

Lampiran 1

Kisi-kisi Instrumen

No	Rumusan Masalah	Indikator	Alat Pengumpul Data
1.	Kompetensi Pedagogik Guru	Kompetensi pedagogik guru TK/PAUD dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas berdasarkan Aziz (2017: 93), yaitu: 1. Menguasai karakteristik peserta didik 2. Menguasai berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik 3. Pengembangan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu 4. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik 5. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, dengan indikatornya yaitu menyediakan berbagai kegiatan bermain sambil belajar untuk mendorong peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal termasuk kreativitasnya 6. Berkomunikasi secara efektif, empati dan santun dengan peserta didik, dengan indikatornya yaitu memahami berbagai strategi yang efektif, empatik, santun, baik secara lisan maupun tulisan 7. Melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran	- Observasi - Wawancara

		8. Memanfaatkan hasil penilaian 9. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran	
2.	Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)	Pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas dengan ciri-ciri menurut Zaman, dkk (Guslinda, 2018: 32) adalah sebagai berikut, yaitu: 1. Ditujukan untuk anak usia PAUD atau TK 2. Berfungsi untuk pengembangan aspek perkembangan anak PAUD atau TK 3. Dapat dipergunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan 4. Aman bagi anak 5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas 6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan 7. Mengandung nilai kependidikan atau edukasi	- Observasi - Wawancara - Dokumentasi
3.	Respon Siswa	Respon siswa terhadap pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE) pada proses pembelajaran di kelas berdasarkan ciri-cirinya menurut Oppenheim (Fitriana, 2019: 40), yaitu: 1. Bagi anak-anak, yaitu mainan yang memang disengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak sesuai batas usianya 2. Multifungsi, maksudnya adalah sesuatu mainan bisa diperoleh berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga	- Observasi - Wawancara - Dokumentasi

		lebih beragam 3. Melatih <i>problem solving</i>, maksudnya adalah dalam memainkan permainan tersebut anak diminta untuk melakukan <i>problem solving</i>, dimana anak harus menyelesaikan masalah yang terdapat pada mainan tersebut contohnya ketika anak memainkan permainan puzzle 4. Melatih konsep-konsep dasar, lewat permainan tersebut anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, ukuran, warna, dan juga melatih motorik anak 5. Melatih ketelitian dan ketekunan, dengan permainan yang edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati kegiatan bermain, akan tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan sesuatu 6. Merangsang kreativitas, permainan yang dimainkan anak juga ditujukan untuk dapat meningkatkan kreativitas anak lewat variasi mainan yang dilakukan	
--	--	---	--

Lampiran 2

Pedoman Observasi

Identitas

Kegiatan : Pengamatan

Hari/Tanggal : Selasa, 13 April 2021

Subjek Penelitian : Guru Kelas B1

Guru : AM

Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Observasi:

- a. Observasi dilaksanakan secara fleksibel, akurat tanpa ada paksaan.
- b. Selama melakukan observasi peneliti berusaha mencatat dan mengamati kegiatan yang dilakukan responden pada saat kegiatan berlangsung.
- c. Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya maka proses observasi terfokus pada satu masalah dalam penelitian ini. Jika ada hal-hal baru yang tidak tercantum pada panduan observasi maka akan disesuaikan lebih lanjut dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan

No	Aspek Pengamatan	Deskripsi
Kompetensi pedagogik guru TK		
1.	Menguasai karakteristik peserta didik	Guru tidak terlalu memperhatikan peserta didik, terutama ketika ada murid yang menangis di kelas pada saat mau memulai kegiatan belajar dibiarkan begitu saja.
2.	Memahami prinsip bermain sambil belajar	Guru terlihat memahami konsep bermain sambil belajar, namun untuk penerapannya dalam kegiatan pembelajaran belum terlihat.
3.	Menerapkan metode bermain sambil belajar	Kegiatan bermain sambil belajar belum terlalu tampak, karena guru fokus memberikan tugas pada anak berkaitan dengan huruf dan angka.
4.	Menentukan kegiatan bermain sambil belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pengembangan	Dalam kegiatan pembelajaran guru belum menentukan kegiatan bermain sambil belajar, namun ketika anak-anak sudah selesai mengerjakan tugasnya guru mempersilakan anak-anak untuk bermain.

5.	Menyusun perencanaan pembelajaran	Guru tidak ada menyusun kegiatan pembelajaran, ketika mengajar menggunakan LKS atau lembar kerja siswa.
6.	Menerapkan kegiatan bermain	Penerapan konsep belajar sambil bermain belum terlalu nampak, kegiatan bermain hanya dilakukan diakhir pembelajaran dan
7.	Menyiapkan suasana bermain yang menyenangkan	Guru tidak ada menyiapkan kegiatan bermain, hanya mempersilakan anak-anak untuk bermain sesuai keinginan mereka.
8.	Memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan pendekatan bermain sambil belajar	Untuk media belajar sendiri guru menggunakan kertas huruf berupa <i>flash card</i> , guru meminta anak-anak untuk menebak huruf yang ada di kartu tersebut.
9.	Menerapkan tahap bermain dalam kegiatan pengembangan di TK	Tahapan bermain yang diterapkan oleh guru belum terlihat, hanya sebatas mempersilakan anak-anak untuk bermain saja seperti bermain lilin atau <i>playdough</i> .
10.	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik	Guru memfasilitasi potensi peserta didik dengan mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan perlombaan,
11.	Menyediakan kegiatan bermain sambil belajar	Kegiatan bermain hanya ada ketika anak-anak sudah selesai mengerjakan tugasnya.
12.	Berkomunikasi secara efektif, empati dan santun dengan peserta didik, dengan indikatornya yaitu memahami berbagai strategi yang efektif, empatik, santun, baik secara lisan maupun tulisan	Guru berkomunikasi dengan anak terlihat cukup akrab, dapat dilihat dari cara anak berbicara dengan guru ketika ada yang tidak mereka pahami tanpa segan akan bertanya. Begitu juga dengan guru berbicara secara lemah lembut dengan anak-anak.
13.	Menentukan aspek yang penting untuk dinilai	Ketika menentukan aspek yang dinilai guru melihat dari tugas yang dikerjakan oleh anak.
14.	Melakukan evaluasi proses dan hasil penilaian	Tidak terlihat guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar.

15.	Menggunakan hasil penilaian untuk merancang program pengayaan	Guru tidak melakukan program pengayaan, hanya saja ketika ada anak yang lambat dalam mengerjakan tugasnya maka guru meminta anak tersebut supaya segera menyelesaikannya.
16.	Memanfaatkan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	Tidak terlihat bahwa guru memanfaatkan hasil penilaian meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari ketika anak mendapatkan nilai rendah tidak adanya perbaikan yang guru lakukan.
17.	Menentukan aspek yang penting untuk di evaluasi	Dalam menentukan aspek penting untuk di evaluasi guru memperhatikan tahap pengetahuan anak, terlihat dari ketika guru memberikan penilaian pada tugas yang dikerjakan oleh anak berupa penyebutan huruf ataupun menulis huruf.
18.	Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan kualitas pembelajaran	Guru tidak terlihat memanfaatkan hasil refleksi, hal ini dapat dilihat ketika sudah selesai memberikan nilai pada anak tidak adanya evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)		
1.	Alat permainan edukatif (APE) ditujukan untuk anak usia PAUD/TK	Alat permainan memang ditujukan untuk anak TK, berupa playdough atau lilin.
2.	Alat permainan edukatif (APE) berfungsi untuk pengembangan aspek perkembangan anak PAUD atau TK	Alat permainan yang digunakan dapat mengembangkan aspek motorik anak.
3.	Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan dengan berbagai cara	Alat permainan yang digunakan terlihat bisa digunakan dengan berbagai cara, contoh alat permainan yang disediakan berupa lego.
4.	Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan dengan berbagai bentuk	Ada banyak alat permainan yang disediakan oleh sekolah, berupa lego, puzzle, lili, ayunan, karakter binatang, balok angka dan huruf, beserta alat hitung-hitungan.

5.	Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan untuk tujuan aspek pengembangan	Alat permainan yang disediakan bisa digunakan untuk untuk meembangan aspek perkembangan anak, berupa aspek motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, seni, dan spritual.
6.	Alat permainan edkatif (APE) aman bagi anak	Alat permainan yang disediakan terlihat aman digunakan oleh anak TK
7.	Alat permainan edukatif (APE) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas	Alat permainan yang bisa mengembangkan kreativitas ana berupa lego dan lili, ada juga permainan masak-masakan.
8.	Alat permainan edukatif (APE) bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan	Permainan yang disediakan terlihat konskrutif sehingga anak dapat berkreasi dengan mainnannya, contohnya ketika anak bermain lilin anak dapt membuat berbagai macam bentuk dari mainan tersebut.
9.	Alat permainan edukatif (APE) mengandung nilai kependidikan atau edukasi	Mainan yang dimainkan anak terlihat mengandung nilai keendidikan, dimana ketika anak memainkan mainan tersbut mereka dapat emnetahui menganai berapa jumlah mainan yang dimainkan, dan mereka juga dapat menyebutkan mainan apa saja yang mereka pakai.

Respon Siswa

1.	Bagi anak-anak, yaitu mainan yang memang disengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak sesuai batas usianya	Permainan yang dimainkan anak terlihat sudah bisa mernagsang kempuan dsar anak, hal ini dapat dilihat anak sudah bisa membedakan benda kasar dan benda halus. Kemudian ketika ditanya apakah mereka tahu mainan yang mereka mainkan akan dibuat bentuk apa saja, mereka sudah bsa menjawabnya.
2.	Multifungsi, maksudnya adalah sesuatu mainan bisa diperoleh berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam	Permainan yang dimainkankan oleh anak terlihat bervariasi dan tidak itu-itu saja, ketika mereka selesai dengan satu permainan mereka akan memainkan permainan yang lain.
3.	Melatih <i>problem solving</i> , maksudnya adalah dalam memainkan permainan tersebut	Anak sudah bisa menyelesaikan permainan yang dimainkan, namun ada juga yang tidak sampai selesai

	anak diminta untuk melakukan <i>problem solving</i> , dimana anak harus menyelesaikan masalah yang terdapat pada mainan tersebut contohnya ketika anak memainkan permainan puzzle	memainkan permainannya.
4.	Melatih konsep-konsep dasar, lewat permainan tersebut anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, ukuran, warna, dan juga melatih motorik anak	Anak terlihat sudah memahami bentuk melalui permainan yang dimainkan, dan mereka juga sudah bisa membedakan antara warna yang satu dengan yang lainnya.
5.	Melatih ketelitian dan ketekunan, dengan permainan yang edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati kegiatan bermain, akan tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan sesuatu	Anak terlihat tekun dalam menyelesaikan permainan yang dimainkan, namun ada anak yang juga terlihat memainkan secara asal-asalan.
6.	Merangsang kreativitas, permainan yang dimainkan anak juga ditujukan untuk dapat meningkatkan kreativitas anak lewat variasi mainan yang dilakukan.	Melalui permainan yang dimainkan terlihat anak dapat mengembangkan kreatifitasnya.

Lampiran 3

Pedoman Observasi

Identitas

Kegiatan : Pengamatan Guru Kelas B2

Hari/Tanggal : Rabu, 14 April 2021

Subjek Penelitian: Guru Kelas B2

Guru : HP

Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Observasi:

- a. Observasi dilaksanakan secara fleksibel, akurat tanpa ada paksaan.
- b. Selama melakukan observasi peneliti berusaha mencatat dan mengamati kegiatan yang dilakukan responden pada saat kegiatan berlangsung.
- c. Mengingat keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya maka proses observasi terfokus pada satu masalah dalam penelitian ini. Jika ada hal-hal baru yang tidak tercantum pada panduan observasi maka akan disesuaikan lebih lanjut dengan situasi dan kondisi yang ada di lapangan

No	Aspek Pengamatan	Deskripsi
Kompetensi pedagogik guru TK		
1.	Menguasai karakteristik peserta didik	Guru terlihat menyapa peserta didik ketika sampai di sekolah, dengan mengajak anak untuk mencuci tangan terlebih dahulu.
2.	Memahami prinsip bermain sambil belajar	Guru sedikit memahami konsep bermain sambil belajar, namun untuk penerapannya dalam kegiatan pembelajaran belum terlihat.
3.	Menerapkan metode bermain sambil belajar	Tidak terlihat guru menerapkan konsep bermain sambil belajar dalam kegiatan pembelajaran.
4.	Menentukan kegiatan bermain sambil belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pengembangan	Tidak ada kegiatan bermain sambil belajar yang diterapkan. Namun, ketika selesai mengerjakan tugas murid-murid dipersilakan untuk bermain menggunakan alat permainan yang tersedia.
5.	Menyusun perencanaan pembelajaran	Guru tidak terlihat menyusun rencana kegiatan pembelajaran. Guru mengajar dengan menggunakan buku tugas siswa.

