komponen ekosistem, ya baik anak, orang tua maupun penyelenggara, ya termasuk masyarakat di sekitar. Maka fokus perhatiannya di sana bagaimana ini supaya kalau ngomong kurikulum ya berarti kurikulumnya semua mesti punya kurikulum, nih gimana nih semua mesti bisa punya kurikulum itu pintu masuknya adalah ada peristiwa yang bisa orang-orang ini ketemu, gitu mikirin bareng, merencanakan bareng, melakukan, bagi peran dan seterusnya itu. Seperti wiwitan nah termasuk itu nah kalau di konteks kelas itu kan bisa melalui risetnya anak. risetnya anak di situ

	ada orang tua, ada fasilitator, ada anak mikirin bersama pintu masuknya adalah minatnya anak apa. Kalau yang di PAUD di TA itu bisa kegiatan-kegiatan yang <i>home visit</i>, yang ke tempat siapa bisa dibikin oleh keluarga yang akan didatangi. Fasilitasinya seperti apa, lalu tugas <i>snack</i>, itu dari hal yang sederhana. Ini nanti dipikirin anak sama orang tua besok teman-temanku mau dikasih apa ini gitu nah apa sebenarnya yang kita bangun sistem. Sistem supaya itu menjadi titik temu orang bisa punya peristiwa bersama bisa belajar dari situ melalui apa melalui sistem yang mempertemukan orang bisa ngobrol, berpikir bersama, punya tujuan bersama dan seterusnya. Jadi kurikulumnya gimana nih cara menyusun kurikulum gitu ya bukan berarti kemudian apa di meja sana saya membuat kurikulum melalui peristiwa-peristiwa ini. Kurikulum itu terjadi karena di setiap itu tadi daur itu terjadi ada peristiwanya kemudian mereka merespon sampai pada kesimpulan bisa diterapkan di peristiwa yang baru.
	Er: Baik, terimakasih Pak Yudish sudah menyempatkan waktunya. Ee8: Iya sama-sama Mba. Kalau mau ngobrol soal STEAM mungkin bisa ke Bu Widhy. Er: Iya pak

7. Lampiran Dokumentasi



Gambar 1.

Menggambar di dinding



Gambar 2.

Eksperimen Membuat Sabun Lerak



Gambar 3

Membuat dan menghias donat dari kardus



Gambar 4

Dongeng membuang sampah



Gambar 5
Minitrip ke Kraton



Gambar 6
Minitrip ke Candi Plaosan



Gambar 7
Menanam Padi



Gambar 8
Menanam biji-bijian



Gambar 9
Membuat kerajinan dari kardus dan daun



Gambar 10
Membuat kerajinan dari tanah liat



Gambar 11
Bermain balok



Gambar 12
Membuat Kostum dari kardus



Gambar 13
Meniup gelembung dengan batang pepaya



Gambar 14
Eksperimen Hujan warna-warni



Gambar 15
Ecoprint



Gambar 16
Eksperimen kuman



Gambar 17
Eksperimen gunung meletus



Gambar 18
Tampil nyanyi dan menari di Pasar Ekspresi



Gambar 19
Home Visit ke rumah Tiga



Gambar 20
Home Visit ke rumah Abdi

8. Dokumentasi Lingkungan TA Sanggar Anak Alam



Gambar 1.

Halaman Taman Anak



Gambar 2.

Tempat bermain perosotan



Gambar 3.
Lapangan Sanggar Anak Alam



Gambar 5.
Ruang Kelas TA Sanggar Anak Alam

9. Dokumentasi Informan



Gambar 1.
Informan BH



Gambar 2.
Informan BW



Gambar 3.
Informan MA



Gambar 4.
Informan MT



Gambar 5.
Informan BR

10. Lampiran Capaian dan Tujuan Pembelajaran Metode STEAM

Capaian dan Tujuan STEAM ini berasal dari buku Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi yang menjadi acuan fasilitator dalam melakukan penilaian.

No	Elemen Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
1	Nilai Agama dan Budi Pekerti - Anak percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, mulai mengenal dan mempraktikkan ajaran pokok sesuai dengan agama dan kepercayaanNya. - Anak berpartisipasi aktif dalam menjaga kebersihan, kesehatan dan keselamatan diri sebagai bentuk rasa sayang terhadap dirinya dan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Esa. - Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia. - Anak menghargai alam dengan cara merawatnya dan menunjukkan rasa sayang terhadap makhluk hidup yang merupakan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.	- Mulai terbiasa melaksanakan kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya, mengenali sifat-sifat Tuhan - Menunjukkan perilaku baik yang menggambarkan nilai ajaran agama (seperti kasih sayang, suka membantu, jujur, sopan, hormat, berbuat baik, bersyukur dan sebagainya) - Menunjukkan sikap menyayangi semua makhluk - Menjaga kebersihan dan merawat lingkungan alam sekitar yang merupakan karunia Tuhan YME - Mengenal dan menghormati adanya perbedaan agama dan kepercayaan - Menunjukkan sopan santun dan akhlak yang baik dalam bertindak - Mengenali Tuhan melalui ciptaanNya - Mengembangkan toleransi beragama - Memiliki sikap peduli kepada sesama manusia - Menunjukkan perilaku yang baik - Memiliki keterampilan dalam menjalankan ibadah sesuai keyakinannya. - Menyayangi semua makhluk ciptaan Tuhan - Menjaga kebersihan dan merawat lingkungan sekitarnya

		• Bersyukur atas karunia lingkungan alam sekitar. • Bekerjasama dengan tenaga kesehatan • Berperilaku penuh tanggung jawab. • Berkreasi menggunakan bahan bahan alam • Mengembangkan hidup rukun dan damai di manapun anak berada
2	Jati Diri • Anak mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri serta membangun hubungan sosial secara sehat. • Anak mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila. • Anak menyesuaikan diri dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. • Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar	• Menunjukkan kesediaan untuk terlibat dengan kegiatan yang terkait dengan aktivitas membersihkan tubuhnya • Menunjukkan kesediaan untuk mengonsumsi makanan atau minuman yang bernutrisi • Menunjukkan kesediaan untuk terlibat dalam kegiatan yang terkait dengan aktivitas olahraga • Menunjukkan kesediaan untuk berperilaku menjaga kebersihan dirinya • Menunjukkan keterampilan untuk melakukan koordinasi motorik kasar dan halus • Mampu mengenali emosi yang dirasakannya dan situasi yang menyebabkannya • Mampu mengekspresikan emosinya secara wajar • Mampu menggunakan strategi sederhana untuk meregulasi (mengelola) emosi • Memiliki gambaran positif tentang dirinya untuk membangun kepercayaan diri • Mengidentifikasi nilai-nilai positif dalam keluarga

	sebagai bentuk pengembangan diri.	• Mengenal identitas diri melalui kebiasaan budaya dalam keluarganya • Menunjukkan rasa ingin tahu terhadap budaya yang berbeda darinya • mempraktekkan perilaku hidup bersih dan sehat • Mengembangkan toleransi beragama • Menjaga kebersihan lingkungan • Bangga terhadap identitas diri • Menghargai perbedaan budaya yang beragam • Partisipasi aktif dalam kegiatan social di lingkungan sekitar • Mengenal tempat tinggal dan lingkungan • Mengenal perilaku tanggap untuk keselamatan diri • Menjaga keselarasan ekosistem alam • Mengenalkan budaya daerah • Menerapkan perilaku berbudaya • Berperilaku hidup sehat • Mengembangkan bekerjasama bermain bersama dan bergotong royong • Menghormati antar pemeluk agama
3	Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni • Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan	• Mengenal dan memahami berbagai informasi yang ada di sekitarnya • Mengomunikasikan pikiran dan perasaan yang ingin disampaikan dengan tepat. • Menunjukkan ketertarikan pada kegiatan membaca buku atau mendengarkan cerita