6.	Menerapkan kegiatan bermain sambil belajar	Tidak ada penerapan konsep bermain sambil belajar.
7.	Menyiapkan suasana bermain yang menyenangkan	Guru tidak ada menyiapkan kegiatan bermain, hanya mempersilakan anak-anak untuk bermain sesuai keinginan mereka.
8.	Memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan pendekatan bermain sambil belajar	Untuk media belajar sendiri guru menggunakan kertas angka atau lembar tugas untuk siswa.
9.	Menerapkan tahap bermain dalam kegiatan pengembangan di TK	Tidak ada tahapan bermain yang diterapkan oleh guru ketika mengajar.
10.	Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik	Guru memfasilitasi potensi peserta didik dengan mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan perlombaan,
11.	Menyediakan kegiatan bermain sambil belajar	Kegiatan bermain hanya ada ketika anak-anak sudah menyelesaikan tugas yang diberikan
12.	Berkomunikasi secara efektif, empati dan santun dengan peserta didik, dengan indikatornya yaitu memahami berbagai strategi yang efektif, empatik, santun, baik secara lisan maupun tulisan	Guru sering mengajak anak berbicara, ketika anak-anak sampai disekolah guru akan memanggil dan menyapa anak. Dan guru menyapa anak terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
13.	Menentukan aspek yang penting untuk dinilai	Ketika menentukan aspek yang dinilai guru melihat dari tugas yang dikerjakan oleh anak.
14.	Melakukan evaluasi proses dan hasil penilaian	Guru melakukan evaluasi ketika ada murid yang mendapatkan nilai rendah dan terlambat mengerjakannya, maka guru akan meminta anak tersebut untuk dapat mengerjakan tugasnya dengan benar supaya mendapatkan nilai yang bagus.
15.	Menggunakan hasil penilaian untuk merancang program pengayaan	Guru tidak melakukan perbaikan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai rendah.
16.	Memanfaatkan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas	Guru menggunakan hasil penilaian ketika mengisi nilai raport, dan nilai yang

	pembelajaran	diberikan melalui tugas kemudian dikembalikan kepada anak tersebut.
17.	Menentukan aspek yang penting untuk di evaluasi	Guru tidak terlalu memperhatikan aspek apa saja yang akan dievaluasi.
18.	Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan kualitas pembelajaran	Tidak ada perbaikan kualitas pembelajaran, karena ketika guru memulia kegiatan pembelajaran berikutnya sistem yang digunakan masih sama. Yait dengan memberikan tugas supaya anak bisa mengerjakannya
Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)		
1.	Alat permainan edukatif (APE) ditujukan untuk anak usia PAUD/TK	Alat permainan memang ditujukan untuk anak TK, tetapi dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakannya.
2.	Alat permainan edukatif (APE) berfungsi untuk pengembangan aspek perkembangan anak PAUD atau TK	Terlihat alat permainan yang disediakan oleh guru ketika mengajar dapat mengembangkan aspek kognitif anak, yaitu berupa <i>flash card</i> .
3.	Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan dengan berbagai cara	Ada beberapa alat permainan yang dapat digunakan dengan berbagai cara.
4.	Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan dengan berbagai bentuk	Beberapa alat permainan yang disediakan terlihat dapat digunakan dengan berbagai bentuk, contohnya seperti klilin mainan.
5.	Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan untuk tujuan aspek pengembangan	Alat permainan yang disediakan bisa digunakan untuk untuk megembangkan aspek perkembangan anak, berupa aspek motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, seni, dan spritual.
6.	Alat permainan edkatif (APE) aman bagi anak	Alat permainan yang disediakan terlihat aman digunakan oleh anak TK.
7.	Alat permainan edukatif (APE) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas	Alat permainan yang bisa mengembangkan kreativitas ana berupa lego dan lilin, ada juga permainan masak-masakan.
8.	Alat permainan edukatif (APE) bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan	Permainan yang disediakan terlihat konstruktif sehingga anak dapat berkreasi dengan mainnannya, contohnya ketika anak bermain lilin

		anak dapat membuat berbagai macam bentuk dari mainan tersebut.
9.	Alat permainan edukatif (APE) mengandung nilai kependidikan atau edukasi	Mainan yang dimainkan anak terlihat mengandung nilai kependidikan, dimana ketika anak memainkan mainan tersebut mereka dapat mengetahui mengenai berapa jumlah mainan yang dimainkan, dan mereka juga dapat menyebutkan mainan apa saja yang mereka pakai.
Respon Siswa		
1.	Bagi anak-anak, yaitu mainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak sesuai batas usianya	Permainan yang dimainkan anak terlihat dapat merangsang kemampuan motorik anak.
2.	Multifungsi, maksudnya adalah sesuatu mainan bisa diperoleh berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam	Permainan yang dimainkan oleh anak terlihat bermacam-macam.
3.	Melatih <i>problem solving</i> , maksudnya adalah dalam memainkan permainan tersebut anak diminta untuk melakukan <i>problem solving</i> , dimana anak harus menyelesaikan masalah yang terdapat pada mainan tersebut contohnya ketika anak memainkan permainan puzzle	Anak terlihat bisa menyelesaikan permainan yang dimainkannya tanpa bantu guru atau temannya.
4.	Melatih konsep-konsep dasar, lewat permainan tersebut anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, ukuran, warna, dan juga melatih motorik anak	Anak terlihat mengetahui warna apa saja melalui alat permainan yang dimainkan.
5.	Melatih ketelitian dan ketekunan, dengan permainan yang edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati kegiatan bermain, akan tetapi	Anak terlihat tekun dalam menyelesaikan permainan yang dimainkan.

	juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan sesuatu	
6.	Merangsang kreativitas, permainan yang dimainkan anak juga ditujukan untuk dapat meningkatkan kreativitas anak lewat variasi mainan yang dilakukan.	Alat dimainkan anak terlihat dapat mengembangkan kreativitas anak, karena anak dapat berimajinasi melalui alat permainan tersebut.

Lampiran 4

Hasil Wawancara Guru Kelas B2

Narasumber : Guru Kelas B2
 Hari/ waktu : Rabu, 21 April 2021
 Waktu : 09.00-10.00

P : “Selamat pagi, Ibu. Maaf sudah mengganggu waktunya!”

GK B2 : “Selamat pagi juga! Oh iya, tidak apa-apa”

P : “Bagaimana kabarnya ibu?”

GK B2 : “Puji Tuhan sehat”

P : “Oke, baiklah sebelumnya saya akan memperkenalkan diri terlebih dahulu. Nama saya Veronika Lili Suani dari STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Prodi PG. PAUD. Disini saya bertujuan mewawancarai untuk mendapatkan informasi mengenai kompetensi pedagogik guru Tk dalam penggunaan alat permainan edukatif. Sebelumnya bisa ibu memperkenalkan diri terlebih dahulu?”

GK B2: “Baik, nama ibu Hanaba Paskalia”

P : “Disekolah ini, ibu mengajar atau membimbing kelas berapa?”

GK B2: “Oh iya, di sini saya mengajar di kelas B atau kelompok besar usia 5-6 tahun. Tapi tergantung kondisi, jika murid di kelas kecilnya banyak dan bagi dua saya mengajar dikelas kecil juga”

P :”Disini saya memiliki beberapa pertanyaan yang ingin ditanyakan berkaitan dengan kompetensi pedagogik guru. Pertanyaan pertama berkaitan dengan penguasaan karakteristik peserta didik. Pertanyaan adalah apakah pada saat memulai kegiatan pembelajaran ibu menguasai karakteristi peserta didik?”

GK B2: “Iya, karena di dalam pembelajaran kita harus mengenal setiap karakteristik anak jadi sebagai seorang guru kita wajib memahami setiap karakteristik anak. berkaitan dengan hal itu juga guru harus mengerti bahwa setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda”

- P : “Pertanyaan berikutnya berkaitan dengan konsep bermain sambil belajar, apakah ibu mengetahui konsep bermain sambil bermain pada anak TK? Seperti yang kita tahu sendiri kan bu, bahwa anak TK itu bermain sambil belajar jadi seperti apa pemahaman ibu berkaitan dengan hal tersebut?”
- GK B2 : “Sedikit mengetahui didalam konsep bermain sambil belajar”
- P : “Konsep belajar sambil bermain seperti apa yang yang biasanya ibu terapkan kepada anak?”
- GK B2 : “Ketika kita mau mengajarkan mengenai angka misalnya maka saya akan membuat anak untuk bermain dengan teman-temannya, dan menyuruh anak untuk menghitung teman”
- P : “ Lalu, apakah ibu menentukan kegiatan bermain sambil belajar pada anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung?”
- GK B2: “Oh iya pasti, berkaitan dengan hal tersebut tentu ketika kegiatan pembelaran kita sebagai guru harus menyelipkan kegiatan bermain. Hal itu, supaya anak tidak merasa bosan ketika belajar”
- P : “Oh seperti itu ya bu, lalu berkaitan dengan RPPH atau perencanaan pelaksanaan pembelajaran, apakah ibu membuat atau menyusun RPPH atau RKH? Karena kita tahu sendiri kan bahwa setiap guru ketika mau memulai semester baru harus menyusun hal tersebut!”
- GK B2: “Iya pasti, karena setiap guru wajib untuk membuat RKH maupun RPPH”
- P : “Kembali lagi ke konsep bermain sambil belajar, bagaimana cara ibu dalam menerapkan hal tersebut pada anak?”
- GK B2: “Seperti yang saya jelaskan tadi bahwa, saya menera pkan konsep bermain sambil belajar yaitu dengan mangajak anak untuk berbaris dan kemudian anak diminta untuk menghitung teman-temannya satu per satu”
- P : “Bagaimana cara ibu dalam menyiapkan suasana bermain yang menyenangkan?”
- GK B2: “Tentu saja sebelum memulai kegiatan bermain kita mengarahkan anak terlebih dahulu supaya kegiatan bermain dapat berjalan dengan lancar serta melalui kegiatan bermian tersebut anak mendapatkan pengetahuan

yang baru. Kita juga harus terlebih dahulu menentukan permainan seperti apa yang akan kita gunakan untuk anak”

P : “Bagaimana cara ibu dalam memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai untuk peserta didik? Seperti yang terlihat terlihat bahwa disini terdapat banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh anak. Jadi bagaimana pemanfaatan media tersebut?”

GK B2: “Untuk memanfaatkan media dan sumber belajarnya itu, saya tergantung dengan tema yang saya ajarkan ya. Misalnya ketika tema binatang maka saya akan menggunakan puzzle yang ada gambar binatangnya dan meminta anak untuk menyusun puzzle tersebut. Begitu juga dengan media yang lain saya menggunakan dengan menyesuaikan dengan tema. Kalau misalnya tema tentang keluarga ya puzzlenya tentang keluarga, begitu juga dengan misalnya dengan tumbuhan”

P : “Menurut ibu bagaimana cara menerapkan tahap bermain dalam kegiatan pengembangan di TK?”

GK B2: “Ketika saya menerapkan konsep menerapkan tahap bermain dalam pengembangan di Tk tentu saja saya harus memperhatikan umur anak, dan tingkat pemahaman anak berkaitan dengan permainan yang akan saya terapkan”

P : “Seperti yang kita ketahui bahwa di usia TK bakat dan minat anak harus dikembangkan, berkaitan dengan hal tersebut bagaimana cara ibu dalam memfasilitasi kompetensi peserta didik?”

GK B2: “Kembangkan bakat mereka, ketika dikelas ada anak yang berbakat dan memiliki hobi. Jadi, sebagai guru kita harus membantu anak mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Seperti contoh misalnya ada anak yang senang mewarnai dan ada anak yang tidak senang mewarnai. Bagaimana cara memfasilitasinya yaitu ketika ada perlombaan kita mendukung anak untuk mengikuti perlombaan tersebut”

P : “Lalu, bagaimana cara ibu dalam menyediakan bermain sambil belajar?”

GK B2: “Dalam menyediakan bermain sambil belajar tentu saja kita harus memperhatikan setiap materi yang akan kita sampaikan, dan melihat apa saja alat peraga yang kita perlukan”

P : Komunikasi m seperti apa yang biasanya ibu pakai ketika berinteraksi dengan peserta didik?

GK B2: “Berkomunikasi dengan anak kita tidak ada pembatasan, namanya juga dengan anak-anak otomatis kita berinteraksi dengan mereka harus seperti anak-anak juga. Komuniasi kita, cara pembawaan kita harus menganggap mereka teman supaya tidak ada pembatasan dan mereka tidak takut dengan kita sebagai guru seperti itu. Apalagi mislanya kalau anak tidak dekat dengan kita otomatis akan susah dalam pembelajaran”

P : “Berarti jika berkomunikasi dengan siswa atau anak didik maka kita harus menyesuaikan dengan anak seperti itu ya bu.”

GK B2: “Iya speerti kurang lebihnya”

P : “Bagaimana cara ibu dalam menentukan aspek penting yang pada saat melakukan penilaian?”

GK B2: “Contohnya seperti apa dek?”

P : “Contohnya seperti misalnya ketika anak mengerjakan tugas aspek penting apa yang nantinya akan ibu nilai dari tugas yang dikerjakan oleh anak tersebut?”

GK B2: “Otomatis kemauan mereka serta bagaimana cara mereka menyelesaikan tugas tersebut. Serta bagaimana anak tersebut memahami perintah yang diberikan oleh guru”

P : “Bagaimana cara ibu dalam melakukan evaluasi proses dan hasil belajar?”

GK B2: “Saya melalukan evaluasi pada anak itu memalui tugas-tugas yang saya berikan kepada mereka. Seperti pada saat anak diminta untuk menulis angka, kan ada anak yang mengerjakannya tepat waktu dan ada annak yang tidak. Jika kita meminta anak untuk menyelesaikan tugasnya tepat waktu otomatis hasil penilaiannya tidak akan sama, karena kemampuan setiap anak pasti berbeda. Jadi, jadi tentu saja hal tersebut harus menjadi evaluasi bagi guru bagaimana kedepannya dalam mengajar.”

P : “Apakah ibu menggunakan hasil penilaian untuk merancang program pengayaan?”

K B2: “Berkaitan dengan hal itu, otomatis materi berikutnya pembelajaran diberikan harus double karena untuk mengejar teman-temannya yang sudah bisa”

P : “Apakah ibu menggunakan hasil penilaian yang diperoleh peserta didik?”

GK B2: “Kalau di TK kita penilaiannya tidak menggunakan angka, yang kita gunakan dalam melakukan penilaian yaitu seperti berkembang, belum berkembang, baru berkembang, ataupun sudah sangat berkembang. Otomatis kita menilainya sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Jadi melalui penilaian tersebut kita dapat melihat sudah sampai pada tahap mana anak tersebut berkembang.”

P : “Bagaimana cara ibu memanfaatkan hasil penilaian yang diperoleh peserta didik?”

GK B2: “Hasil penilaian yang telah diperoleh anak kita gunakan sebagai acuan dalam menyusun atau merancang kegiatan pembelajaran berikutnya.

P : “Aspek penting seperti apa yang biasanya ibu pakai atau gunakan dalam melakukan evaluasi?”

GK B2: “Aspek penting yang kita gunakan dalam penilaian tentu saja berkaitan dengan enam aspek perkembangan anak ya”

P : “Apakah ibu memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan kualitas pembelajaran”

GK B2: “Tentu saja kita memanfaatkan hasil penilaian sebagai bahan refleksi untuk perbaikan kualitas pembelajaran karena hal tersebut juga berkaitan dengan sejauh mana kemampuan dan pengetahuan anak berkembang”

P : “Sekarang kita ke pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif di kelas. Pertanyaan adalah apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan di tujuan untuk anak usia dini atau TK?”

GK B2: “Untuk alat permainan edukatif yang kita gunakan ketika kegiatan pembelajaran tentu saja harus yang ditujukan untuk anak TK. Dan tentu saja bahan atau media yang kita gunakan harus sesuai dengan usia anak.”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan berfungsi untuk aspek pengembangan anak usia PAUD/TK?”

GK B2: “Tentu saja, karena kita dalam menentukan alat permainan harus menyesuaikan juga dengan aspek anak yang akan kita kembangkan”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat digunakan dengan berbagai cara?”

GK B2: “Dalam menentukan alat permainan edukatif kita juga memperhatikan apakah alat permainan tersebut dapat digunakan dengan berbagai cara atau tidak”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat digunakan dengan berbagai bentuk?”

GK B2: “Untuk penggunaan berbagai bentuk sendiri biasanya saya menggunakan lilin atau playdough sehingga anak dapat membuat mainan dengan berbagai bentuk, dan aspek perkembangan anak seperti motorik juga dapat terasah”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat digunakan dengan berbagai tujuan pengembangan?”

GK B2: “Iya, saya biasanya pada saat menggunakan alat permainan edukatif juga memperhatikan tujuan pengembangan yang ingin dikembangkan”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan aman bagi anak?”

GK B2: “Kalau masalah untuk keamanan tentu saja dalam penggunaan alat permainan edukatif yang memang harus aman untuk anak”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat mendorong kreativitas anak?”

GK B2: “Berkaitan dengan kreativitas tentu saja alat permainan edukatif harus membuat anak itu menjadi kreatif jadi anak bisa berimajinasi dengan permainan yang dia mainkan”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang digunakan bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan?”

GK B2: “Kalau untuk yang bersifat konstruktif tentu melalui permainan yang memang sesuai dengan anak, contohnya lego melalui itu anak dapat membuat sesuatu sesuai keinginan anak.

P : Apakah alat permainan edukatif yang digunakan mengandung nilai edukasi atau kependidikan?”

GK B2: “Tentu saja alat yang biasanya saja gunakan itu memang mengandung nilai kependidikan dengan tujuan untuk memberikan edukasi kepada anak dan menambah pengetahuan anak juga”

P : “Apakah alat permainan yang dirancang dapat merangsang kemampuan dasar anak?”

GK B2: “Iya tentu saja, misalnya kalau diperlukan kita bisa mengajak anak untuk keluar dan meminta mereka untuk mencari batu dengan jumlah tertentu. Jadi memlaui kegiatan itu kemampuan anak juga dapat terasah”

P : “Apakah alat permainan yang ibu gunakan bervariasi?”

GK B2: “Tentu saja, karena kita juga menyesuaikan dengan tema jadi ada beberapa alat permainan yang memang tidak tidak bisa digunakan untuk tema yang yang sama. Jadi kita harus membuat atau menggunakan alat permainan yang berbeda”

P : “Bagaimana alat permainan edukatif yang digunakan dapat melatih *problem solving* anak?”

GK B2: “Sangat-sangat baik karenakan mereka mau ketika diminta untuk menyelesaikan tugasnya, jadi itu merupakan slah satu cara untuk melatih anak dalam memecahkan masalah”

P : “Bagaimana cara melatih kemampuan dasar anak melalui alat permainan edukatif yang ibu gunakan?”

GK B2: “Cukup baik, karena rata-rata anak mereka lebih senang untuk berkaitan dengan kemampuan motorik. Dan mereka berfikirnya lama jadi secara perlahan-lahan kemampuan anak dapat terasah”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan juga dapat melatih ketekunan anak?”

GK B2: “Iya, kembali lagi bahwa melalui permainan tersebut anak dapat belajar dengan tugas yang diberikan. Ketika mereka diminta untuk kelaur dan mencari batu dengan jumlah tertentu mereka harus mendapat jumlah yang diminta. Dan ketika jumlah yang diminta belum cukup mereka harus memikirkan bagaimana caranya batu yang mereka cari sesuai dengan

jumlah. Mereka berangkat dari kursi saja itu sudah menjadi nilai ketekunan”

P : Dapatkah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat merangsang kretaiivitas anak?

GK B2: “Untuk kretaivitas anak tentu hal tersebut harus, karena di TK juga harus melatih kreativiitas anakkan”

P : “Terimakasih ibu waktunya”

N : “Iya, sama-sama”

P : “Mohon maaf apabila pertanyaan ada yang menyinggung ibu!”

N : “Iya, Tidak apa-apa”

P : “Permisi”

\

Lampiran 5

Hasl Wawancara Guru Kelas B1

Narasumber : Guru Kelas B1

Hari/ waktu : Rabu, 14 April 2021

Waktu : 08.30-09.30

P : “Selamat pagi Ibu”

GK B1: “Selamat pagi juga”

P : “Bagaimana kabarnya ibu?”

GK B1: “Puji Tuhan, sehat.”

P : “Seperti janji kita kemarin bu, bahwa hari ini saya akan mewawancarai ibu”

GK B1: “Oh iya, silahkan”

P : “Sehat juga bu. Sebelumnya saya akan memperkenalkan diri terlebih dahulu nama saya Veronika Lili Suani dari STKIP Persada Khatulistiwa Sintang prodi PG PAUD. Tujuan saya disini dengan maksud ingin mewawancarai ibu mengenai kompetensi pedagogik guru TK dalam penggunaan alat permainan edukatif. Bisa ibu perkenalkan diri terlebih dahulu bu?”

GK B1: “Iya, perkenalkan nama ibu Adriana Mariaty. Saya mengajar di TK Bethel ini mulai dari tahun 2005, jadi sudah sekitar 16 tahun saya mengajar disini. Semester ini saya mengajar dikelas B besar”

P : “Jadi ibu, merupakan guru senior disini ya, dan dari dulu memang mengajar di Tk ya bu?”

GK B1: Iya, saya memang kalau dilihat dari yang lain memang paling lama mengajar disini itu saya.

P : “Apakah ibu saat memulai kegiatan pembelajaran menguasai karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek perkembangan anak?”

GK B1: “Kalau berkaitan dengan aspek perkembangan anak terus terang karena kita masih sistem BDR jadi susah untuk melihat karakteristik setiap anak

ya. Karena sekaang ini kita belajar tidak tatap muka jadi untuk memantau setiap anak itu hanya melalui video”

P : “Apakah ibu mengetahui mengenai konsep bermain sambil belajar pada anak?”

GK B1: “Kalau di TK itu memang konsep nya bermain sambil belajar. Jadi seperti kita akan mengenalkan angka atau huruf, kita ajak mereka bernyanyi atau bisa juga membentuk barisan ataupun menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang digunakan itu dapat berupa kotak yang ada angka ataupun huruf. Kemudian biasanya juga saya menggunakan kertas yang ada hurufnya”

P : “Flash card gitu ya bu”

GK B1: “Ah itu dia, bisa juga”

P : “Apakah ibu pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menerapkan konsep bermain sambil belajar?”

GK B1: “Tentu saja seperti yang sudah dijelaskan bahwa ketika dalam sebuah proses pembelajaran guru diharuskan untuk menerapkan konsep bermain sambil belajar”

P : “Apakah ibu menentukan kagiatan bermain sambil belajar pada legiatan pembelajaran berlangsung?”

GK B1: “Tentu saja, hal ini diperlukan karena jika tidak dilakukan anak akan mudah bosan belajar.”

P : “Apakah ibu menyusun perencanaan pembelajaran?”

GK B1: “Iya tentu saja”

P : “Berkaitan dengan penyusunan perencanaan pembelajaran apakah disusunnya diawal semeseter atau bagaimana bu?”

GK B1: “Biasanya kita menyusun perencanaan pembelajaran itu di awal semseter atau sebelum anak masuk sekolah”

P : “Disini saya melihatkan terdapat lembar kerja siswa atau buku yang disiapkan dari dini, nah apakah nanti itu LKH yang digunakan itu nanti disesuaikan dengan RKH yang telah dirancang atau tidak bu?”

GK B1: “Iya disesuaikan, ada ketika kita mengajar maka tema yang di LKH harus disesuaikan dengan RKH yang telah dibuat”

P : “Bagaimana cara ibu menerapkan konsep bermain sambil belajar pada anak?”

GK B1: “Seperti saya tadi bilang penerapan konsep bermain sambil belajar itu dapat berupa baris berbaris kemudian anak diminta untuk menghitung temannya jika belajarnya itu mengenai angka. Dan jika mengenai huruf anak-anak dapat diminta untuk menebak huruf yang ada di flash card”

P : “Bagaimanacara ibu dalam menyiapkan suasana bermain yang menyenangkan?”