	berbagai media serta membangun percakapan. • Anak menunjukkan minat, kegemaran, dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca dan pramenulis. • Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. • Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar, untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial. • Anak menunjukkan kemampuan awal menggunakan dan merekayasa teknologi serta untuk mencari informasi, gagasan, dan keterampilan secara aman dan bertanggung jawab. • Anak mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni.	• Melakukan observasi, eksplorasi, dan eksperimen menggunakan bahan di sekitarnya • Peduli dan bertanggung jawab terhadap pemeliharaan lingkungan sekitar • Mengenal teknologi dan cara menggunakannya • Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis dan kreatif • Memecahkan masalah didalam kehidupan sehari-hari • Melakukan operasi matematika sederhana dengan menggunakan objek dilingkungannya • Mampu mengelompokkan objek di lingkungan sekitarnya berdasarkan karakteristiknya • Mengekspresikan imajinasinya menjadi karya menggunakan material yang ada di sekitarnya • Mengenal dan menghargai seni budaya khas daerahnya. • Mengenali symbol, tanda, lambang dalam pra membaca • Mengenal Symbol lambang negara • Mengembangkan bakat minat • Mengembangkan karya seni yang ada di sekitar • Mengembangkan kreatifitas dengan menggunakan bahan yang ada di sekitar. • Mengembangkan rasa ingin tahu • Mengenali dunianya melalui imajinasi, eksplorasi dan eksperimen. Menunjukkan karya seni yang kreatif dan inovatif
--	--	--

11. Lembar Konsultasi Skripsi

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

Nama : Septiani Hapidah

NIM : 20201031005

Pembimbing I : Sri Ernawati, S.Psi., M.Psikolog

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Selasa, 24 September 2024	Pengajuan Judul Skripsi	Sf.
2.	Selasa, 3 November 2024	Acc Judul	Sf.
3.	Senin, 4 November 2024	Bimbingan Bab 1,2,3	Sf.
4.	Rabu, 13 November 2024	Revisi Bab 1,2,3	Sf.
5.	Selasa, 19 November 2024	Revisi Bab 1,2,3	Sf.
6.	Selasa, 26 November 2024	Acc Sempurna	Sf.
7.	Kamis, 8 Januari 2025	Revisi Bab 1,2,3 setelah seminar	Sf.
8.	Rabu, 22 Januari 2025	Acc Bab 4 & 5, <i>Silahkan lanjutkan ke bab 6</i>	Sf. <i>Sri Ernawati</i>

Surakarta, 22 Januari 2025

Pembimbing I

Sf. Ernawati

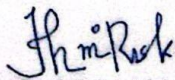
Sri Ernawati, S.Psi., M.Psi., Psikologi

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

Nama : Septiani Hapidah
 NIM : 20201031005
 Pembimbing II : Dhian Riskiana Putri, S.Psi, M.A
 Judul Skripsi : **Gambaran Kreativitas Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Pembelajaran Metode STEAM Berbasis *Loose Parts* di TA Sanggar Anak Alam**

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Selasa, 24 September 2024	Pengajuan Judul Skripsi	
2.	Selasa, 3 November 2024	Acc Judul	
3.	Senin, 4 November 2024	Bimbingan Bab 1,2,3	
4.	Selasa, 12 November 2024	Revisi Bab 1,2, 3	
5.	Selasa, 19 November 2024	Revisi Bab 1,2,3	
6.	Rabu, 20 November 2024	Revisi Bab 3	
7.	Senin, 25 November 2024	Acc Sempro	
8.	Jumat, 3 Januari 2024	Revisi Bab 1,2,3 setelah seminar	
9.	Selasa, 7 Januari 2025	Revisi Bab 1,2,3 setelah seminar	
10.	Rabu, 8 Januari 2025	Revisi Bab 1,2,3 setelah seminar	
11.	Rabu, 22 Januari 2025	Acc Bab 4 & 5	

Surakarta, 22 Januari 2025
 Pembimbing II


 Dhian Riskiana Putri, S.Psi, M.A