GK B1: “Dalam menyiapkan susanan bermain yang menyenangkan tentu saja kita harus memperhatikan tema tau materi yang akan kita ajarkan. Jadi ketika kegiatan pembelajaran dimulai kita sudah tau kegiatan atau permainan apa yang akan dimainkan”

P : “Bagaimana cara ibu dalam memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai untuk peserta didik? Media dan sumber belajarnya yaitu seperti kotak angka ataupun kotak huruf”

GK B1: “Untuk pengenalan huruf dan angka memang memerlukan media yang tepat supaya anak cepat mempelajarinya”

P : “Menurut ibu bagaimana menerapkan tahap bermain dalam kegiatan pengembangan di TK?”

GK B1: “Kalau untuk itu biasanya saya tergantung tema yang akan saya ajarkan, jadi ketika menyiapkan kegiatan bermain sambil belajar saya materi dulu”

P : “Bagaimana cara ibu dalam memfasilitasi potensi yang dimiliki oleh peserta didik?”

GK B1: “Disini kita ada beberapa kegiatan selain adanya kegiatan menari dan bernyanyi dari itu menjadi kelihatan potensi anak didik kita. Melalui kegiatan olahraga, bernyanyi dan menari juga dapat mengasah potensi anak didik.

P : Tadi ibu mengatakan bahwa ketika menyiapkan tahap bermain di TK itu, ibu memperhatikan tema atau yang akan diajarkan. Pertanyaannya adalah bahwa bagaimana ibu dalam meyediakan kegiatan bermain sambil belajar?”

GK B1: “Seperti saya bilang tadi ketika saya ingin menerapkan kegiatan bermain sambil belajar saya melihat tema atau materi apa saja yang akan saya ajarkan hari itu. Jadi ketika penerapannya sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran hari itu, anak-anak juga tidak hanya bermain tetapi juga ada pengetahuan yang mereka dapat”

P : “Berkaitan dengan gaya bicara atau komunikasi dengan anak didik, komunikasi seperti apa yang biasanya ibu gunakan ketika berinteraksi dengan anak didik?”

GK B1: “Seperti percakapan biasa aja, jadi tidak terlalu kaku dan tidak terlalu keras. Sehingga anak akan tetap merasa nyaman dan anak akan tetap segann dengan gurunya. Maka dengan begitu anak-anak akan tetap merasa nyaman ketika dia menceritakan mengenai perasaan dia secara bebas dan juga saya dengan anak-anak itu memang terbuka. Kalau dia mau bercerita silahkan bercerita atau mau apapun itu boleh tidak ada larangan”

P : “Bagaimana cara ibu dalam menentukan aspek penting yang dinilai dalam melakukan penilaian?”

GK B1: “Untuk aspek penilaian sendiri saya melihat dari tugas apa yang mereka kerjakan, misalnya ketika mereka mewarnai jadi tentu saja saya menilainya dari kesesuaian warna, kerapian. Kalau tugasnya tentang mengunting tentu saja yang saya nilai mengenai kerapian dalam mengunting sesuai dengan bentuk yang telah di tentukan”

P : “Bagaimana cara ibu dalam melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran?”

GK B1: “Biasanya ketika saya melakukan evaluasi itu sesudah anak-anak selesai mengerjakan tugas mereka, jadi ketika tugasnya telah selesai saya melakukan evaluasi dengan dengan memberikan penilaian terhadap tugas anak tersebut”

P : Apakah ibu menggunakan hasil penilaian untuk merancang program pengayaan?

GK B1: “Tentu saja, karena ketika anak-anak mendapatkan nilai yang kurang maka saya akan melakukan perbaikan pada nilai anak tersebut dengan memberikan tugas tambahan pada anak”

P : “Bagaimana cara ibu dalam memanfaatkan hasil penilaian yang diperoleh peserta didik?”

GK B1: “Oh iya, misalkan dari perkembangan setiap anak itu kan berbeda-beda. Dari situ saya bisa melihat bahwa si anak A penerimannya dia atau pemahamannya dia mengenai materi yang saya berikan tentu saja berbeda dengan anak B atau anak C. Jadi terkadang ada beberapa hal yang harus saya bedakan waktu memberikan tugas ke anak-anak”

P : “Aspek penting seperti apa yang biasanya ibu pakai dalam melakukan evaluasi?”

GK B1: “Kalau untuk aspek sendiri, semua aspeknya tentu harus dipakai karena kita bisa menilai anak hanya dari salah satu aspek saja. Karena kan tujuan TK adalah mengembangkan setiap aspek yang dimiliki oleh anak”

P : “Bagaimana cara ibu dalam memanfaatkan hasil penilaian yang diperoleh oleh peserta didik?”

GK B1: “Saya biasanya hasil penenilaian itu digunakan untuk acuan ketika mengajar pada kegiatan berikutnya. Jadi ketika nilainya sudah keluar saya dapat melihat apakah pembelajaran sebelumnya sudah mencapai tujuan yang ingin dicapai atau belum”

P : “Apakah ibu memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan kualitas pembelajaran?”

GK B1: “Iya harus berkesinambungan, jadi hasil penilaian itu tetap harus jadi refleksi guru sebagai bahan atau alat untuk melakukan perbaikan di kegiatan pembelajaran berikutnya”

P : “Jika kita membicarakan mengenai pembelajaran di TK itu pastinya tidak terlepas dari media atau alat permainan edukatif kan bu, apakah disini guru menggunakan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran?”

GK B1: “Iya, kadang-kadang menggunakan”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan ditujukan untuk anak usia TK?”

GK B1: “Iya tentu saja, karena kita menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak juga kan.

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan berfungsi untuk pengembangan aspek perkembangan anak TK?”

GK B1: “Kalau untuk fungsi pengembangan tentu saja alat permainan edukatif saya memang harus seperti itu. Jadi ketika saya memilih alat permainan edukatif yang mau saya gunakan tentu saja harus memperhatikan fungsi dari alat tersebut”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat dengan berbagai cara?”

GK B1: “Itu tergantung alat permainan biasa sih yang saya gunakan, ada yang bisa ada yang tidak”

P : “Misalnya yang seperti apa bu?”

GK B1: “Kayak misalnya playdough, lego. Kalau yang tidak bisa itu kayak balok angka atau balok huruf”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat dengan berbagai bentuk?”

GK B1: “Iya tentu saja. Biasanya biasanya meskipun alat permainan edukatifnya Cuma satu tapi anak-anak dapat menggunakannya dengan berbagai bentuk.”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat dengan berbagai tujuan pengembangan?”

GK B1: “Iya memang bisa, contohnya alat permainan edukatif yang berkaitan dengan seni jadi melalui alat tersebut kemampuan anak dapat berkembang. Melalui alat permainan edukatif juga anak dapat mengenal angka maupun aspek perkembangan yang lain”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan aman bagi anak?”

GK B1: “Iya pasti, karena tidak mungkin kita menggunakan alat permainan edukatif yang dapat membahayakan anak”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat mendorong kreativitas anak?”

GK B1: “Iya bisa, biasanya anak-anak itu suka sekali bereksperimen dengan benda atau alat permainan yang mereka gunakan. Disinikan ada anamnya

balok permianan biasanya anak suka menyusun balok tersebut menjadi apa aja yang mereka mau.

P : Apakah alat permainan yang digunakan bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan?"

GK B1: "Iya tentu saja, karena seperti yang saya bilang mereka dapat membuat barang atau benda dari imajinasi mereka sendiri"

P : "Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan mengandung nilai kependidikan?"

GK B1: "Iya, karena ini berkaitan dengan permainan edukatif di TK tentu saja harus dapat mendidik anak"

P : "Apakah alat permainan edukatif yang dirancang dapat merangsang kemampuan dasar anak?"

GK B1: "Iya, tentu saja. Karena ketika saya merancang alat permainan edukatif yang akan saya gunakan harus dapat merangsang kemampuan anak"

P : "Apakah alat permainan edukatif yang ibu gunakan bervariasi?"

GK B1: "Biasanya saya tergantung kondisi juga variasi permainan yang saya gunakan. Kemudian ketika menggunakan alat permainan edukatif juga bervariasi biar anak tidak merasa bosan dengan permainan yang itu-itu saja"

P : "Bagaimana alat permainan edukatif yang digunakan dapat melatih *problem solving* anak atau pemecahan masalah? Misalnya ketika ibu memberikan tugas pada anak menggunakan alat permainan edukatif anak tersebut dapat memecahkan atau menyelesaikan tugas yang ibu berikan"

GK B1: "Oh iya, bisa. Contohnya ketika mereka diberikan tugas mengenai angka dan saya menggunakan alat permainan edukatifnya yaitu balok angka. Jadi ketika mereka disuruh untuk menyebutkan angka berapa mereka dapat menyelesaikannya"

P : "Bagaimana cara melatih kemampuan dasar anak melalui alat permainan edukatif yang ibu gunakan?"

GK B1: "Intinya saya membantu mereka, yaitu ketika mereka mencari angka atau huruf biasanya kan anak suka kesusahannya nah disitu saya membantu mereka. Kemudian saya juga membantu mereka dengan

menemukan angka di kotak atau gambar ketika menyebutkan itu angka berapa kita harus membenarkan jika yang mereka dan disebut itu benar. Demikian juga mereka menyebut dan menunjuk angka yang salah maka saya dapat memberitahukan mereka bahwa angka itu salah, dan saya tunjuk mana angka yang benar”

P : “Apakah alat permainan edukatif yang Ibu gunakan juga dapat melatih ketekunan anak?”

GK B1: “Iya memang biasanya anak itu ketika diberikan tugas memang tekun. Mererka akan mengerjakannya dengan benar-benar dan itu sangat membantu dengan adanya alat permainan edukatif”

P : “Dapatkah alat permainan edukatif yang ibu gunakan dapat merangsang kreativitas anak?”

GK B1: “Iya, seperti yang saya katakan diawal memnag ketika menggunakan alat permainan edukatif harus dapat merangsang kreativitas anak”

P : “Sekian bu wawancara dari saya, mohon maaf apabila ada kata yang dapat menyingung ibu.”

GK B1: “Oh iya, tidak apa-apa”

P : “Sekali lagi, terimakasih ibu”

GK B1: “Iya, sama juga

Lampiran 6

Hasil Wawancara Kepala Sekolah

Narasumber : Kepala Sekolah TK Bethel

Hari/ waktu :Rabu, 28 April 2021

Waktu : 08.00-09.00

P : “Selamat pagi ibu”

KS : “Selamat pagi juga”

P : “Bagaimana kabarnya ibu, sehat?”

KS : Puji Tuhan, sehat.

P : “Seperti yang kita janjikan kemarin ya bu, hari ini saya akan mewawancarai ibu”

KS : “ Oh iya, silakan”

P : “Terimakasih ibu, sudah meluangkan waktunya untuk saya wawancara. Nama saya Veronika Lili Suani dari prodi PG-PAUD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Tujuan saya disini untuk mewawancarai ibu mengenai Kompetensi pedagogik guru TK dalam penggunaan alat permainan edukatif pada proses pembelajaran di kelas. sebelumnya bisa ibu perkenalkan diri terlebih dahulu!”

KS : “Baiklah, perkenalkan nama saya Pipi Sumanti. Saya disini dipercaya sebagai kepala sekolah TK maupun SD, saya sudah menjadi kepala sekolah mulai dari tahun 2015. Jadi sekitar 7 tahun saya sudah menjabat sebagai kepala sekolah”

P : “Pertanyaan pertama itu adalah apakah ibu sebagai kepala sekolah mengharuskan guru untuk menguasai karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan aspek perkembangan anak?”

KP : “Kita di TK Bethel ini memang mengutamakan pendidikan karakter, jadi setiap guru itu wajib untuk mengetahui karakteristik anak”

P : “Apakah di TK Bethel terdapat konsep bermain sambil belajar?”

- KS : “Iya, karena di sini memang guru TK itu harus menerapkan konsep bermain sambil belajar untuk menunjang pendidikan anak ya. Jadi memang harus seperti itu”
- P : “Apakah guru-guru di TK Bethel pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menerapkan konsep bermain sambil belajar?”
- KS : “Iya tentu saja, karena memang kalau di TK Bethel ini ada jadwal-jadwal tertentu untuk bermain dengan anak-anak supaya tidak bosan. Jadi sebelum masuk ke pembelajaran bermain dulu. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran ada waktu 30 menit untuk guru menyiapkan kegiatan permainan apa saja yang akan mereka lakukan”
- P : “Apakah di TK Bethel ini guru menentukan kegiatan bermain sambil belajar pada anak saat kegiatan pembelajaran berlangsung?”
- KS : “Iya, karena memang harus seperti supaya ketika kegiatan pembelajaran anak tidak merasa bosan atau mereka akan cepat mengerti apa yang guru sampaikan”
- P : “Berkaitan dengan perencanaan pelaksanaa pembelajaran apakah guru di TK Bethel menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran?”
- KP : “Iya, itu wajib. Jadi sebelum memulai tahun pembelajaran baru kita meminta semua guru untuk membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran seperti RPP, PROMES, PROTA itu wajib dibuat karena untuk panduan ketika guru mengajar”
- P : “Apakah kegiatan belajar sambil bermain di Tk Bethel ini wajib dilaksanakan?”
- KS : “Seperti saya katakan tadi bahwa kegiatan bermain sambil belajar memang harus diterapkan karena memang anak TK itu senang bermain”
- P : “Apakah ibu mengethau bagaimana cara guru dalam menyiapkan suasana bermain yang menyenangkan?”
- KS : “Biasanya memang setiap guru kelas itu memang harus menyampaikan terlebih dahulu dengan saya mereka mau kegiatan pembelajaran yang seperti apa. Terlebih ketika mereka membutuhkan media atau alat untuk mengajar”

- P : “Bagaimana cara guru-guru di TK Bethel ini dalam memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai untuk peserta didik?”
- KS : “Iya, disini memang disediakan media atau alat-alat permainan seperti alat peraga untuk mengajar. Itu memang mereka gunakan biasanya sesuai dengan RPP yang telah dibuat, kalau hari ini ada kegiatan bermian maka itu akan mereka gunakan”
- P : “Menurut ibu bagaimana cara guru di TK Bethel menerapkan tahap bermain dalam kegiatan pengembangan di TK?”
- KS : “Biasanya guru TK disini itu mengajak anak untuk bermain ketika anak-anak sudah mulai merasa bosan, terus pada hari jumat biasanya selesai berolahraga anak-anak diajak guru bermain bersama-sama”
- P : “Bagaimana cara ibu sebagai kepala sekolah dalam memfasilitasi kompetensi peserta didik?”
- KP : “Biasanya kita disini akan mengikutsertakan anak dalam perlombaan, jadi kalau ada anak yang berbakat akan diikutsertakan. Tergantung dengan bakat anak juga misalnya kalau ada anak yang berbakat menyanyi kita ikutkan, dan begitu juga kalau yang senang mengambar begitu”
- P : “Bagaimana cara ibu dalam menyediakan kegiatan bermain sambil belajar pada anak TK di TK Bethel ini?”
- KS : “Sebagai kepala sekolah memang saya harus menyediakan kegiatan bermain sambil belajar dan tentunya saya bekerja sama dengan guru kelas masing-masing untuk membicarakan terkait dengan hal itu”
- P : “Komunikasi seperti apa yang biasanya ibu sebagai kepala sekolah gunakan ketika berinteraksi dengan peserta didik di TK Bethel?”
- KS : “Iya, biasanya kalau di TK saya ajak mereka bermain ataupun bercanda. Kalau digedung baru sekarang kan kita belum ada ruangan khusus untuk anak bermain, kalau digedung lama itu kita punya ruangan sebelum anak-anak mulai belajar kita berkumpul disitu untuk bermain kemudian doa bersama. Dan disitu saya menyapa anak-anak ikut mereka bernyanyi juga supaya mereka juga kenal dengan saya dan mereka tidak segan dengan saya. Karena saya tidak mengajar mereka, jadi ada anak yang kenal saya

dan ada yang tidak namun meskipun begitu kadang-kadang kalau guru kelasnya tidak masuk saya yang mengajar mereka”

P : “Bagaimana cara ibu sebagai kepala sekolah bekerjasama dengan guru-guru di TK Bethel ini dalam menentukan aspek penting yang dinilai dalam melakukan penilaian?”

KS : “Biasanya saya bekerjasama dengan guru berkomunikasi dengan orang tua anak, kami bersama dengan guru mengatasi persoalan dan lain-lain jadi harus dibicarakan dengan orang tua. Jadi untuk masalah penilaiannya memang kami biasanya berdiskusi terlebih dahulu”

P : “Bagaimana cara ibu bersama dengan guru-guru di TK Bethel dalam melakukan evaluasi proses dan hasil penilaianpeserta didik?”

KS : “Melalui kegiatan rapat”

P : “Apakah hasil penilaian yang telah didapat peserta didik digunakan untuk merancang program pengayaan?”

KS : “Kalau berkaitan dengan itu tergantung dengan nilai yang diperoleh anak, kalau ada anak yang nilainya rendah maka akan kita bimbing sehingga dia dapat mengejar teman-temannya yang sudah bisa”

P : “Bagaimana cara ibu bersama dengan guru-guru dalam memanfaatkan hasil penilaian yang diperoleh peserta didik?”

KS : “Biasanya hasil penilaian itu digunakanoleh guru untuk menevaluasi anak supaya mereka mengetahui aspek mana saja yang sudah berkembang dengan yang belum”

P : “Aspek penting seperti apa yang biasanya ibu sebagai kepala sekolah gunakan dalam melakukan evaluasi?”

KS : “Tentu saja aspek penting yang dinilai itu berkaitan dengan keenam aspek perkembangan anak TK itu sendiri, dari keenam aspek saya bersama guru menentukan sejauh mana perkembangan anak itu kemudian tentu saja nanti akan kami sampaikan dengan orang tua anak berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak selama berada di TK Bethel ini. Biasanya kita juga ada untuk melihat nilai maksimum dan nilai minimum.

P : “Apakah ibu sebagai kepala sekolah memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan kualitas pembelajaran?”

- KS : “Iya, tentu saja karena penilaian itu digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran baik untuk guru, untuk anak, dan tentu saja untuk TK Bethel ini sendiri”
- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang digunakan oleh guru ditujukan untuk anak usia PAUD/TK?”
- KS : “Iya pasti, karena kita menyediakan alat permainan juga harus menyesuaikan dengan pendidikan anak juga”
- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang guru gunakan dapat dengan berbagai cara?”
- KS : “Iya, tentu saja. Karena ketika guru menentukan alat permainan edukatif harus memperhatikan bahwa alat tersebut dapat digunakan dengan berbagai cara kan”
- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang guru gunakan dapat dengan berbagai tujuan pengembangan?”
- KS : “Iya memang, ketika guru itu ketika menggunakan alat permainan edukatif memperhatikan aspek pengembangan yang akan dikembangkan supaya mempermudah guru juga dalam mengajar”
- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang guru gunakan aman bagi anak?”
- KS : “Kalau masalah itu tentu saja harus menggunakan yang aman karena yang bermain itu anak-anak. Jadi ketika mereka bermain itu tetap aman dan tidak membahayakan anak.
- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang guru gunakan dapat mendorong kreativitas anak?”
- KS : “Tentu saja, karena anak TK itu senang sekali berimajinasi jadi media atau alat digunakan guru juga harus yang dapat mengembangkan kreativitas anak”
- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang digunakan bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan?”
- KS : “Kalau yang konstruktif biasanya yang dipakai guru itu macam lego, jadi anak dapat berkreasi dengan sendirinya”

- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang digunakan mengandung nilai kependidikan?”
- KS : “Iya tentu saja memang ahrus mengandung nilai kependidikan. Karena itu digunakan untuk membantu anak belajar juga kan”
- P : “Apakah (APE) yang dirancang dapat merangsang kemampuan dasar anak?”
- KS : “Kalau untuk merangsang kemampuan anak itu memang harus, karena melalui kegiatan bermain dapat merangsang perkembangan anak”
- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang disediakan oleh sekolah bervariasi?”
- KS : “Kalau yang itu memang sekolah menyediakan alat permainan itu bervariasi, ada yang outdoor ada juga alat permainan yang indoor. Namun, karena kita kemarin ada pindah jadi banyak alat permainan anak-anak hilang atau kececer entah dimana. Dan kemarin juga baru membeli alat permainan yang abru namun belum dipasang”
- P : “Bagaimana alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dapat melatih *problem solving* anak?”
- KS : “Itu biasanya juga bisa seperti itu, tergantung dengan alat permainan yang guru gunakan”
- P : “Bagaimana cara melatih kemampuan dasar anak melalui alat permainan edukatif (APE) yang gunakan?”
- KS : “Melatih kemampuan dasar anak tentu saja ketika anak bermain menggunakan alat permainan itu, kemampuan dasar anak seperti fisik motorik itu dapat terasah ketika anak memegang mainan itu otomatis motorik halus anak akan berkembang. Begitu juga dengan motorik kasarnya ketika anak berjalan untuk mengambil mainan itu motoriknya kan berkembang”
- P : “Apakah alat permainan edukatif (APE) yang gunakan juga dapat melatih ketekunan anak?”
- KS : “Tentu, biasanya ketika mengerjakan tugas atau menyelesaikan permainannya itu dapat melatih ketekunan mereka”

- P : “Dapatkah alat permainan edukatif (APE) yang digunakan dapat merangsang kreativitas anak?”
- KS : “Iya, seperti yang saya katakan tadi bahwa melalui alat permainan itu sangat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas mereka”
- P : “Terimakasih ibu, sudah meluangkan waktunya untuk saya wawancara”
- KS : “Sama-sama Lili”

Lampiran 7

Hasil Wawancara Peserta Didik B1

Narasumber : DT

Hari/ waktu : Rabu, 19 Mei 2021

Waktu : 08.15-08.45

P : “Selamat pagi adek, apa kabarnya?”

DT : “Bagus kok”

P : “Adek Miss, boleh tanya-tanya tidak?”

DT : “Boleh!”

P : “Kita perkenalan dulu ya, nama Miss Lili. Kalau adek siapa namanya?”

DT : “ Nama aku, Tina. Di panggil Tintin”

P : “ Oke, kalau gitu Miss tanya ya. Apakah guru-guru adek terlihat dekat dengan murid-muridnya?”

DT : “Dekat”

P : “Apakah dikelas adek terdapat kegiatan bermain?”

DT : “Ada”

P : “Apakah di kelas adek bermain sambil belajar dengan teman-teman?”

DT : “Ngak tahu”

P : “Kegiatan bermain seperti apa yang biasanya dek lakukan dikelas?”

DT : “Main masak-masakan”

P : “Apakah kalau guru mengajar mereka membawa panduan mengajar tidak?”

DT : “Ngak pernah lihat”

P : “Apakah pada saat guru mengajar ada kegiatan lain yang dilakukan?”

DT : “Nggak ada”

P : “Seperti apa suasana belajar yang menyenangkan?”

DT : “Bermain dengan kawan, terus belajar”

P : “Apakah guru adek menyediakan media bermain seperti alat permainan untuk anak?”

DT : “Ada”

- P : “Menurut adek tahapan bermain yang nyaman itu seperti apa?”
- DT : “Main masak-masakkan”
- P : “Ada tidak misalnya fasilitas yang guru sediakan untuk adek belajar?”
- DT : “Ada”
- P : “Apakah dikelas adek tersedia bermain sambil belajar?”
- DT : “Ada”
- P : “Sering tidak guru mengajak adek atau teman-teman yang lain berbicara?”
- DT : “Nggak”
- P : “Apa saja yang dinilai oleh guru?”
- DT : “Nggak tahu”
- P : “Seperti apa kalau guru memberikan nilai dengan adek?”
- DT : “Biasanya miss kasih nilai pakai bintang”
- P : “Apakah jika nilai tidak tuntas guru memberikan remedial?”
- DT : “Ndak tahu”
- P : “Apa aspek yang dinilai oleh guru?”
- DT : “Biasanya miss nilainya pakai angka”
- P : “Apakah guru memanfaatkan hasil penilaian?”
- DT : “Iya”
- P : “Menurut adek alat permainan yang adek gunakan memang untuk anak TK?”
- DT : “Iya”
- P : “Apa yang adek dapatkan setelah bermain menggunakan alat permainan?”
- DT : Senanglah.
- P : “Apakah permainan yang adek mainkan dapat digunakan dengan berbagai cara?”
- DT : “Bisa”
- P : “Apakah menurut adek permainan adek gunakan dapat digunakan dalam berbagai bentuk?”
- DT : “Bisalah”

- P : “Apakah permainan yang adek mainkan memiliki tujuan pengembangan?”
- DT : “Ngak tahu”
- P : “Apakah alat permainan yang adek gunakan itu aman?”
- DT : “Aman”
- P : “Apa saja yang adek buat mennggunakan alat permainan?”
- DT : “Buat masak-masakkan”
- P : “Apakah setelah selesai bermain adek melihat hasil permainan yang adek mainkan?”
- DT : “Lihat”
- P : “Menurut adek alat permainan yang mainkan ada nilai pembelajaran tidak?”
- DT : “Ada”
- P : “Bagaimana perasaan adek ketika selesai bermain?”
- DT : “Senang”
- P : “Apa saja permainan yang biasanya adek mainkan?”
- DT : “Main masak-masakkan”
- P : “Bagaimana cara adek ketika menyelesaikan permainan?”
- DT : “Di bantu kawan”
- P : “Apakah ketika bermain adek memeperhatikan alat permainan yang dipakai?”
- DT : “Nggak”
- P : “Berapa lama biasanya adek menyelesaikan suatu permainan?”
- DT : “Satu jam”
- P : “Menurut adek alat permainan apa saja yang bisa dibuat lebih dari satu macam bentuk?”
- DT : “Legolah”
- P : “Terimakasih adek sudah mau Miss wawancara”
- DT : “Sama-sama, Miss”

Lampiran 8

Hasil Wawancara Siswa Kelas B1

Narasumber : AP

Hari/ waktu : Rabu, 19 Mei 2021

Waktu : 09.00-09.30

P : “Selamat pagi adek, apa kabarnya?”

AP : “Baik”

P : “Adek Miss, boleh tanya-tanya tidak?”

AP : “Ehmm, boleh”

P : “Kita, perkenalan dulu ya. Nama Miss adalah Lili. Nama adek siapa?”

AP : “ Adi miss”

P : “Oke, Miss tanya ya. Apakah guru-guru adek terlihat dekat dengan murid-muridnya?”

AP : “Kadang-kadang aja Miss”

P : “Apakah dikelas adek terdapat kegiatan bermain?”

AP : “Ada”

P : “Apakah di kelas adek bermain sambil belajar dengan teman-teman?”

AP : “Ada”

P : “Kegiatan bermain seperti apa yang biasanya adek lakukan dikelas?”

AP : “Main tebak-tebakan huruf”

P : “Apakah kalau guru mengajar mereka membawa panduan mengajar tidak?”

AP : “Ngak”

P : “Apakah pada saat guru mengajar ada kegiatan lain yang dilakukan?”

AP : “Ada, kadang missnya main HP”

P : “Seperti apa suasana belajar yang menyenangkan?”

AP : “Ngakk suka belajar miss”

P : “Apakah guru adek menyediakan media bermain seperti alat permainan untuk anak?”

AP : “Ngak tahu”

- P : “Menurut adek tahapan bermain yang nyaman itu seperti apa?”
- AP : “Main dengan teman”
- P : “Ada tidak misalnya fasilitas yang guru sediakan untuk adek belajar?”
- AP : “Ada”
- P : “Apakah dikelas adek tersedia bermain sambil belajar?”
- AP : “Gak tahu”
- P : “Sering tidak guru mengajak adek atau teman-teman yang lain berbicara?”
- AP : “Sering, misalnya aku gak bisa kerjakan tugas missnya suka tanya”
- P : “Apa saja yang dinilai oleh guru?”
- AP : “Nilainya pakai tugas”
- P : “Seperti apa kalau guru memberikan nilai dengan adek?”
- AP : “Biasanya miss kasih nilai pakai angka”
- P : “Apakah jika nilai tidak tuntas guru memberikan remedial?”
- AP : “Iya, kalau nilainya gak bagus disuruh ulang”
- P : “Seperti apa kalau guru memberikan nilai dengan adek?”
- AP : “Pakai angka miss”
- P : “Apa aspek yang dinilai oleh guru?”
- AP : “Nggak tahu”
- P : “Apakah guru memanfaatkan hasil penilaian?”
- AP : “Iya”
- P : “Menurut adek alat permainan yang adek gunakan memang untuk anak TK?”
- AP : “Iya”
- P : “Apa yang adek dapatkan setelah bermain menggunakan alat permainan?”
- AP : “Senanglah”
- P : “Apakah permainan yang adek mainkan dapat digunakan dengan berbagai cara?”
- AP : “Bisa kayaknya miss”
- P : “Apakah menurut adek permainan adek gunakan dapat digunakan dalam berbagai bentuk?”

- AP : “Bisa”
- P : “Apakah permainan yang adek mainkan memiliki tujuan pengembangan?”
- AP : “Iya”
- P : “Apakah alat permainan yang adek gunakan itu aman?”
- AP : “Aman”
- P : “Apa saja yang adek buat mennggunakan alat permainan?”
- AP : “Main ayunan”
- P : “Apakah setelah selesai bermain adek melihat hasil permainan yang adek mainkan?”
- P : “Ngak miss”
- AP : “Menurut adek alat permainan yang mainkan ada nilai pembelajaran tidak?”
- AP : “Ada”
- P : “Bagimana perasaan adek ketika selesai bermain?”
- AP : “Gembira”
- P : “Apa saja permainan yang biasanya adek mainkan?”
- AP : “Ayunan”
- P : “Bagaimana cara adek ketika menyelesaikan permainan?”
- AP : “Sendiri”
- P : “Apakah ketika bermain adek memeperhatikan alat permainan yang dipakai?”
- AP : “Nggak”
- P : Berapa lama biasanya adek menyelesaikan suatu permainan?
- AP : Lama, apalagi kalau mainnya dirumah.
- P : “Menurut adek alat permainan apa saja yang bisa dibuat lebih dari satu macam bentuk”
- AP : “Ngak tahu”
- P : “Terimakasih adek sudah mau Miss wawancara”
- AP : “Sama-sama”

Lampiran 9

Hasil Wawancara Siswa Kelas B1

Narasumber : JF

Hari/ waktu : Rabu, 19 Mei 2021

Waktu : 09.35-10.00

P : “Selamat pagi adek, apa kabarnya?”

JF : “Baik miss”

P : “Adek Miss, boleh tanya-tanya tidak?”

JF : “Bolehlah”

P : “ Oke, perkenalkan nama Miss adalah Lili. Nah, adek siapa namanya?”

JF : “ Janet Miss”

P : “Oke, Miss tanya ya. Apakah guru-guru adek terlihat dekat dengan murid-muridnya?”

JF : “Kadang-kadang”

P : “Apakah dikelas adek terdapat kegiatan bermain?”

JF : “Ada”

P : “Apakah di kelas adek bermain sambil belajar dengan teman-teman?”

JF : “Ngak tahu”

P : “Kegiatan bermain seperti apa yang biasanya dek lakukan dikelas?”

JF : “Main dengan teman”

P : “Apakah kalau guru mengajar mereka membawa panduan mengajar tidak?”

JF : “Bawa buku”

P : “Apakah pada saat guru mengajar ada kegiatan lain yang dilakukan?”

JF : “Nggak ada”

P : “Seperti apa suasana belajar yang menyenangkan?”

JF : “Bermain dengan kawan, terus main”

P : “Apakah guru adek menyediakan media bermain seperti alat permainan untuk anak?”

JF : “Ngak tahu”

- P : “Menurut adek tahapan bermain yang nyaman itu seperti apa?”
- JF : “Main dengan teman”
- P : “Ada tidak misalnya fasilitas yang guru sediakan untuk adek belajar?”
- JF : “Gak tahu”
- P : “Apakah dikelas adek tersedia bermain sambil belajar?”
- JF : “Ada”
- P : “Sering tidak guru mengajak adek atau teman-teman yang lain berbicara?”
- JF : “Sering”
- P : “Apa saja yang dinilai oleh guru?”
- JF : “Kasik nilai tugas miss, terus disuruh nyebut angka”
- P : “Seperti apa kalau guru memberikan nilai dengan adek?”
- JF : “Pakai bintang miss”
- P : “Apakah jika nilai tidak tuntas guru memberikan remedial?”
- JF : “Iya, disuruh kerja tugas lagi”
- P : “Apa aspek yang dinilai oleh guru?”
- JF : “Harus tahu huruf huruf miss”
- P : “Apakah guru memanfaatkan hasil penilaian?”
- JF : “Iya”
- P : “Menurut adek alat permainan yang adek gunakan memang untuk anak TK?”
- JF : “Iya, kayaknya”
- P : “Apa yang adek dapatkan setelah bermain menggunakan alat permainan?”
- JF : “Dapat main”
- P : “Apakah permainan yang adek mainkan dapat digunakan dengan berbagai cara?”
- JF : “Gak tahu”
- P : “Apakah menurut adek permainan adek gunakan dapat digunakan dalam berbagai bentuk?”
- JF : “Bisalah”

- P : “Apakah permainan yang adek mainkan memiliki tujuan pengembangan?”
- JF : “Ada”
- P : “Apakah alat permainan yang adek gunakan itu aman?”
- JF : “Amanlah, kan nanti kalau dak aman bisa luka miss”
- P : “Apa saja yang adek buat mennggunakan alat permainan?”
- JF : “Main puzzle”
- P : “Apakah setelah selesai bermain adek melihat hasil permainan yang adek mainkan?”
- JF : “Dak pernah miss”
- P : “Menurut adek alat permainan yang mainkan ada nilai pembelajaran tidak?”
- JF : “Ada”
- P : “Bagaimana perasaan adek ketika selesai bermain?”
- JF : “Ntahlah”
- P : “Apa saja permainan yang biasanya adek mainkan?”
- JF : “Main puzzle”
- P : “Bagaimana cara adek ketika menyelesaikan permainan?”
- JF : “Sendiri”
- P : “Apakah ketika bermain adek memeperhatikan alat permainan yang dipakai?”
- JF : “Nggak”
- P : “Berapa lama biasanya adek menyelesaikan suatu permainan?”
- JF : “Ngak lama miss”
- P : “Menurut adek alat permainan apa saja yang bisa dibuat lebih dari satu macam bentuk ?”
- JF : “Lilin mainan”
- P : “Terimakasih adek sudah mau Miss wawancara”
- JF : “Iya miss”

Lampiran 10

Hasil Wawancara Siswa Kelas B2

Narasumber : KP

Hari/ waktu : Kamis, 20 Mei 2020

Waktu : 08.30-08.35

P : “Selamat pagi adek, apa kabarnya?”

KP : “Bagus Miss”

P : “ Nama adek siapa?”

KP : “ Kanza Miss”

P : “Oke, Miss boleh tanya-tanya tidak?”

KP : “Bolehlah Miss”

P : “Baiklah, kalau begitu. Apakah guru-guru adek terlihat dekat dengan murid-muridnya?”

KP : “Ngak tahu Miss”

P : “Apakah dikelas adek terdapat kegiatan bermain?”

KP : “Ada, tapi kadang-kadang Miss”

P : “Apakah di kelas adek bermain sambil belajar dengan teman-teman?”

KP : “Ada”

P : “Kegiatan bermain seperti apa yang biasanya adek lakukan dikelas?”

KP : “Belajar”

P : “Apakah kalau guru mengajar mereka membawa panduan mengajar tidak?”

KP : “Ngak ada bawa apa-apa Miss”

P : “Apakah pada saat guru mengajar ada kegiatan lain yang dilakukan?”

KP : “Nggak ada”

P : “Seperti apa suasana belajar yang menyenangkan?”

AP : “Bermain masak-masakkan”

P : “Apakah guru adek menyediakan media bermain seperti alat permainan untuk anak?”

KP : “Ada”

- P : “Menurut adek tahapan bermain yang nyaman itu seperti apa?”
- KP : “Bermain terus menggambar”
- P : “Ada tidak misalnya fasilitas yang guru sediakan untuk adek belajar?”
- KP : “Ada”
- P : “Apakah dikelas adek tersedia bermain sambil belajar?”
- KP : “Ada”
- P : “Sering tidak guru mengajak adek atau teman-teman yang lain berbicara?”
- KP : “Sering, Miss suka tanya-tanya kalau aku gak bisa sebutkan huruf”
- P : “Apa saja yang dinilai oleh guru?”
- KP : “Tulisan lah”
- P : “Seperti apa kalau guru memberikan nilai dengan adek?”
- KP : “Pakai angka”
- P : “Apakah jika nilai tidak tuntas guru memberikan remedial?”
- KP : “Kadang disuruh kerjakan ulang tugasnya, terus di kasih PR”
- P : “Apa aspek yang dinilai oleh guru?”
- KP : “Bisa menghitung”
- P : “Apakah guru memanfaatkan hasil penilaian?”
- KP : “Ngak tahu”
- P : “Menurut adek alat permainan yang adek gunakan memang untuk anak TK?”
- KP : “Iya”
- P : “Apa yang adek dapatkan setelah bermain menggunakan alat permainan?”
- KP : “Kalau sudah selesai main itu suka capek”
- P : “Apakah permainan yang adek mainkan dapat digunakan dengan berbagai cara?”
- KP : “Main lego”
- P : “Apakah menurut adek permainan adek gunakan dapat digunakan dalam berbagai bentuk?”
- KP : “Bisa, aku suka main masak-masakan”

- P : “Apakah permainan yang adek mainkan memiliki tujuan pengembangan?”
- KP : “Ngak tahu Miss”
- P : “Apakah alat permainan yang adek gunakan itu aman?”
- KP : “Aman”
- P : “Apa saja yang adek buat mennggunakan alat permainan?”
- KP : “Main boneka kalau dirumah”
- P : “Apakah setelah selesai bermain adek melihat hasil permainan yang adek mainkan?”
- KP : “Ngak pernah Miss”
- P : “Menurut adek alat permainan yang mainkan ada nilai pembelajaran tidak?”
- KP : “Ngak tahu”
- P : “Bagaimana perasaan adek ketika selesai bermain?”
- KP : “Senang kalau main dengan teman”
- P : “Apa saja permainan yang biasanya adek mainkan?”
- KP : “Main puzzle”
- P : “Bagaimana cara adek ketika menyelesaikan permainan?”
- KP : “Main gitulah Miss”
- P : “Apakah ketika bermain adek memeperhatikan alat permainan yang dipakai?”
- KP : “Iya”
- P : “Berapa lama biasanya adek menyelesaikan suatu permainan?”
- KP : “Lama lah mainnya”
- P : “Menurut adek alat permainan apa saja yang bisa dibuat lebih dari satu macam bentuk ?”
- KP : “Banyak lah Miss”
- P : “Terimakasih adek sudah mau Miss wawancara”
- KP : “Iya miss. Sama-sama”

Lampiran 11

Hasil Wawancara Siswa Kelas B2

Narasumber : C

Hari/ waktu : Kamis, 20 mei 2021

Waktu : 09.00-09.20

P : “Selamat pagi adek, apa kabarnya?”

C : “Sehat Miss”

P : “Adek Miss, boleh tanya-tanya tidak?”

C : “Boleh”

P : “Kita perkenalan dulu ya, nama Miss adalah Lili. Adek siapa namanya?”

C : “ Christiano Miss”

P : “ Oke, Miss tanya ya. Apakah guru-guru adek terlihat dekat dengan “murid-muridnya?”

C : “Dekat”

P : “Apakah dikelas adek terdapat kegiatan bermain?”

C : “Ada”

P : “Apakah di kelas adek bermain sambil belajar dengan teman-teman?”

C : “Ada”

P : “Kegiatan bermain seperti apa yang biasanya adek lakukan dikelas?”

C : “Bernyanyi”

P : “Apakah kalau guru mengajar mereka membawa panduan mengajar tidak?”

C : “Bawa Miss”

P : “Apakah pada saat guru mengajar ada kegiatan lain yang dilakukan?”

C : “Nggak ada”

P : “Seperti apa suasana belajar yang menyenangkan?”

C : “Kalau udah capek belajar terus disuruh gurunya main”

P : “Apakah guru adek menyediakan media bermain seperti alat permainan untuk anak?”

- C : “Iya”
- P : “Menurut adek tahapan bermain yang nyaman itu seperti apa yang cocok untuk anak TK?”
- C : “Belajarnya gak usah lama Miss”
- P : “Ada tidak misalnya fasilitas yang guru sediakan untuk adek belajar?”
- C : “Ada”
- P : “Apakah dikelas adek tersedia bermain sambil belajar?”
- C : “Ada Miss kayaknya”
- P : “Sering tidak guru mengajak adek atau teman-teman yang lain berbicara?”
- C : “Iya miss, kadang-kadang gurunya suka ngajak ngomong”
- P : “Apa saja yang dinilai oleh guru?”
- C : “Tugas disuruh nulis huruf Miss”
- P : “Seperti apa kalau guru memberikan nilai dengan adek?”
- C : “Missnya, suka kasih nilai pakai angka”
- P : “Apakah jika nilai tidak tuntas guru memberikan remedial?”
- C : “Iya”
- P : “Apa aspek yang dinilai oleh guru?”
- C : “Sebutkan angka dengan huruf”
- P : “Apakah guru memanfaatkan hasil penilaian?”
- C : “Iya”
- P : “Menurut adek alat permainan yang adek gunakan memang untuk anak TK?”
- C : “Iya”
- P : “Apa yang adek dapatkan setelah bermain menggunakan alat permainan?”
- C : “Iya miss, kalau udag main itu aku suka capek.
- P : Apakah permainan yang adek mainkan dapat digunakan dengan berbagai cara?”
- C : “Iya, bisa”
- P : “Apakah menurut adek permainan adek gunakan dapat digunakan dalam berbagai bentuk?”

- C : “Bisa”
- P : “Apakah permainan yang adek mainkan memiliki tujuan pengembangan?”
- C : “Ada”
- P : “Apakah alat permainan yang adek gunakan itu aman?”
- C : “Aman, nanti kalau dak aman gak disruh main”
- P : “Apa saja yang adek buat mennggunakan alat permainan?”
- C : “Buat kotak Miss”
- P : “Apakah setelah selesai bermain adek melihat hasil permainan yang adek mainkan?”
- C : “Ngak pernah”
- P : “Menurut adek alat permainan yang mainkan ada nilai pembelajaran tidak?”
- C : “Ada”
- P : “Bagimana perasaan adek ketika selesai bermain?”
- C : “Senang, terus habis main langsung minum”
- P : “Apa saja permainan yang biasanya adek mainkan?”
- C : “Main puzzle”
- P : “Bagaimana cara adek ketika menyelesaikan permainan?”
- C : “Bermain dengan teman-teman”
- P : “Apakah ketika bermain adek memeperhatikan alat permainan yang dipakai?”
- C : “Iya, aku pilih dulu main apa Miss”
- P : “Berapa lama biasanya adek menyelesaikan suatu permainan?”
- C : “Lama”
- P : “Menurut adek alat permainan apa saja yang bisa dibuat lebih dari satu macam bentuk?”
- C : “Banyak Miss”
- P : “Terimakasih adek sudah mau Miss wawancara”
- C : “Oke Miss”

Lampiran 12

Hasil Wawancara Siswa Kelas B2

Narasumber : D

Hari/ waktu : Kamis, 20 Mei 2021

Waktu : 09.25-09.50

P : “Selamat pagi adek, apa kabarnya?”

D : “Pagi juga miss, baik.”

P : “Adek, namaya siapa?”

D : “ Namanya Dion”

P : “ Adek, Miss boleh tanya-tanya tidak?”

D : “ Boleh Miss”

P : “ Oke, kalau begitu. Apakah guru-guru adek terlihat dekat dengan murid-muridnya? “

D : “Iya Miss, sering”

P : “Apakah dikelas adek terdapat kegiatan bermain?”

D : “Ada”

P : “Apakah di kelas adek dilaksanakan bermain sambil belajar dengan teman-teman?”

D : “Iya Miss, guru sering buat permainan dikelas”

P : “Kegiatan bermain seperti apa yang biasanya adek lakukan dikelas?”

D : “Main, terus buat gambar-gambar”

P : “Apakah kalau guru mengajar mereka membawa panduan mengajar tidak?”

D : “Bawa”

P : “Apakah pada saat guru mengajar ada kegiatan lain yang dilakukan?”

D : “Ada Miss”

P : “Seperti apa suasana belajar yang menyenangkan?”

D : “Belajar, terus kalau udah belajar guru suruh main”

- P : “Apakah guru adek menyediakan media bermain seperti alat permainan untuk anak?”
- D : “Ada Miss”
- P : “Menurut adek tahapan bermain yang nyaman itu seperti apa?”
- D : “Kalau bermain itu serunya sama teman”
- P : “Ada tidak misalnya fasilitas yang guru sediakan untuk adek belajar?”
- D : “Ada banyak”
- P : “Apakah dikelas adek tersedia bermain sambil belajar?”
- D : “Ada”
- P : “Sering tidak guru mengajak adek atau teman-teman yang lain berbicara?”
- D : “Sering, kalau masuk kelas itu gurunya tanya-tanya dulu”
- P : “Apa saja yang dinilai oleh guru?”
- D : “PR miss, terus disuruh nulis angka dengan huruf”
- P : “Seperti apa kalau guru memberikan nilai dengan adek?”
- D : “Bintang”
- P : “Apakah jika nilai tidak tuntas guru memberikan remedial?”
- D : “Iya”
- P : “Apa aspek yang dinilai oleh guru?”
- D : “Bisa sebutkan angka dengan huruf Miss”
- P : “Apakah guru memanfaatkan hasil penilaian?”
- D : “Iya”
- P : “Menurut adek alat permainan yang adek gunakan memang untuk anak TK?”
- D : “Ehmm, iya Miss”
- P : “Apa yang adek dapatkan setelah bermain menggunakan alat permainan?”
- D : “Bisa main Miss, terus kalau udah main itu capek”
- P : “Apakah permainan yang adek mainkan dapat digunakan dengan berbagai cara?”
- D : “Gak tahu”

- P : “Apakah menurut adek permainan adek gunakan dapat digunakan dalam berbagai bentuk?”
- D : “Bisa”
- P : “Apakah permainan yang adek mainkan memiliki tujuan pengembangan?”
- D : “Ngak tahu.”
- P : “Apakah alat permainan yang adek gunakan itu aman?”
- D : “Aman”
- P : “Apa saja yang adek buat mennggunakan alat permainan?”
- D : “Buat banyak Miss”
- P : “Apakah setelah selesai bermain adek melihat hasil permainan yang adek mainkan?”
- D : “Iya miss”
- P : “Menurut adek alat permainan yang mainkan ada nilai pembelajaran tidak?”
- D : “Ada”
- P : “Bagaimana perasaan adek ketika selesai bermain?”
- D : “Senang soalnya bisa main habis belajar”
- P : “Apa saja permainan yang biasanya adek mainkan?”
- D : “Main tebak gambar, udah itu mewarnai”
- P : “Bagaimana cara adek ketika menyelesaikan permainan?”
- D : “Dengan teman, atau biasanya sendiri”
- P : “Apakah ketika bermain adek memeperhatikan alat permainan yang dipakai?”
- D : “Nggak”
- P : “Berapa lama biasanya adek menyelesaikan suatu permainan?”
- D : “Lama miss, sambil tunggu dijemput”
- P : “Menurut adek alat permainan apa saja yang bisa dibuat lebih dari satu macam bentuk ?”
- D : “Banyak”
- P : “Terimakasih adek sudah mau Miss wawancara”
- D : “Sama-sama miss”

Lampiran 13

Catatan Dokumen 1 (CD.1)

PANDUAN MENGAJAR GURU TK BETHEL SUNGAI SAWAK

Sekolah : TK Bethel Sungai Sawak

Tema : Tanah Airku

Kelas/Semester : B/II

Waktu : 1x45 menit

a. Pembentukan Perilaku

1. Kegiatan Rutin : Berdoa, dan mengucapkan salam
2. Kegiatan Spontan : Menegur anak
3. Kegiatan Teladan: Berpakaian yang rapi, dan bertutur kata yang baik
4. Kegiatan direncanakan : Guru mempersiapkan kegiatan pembelajaran

b. Kegiatan Pembelajaran

1. Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai tahapan perkembangannya.
2. Mengenalkan anak dengan dunia luar.
3. Mengembangkan sosialisasi anak.
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
5. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati kegiatan bermain.
6. Membantu anak menanamkan sikap tekun dan teliti.

c. Pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran

1. Menggunakan media bergambar yang beragam
2. Ajak anak agar aktif berbicara
3. Bermain karakter menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk anak
4. Menciptakan kegiatan bermain yang menyenangkan
5. Mengajak anak untuk menggambar atau melukis
6. Memberikan anak *reward*
7. Mengajak anak belajar di luar ruangan jika anak merasa bosan

8. Membebaskan anak untuk bermain
9. Menggunakan media pembelajaran atau permainan yang aman untuk anak

Kepala TK Bethel

Guru Kelas

(Pipi Sumanti, S.E

Adriana Mariaty S, S.Pd.AUD

NIP : 197006122007012024

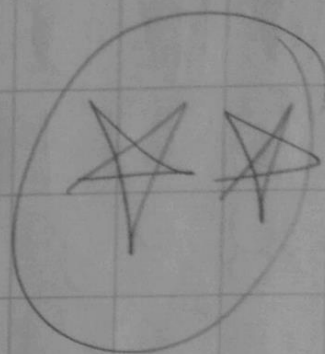
$2 + 3 = 5$ s

$4 + 3 = 7$ s

$4 + 2 = 5^6$ x

$5 + 2 = 7$ s

$6 + 4 = 10$ s



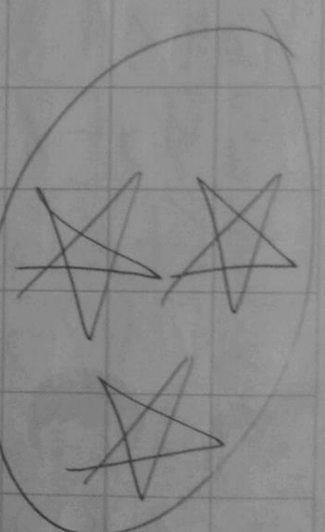
$2 - 3 = 1$ s

$4 - 3 = 1$ s

$4 - 2 = 2$ s

$5 - 2 = 3$ s

$6 - 4 = 2$ s



$$6 - 2 = 4$$

$$7 - 1 = 6$$

$$9 - 3 = 6$$

$$8 - 4 = 4$$

$$9 - 5 = 4$$

$$10 - 5 = 5$$

100

Lampiran 15

Catatan Dokumen 3 (CD.3)

VISI, MOTTO DAN MISI SEKOLAH TK BETHEL SUNGAI SAWAK

VISI

1. Terbangunnya Manusia utuh yang takut akan Tuhan, Mandiri dan begruna bagi dunia.

MOTTO

2. Dengan kasih dan disiplin meningkatkan prestasi.

MISI

1. Mengajak peserta didik untuk memiliki hati yang takut akan Tuhan.
2. Membimbing peserta didik supaya mengasihi sesama manusia dan menghargai lingkungan ciptaan Tuhan.
3. Membimbing peserta didik bertumbuh menjadi manusia yang sehat, berbudi pekerti luhur dan bertanggung jawab sesuai nilai kebenaran.
4. Memberikan pengetahuan yang berkualitas kepada peserta didik sesuai tuntutan zaman.
5. Melengkapi peserta dengan keterampilan yang berkualitas sesuai kebutuhan dan potensi untuk pengembangan dirinya.
6. Memberdayakan setiap stakeholder untuk menjadi insan pendidik.

Lampiran 16

a. Reduksi Data Hasil Wawancara TK Bethel Sungai Sawak

No	Aspek Yang Diteliti	Komponen	Transkrip Wawancara	Kesimpulan
1.	Kompetensi Pedagogik Guru TK	10.Menguasai karakteristik peserta didik	1. “Iya, karena di dalam pembelajaran kita harus mengenal setiap karakteristik anak jadi sebagai seorang guru kita wajib memahami setiap karakteristik anak. berkaitan dengan hal itu juga guru harus mengerti bahwa setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda”(WGK.B2/21.04.2021) 2. “Kalau berkaitan dengan aspek perkemabangan anak terus terang karena kita masih sistem BDR jadi susah untuk melihat karakteristik setiap anak ya. Karena sekarang ini kita belajar tidak tatap muka jadi untuk memantau setiap anak itu hanya melalui video”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kita di TK Bethel ini memang mengutamakan pendidikan karakter, jadi setiap guru itu wajib untuk mengetahui karakteristik anak”(WKS./28.04.2021) 4. “Dekat”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Dekat”(WC.B2/20.05.2021)	Jadi berdasarkan wawancara guru, kepala sekolah dan perwakilan siswa yang dilakukan oleh peneliti dengan hari yang sudah dintukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru TK. Di temukan bahwa rata-rata guru menguasai karakteristik peserta didik dengan cara ketika memulai kegiatan pembelajaran atau pada saat kegiatan pembelajaran guru terlihat dekat dengan muridnya. Hal ini tampak dar hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru, kepala sekolag dan peserta didik kelas B di TK Bethel.

			6. “Iya Miss, dekat”(WD. B2/20.05.2021)	
		11.Menguasai berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik a. Memahami prinsip bermain sambil belajar	1. “Sedikit mengetahui didalam konsep bermain sambil belajar”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Kalau di TK itu memang konsep nya bermain sambil belajar. Jadi seperti kita akan mengenalkan angka atau huruf, kita ajak mereka bernyanyi atau bisa juga membentuk barisan ataupun menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang digunakan itu dapat berupa kotak yang ada angka ataupun huruf. Kemudian biasanya juga saya menggunakan kertas yang ada hurufnya”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, karena di sini memang guru TK itu harus menerapkan konsep bermain sambil belajar untuk menunjang pendidikan anak ya. Jadi memang harus seperti itu”(WKS./28.04.2021) 4. “Ada”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Adi miss” “(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Ada”(WJF.B1/19.04.2021) 7. “Ada, tapi kadang-kadang Miss”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Ada”(WC.B2/20.05.2021) 9. “Ada”(WD. B2/20.05.2021)	Jadi berdasarkan hasil wawancara dengan guru, kepala sekolah dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan hari yang sudah ditentukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru TK. Ditemukan bahwa untuk kompetensi pedagogik guru TK guru rata-rata guru menguasai teroi belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran dengan cara guru menerapkan konsep bermain sambil belajar. Hal ini tampak dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru, kepala sekolah dan peserta didik di TK Bethel.

		b. Menerapkan metode bermain sambil belajar	1. “Ketika kita mau mengajarkan mengenai angka misalnya maka saya akan membuat 2. anak untuk bermain dengan teman-temannya, dan menyuruh anak untuk menghitung teman” (WGK. B2/21.04.2021) 3. “Tentu saja seperti yang sudah dijelaskan bahwa ketika dalam sebuah proses pembelajaran guru diharuskan untuk menerapkan konsep bermain sambil belajar”(WGK.B1/14.04.2021) 4. “Iya tentu saja, karena memang kalau di TK Bethel ini ada jadwal-jadwal tertentu untuk bermain dengan anak-anak supaya tidak bosan. Jadi sebelum masuk ke pembelajaran bermain dulu. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran ada waktu 30 menit untuk guru menyiapkan kegiatan permainan apa saja yang akan mereka lakukan”(WKS./28.04.2021) 5. “Ada” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Ada”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Ada”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Iya Miss, guru sering buat permainan dikelas”(WD. B2/20.05.2021)	
--	--	---	--	--

		12. Pengembangan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu a. Menentukan kegiatan bermain sambil belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pengembangan	1. “Oh iya pasti, berkaitan dengan hal tersebut tentu ketika kegiatan pembelajaran kita sebagai guru harus menyelipkan kegiatan bermain. Hal itu, supaya anak tidak merasa bosan ketika belajar”(WKG. B2/21.04.2021) 2. “Oh iya pasti, berkaitan dengan hal tersebut tentu ketika kegiatan pembelajaran kita sebagai guru harus menyelipkan kegiatan bermain. Hal itu, supaya anak tidak merasa bosan ketika belajar”(WKG.B1/14.04.2021) 3. “Tentu saja, hal ini diperlukan karena jika tidak dilakukan anak akan mudah bosan belajar.”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Main masak-masakan”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Main tebak-tebakan huruf”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Main dengan teman”(WJF.B1/19.04.2021) 7. “Main, terus buat gambar-gambar”(WD. B2/20.05.2021)	Jadi berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan guru, kepala sekolah, dan peserta didik yang dilakukan peneliti sesuai dengan hari yang sudah ditentukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru TK. Disimpulkan bahwa pengembangan kurikulum terkait dengan bidang pengembangan yang di ampu sudah dilakukan, rata –rata guru sudah menerapkan kegiatan belajar yang sesuai untuk tujuan pengembangan anak. hal ini tampak dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru, kepala sekolah dan peserta didik di TK Bethel.
		b. Menyusun perencanaan pembelajaran	1. “Iya pasti, karena setiap guru wajib untuk membuat RKH maupun RPPH” (WKG. B2/21.04.2021) 2. “Iya tentu saja” “Biasanya kita menyusun perencanaan pembelajaran itu di awal semester atau sebelum anak masuk sekolah”	

			“Iya disesuaikan, ada ketika kita mengajar maka tema yang di LKH harus disesuaikan dengan RKH yang telah dibuat”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, itu wajib. Jadi sebelum memulai tahun pembelajaran baru kita meminta semua guru untuk membuat perencanaan pelaksanaan pembelajaran seperti RPP, PROMES, PROTA itu wajib dibuat karena untuk panduan ketika guru mengajar”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Bawa Miss”(WC.B2/20.05.2021) 5. “Bawa”(WD. B2/20.05.2021)	
		13. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik a. Menerapkan kegiatan bermain	1. “Seperti yang saya jelaskan tadi bahwa, saya menerpkan konsep bermain sambil belajar yaitu dengan mangajak anak untuk berbaris dan kemudian anak diminta untuk menghitung teman-temannya satu per satu”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Seperti saya tadi bilang penerapan konsep bermain sambil belajar itu dapat berupa baris berbaris kemudian anak diminta untuk menghitung temannya jika belajarnya itu mengenai angka. Dan jika mengenai huruf anak-anak dapat diminta untuk menebak huruf yang ada di flash card”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Seperti saya katakan tadi bahwa kegiatan	Jadi berdasarkan hasil wawancara guru, kepala sekolah dan peserta didik oleh peneliti sesuai dengan hari yang sudah ditentukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru guru TK. Disimpulkan bahwa guru-guru sudah menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik, kegiatannya berupa penerapan konsep belajar sambil bermain ketika dikelas. Berbagai media dan sumber belajar guru gunakan untuk membuat

			bermain sambil belajar memang harus diterapkan karena memang anak TK itu senang bermain”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada Miss”(WD. B2/20.05.2021)	suasana belajar yang nyaman untuk anak. Hal ini tampak dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru, kepala sekolah dan peserta didik di TK Bethel.
		b. Menyiapkan suasana bermain yang menyenangkan	1. : “Tentu saja sebelum memulai kegiatan bermain kita mengarahkan anak terlebih dahulu supaya kegiatan bermain dapat berjalan dengan lancar serta melalui kegiatan bermain tersebut anak mendapatkan pengetahuan yang baru. Kita juga harus terlebih dahulu menentukan permainan seperti apa yang akan kita gunakan untuk anak”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Dalam menyiapkan susanan bermain yang menyenangkan tentu saja kita harus memperhatikan tema tau materi yang akan kita ajarkan. Jadi ketika kegiatan pembelajaran dimulai kita sudah tau kegiatan atau permainan apa yang akan dimainkan”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya memang setiap guru kelas itu memang harus menyampaikan terlebih dahulu dengan saya mereka mau kegiatan pembelajaran yang seperti apa. Terlebih ketika mereka mebutuhkan media atau alat	

			untuk mengajar” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Bermain dengan kawan, terus belajar”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Bermain dengan kawan, terus main”(WJF.B1/19.04.2021) 6. “Bermain masak-masakkan” (WAP.B1/14.04.2021) 7. “Belajar, terus kalau udah belajar guru suruh main”(WD. B2/20.05.2021)	
		c. Memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan pendekatan bermain sambil belajar	1. “Untuk memanfaatkan media dan sumber belajarnya itu, saya tergantung dengan tema yang saya ajarkan ya. Misalnya ketika tema binatang maka saya akan menggunakan puzzle yang ada gambar binatangnya dan meminta anak untuk menyusun puzzle tersebut. Begitu juga dengan media yang lain saya menggunakan dengan menyesuaikan dengan tema. Kalau misalnya tema tentang keluarga ya puzzlenya tentang keluarga, begitu juga dengan misalnya dengan tumbuhan” (W GK. B2/21.04.2021) 2. “Untuk pengenalan huruf dan angka memang memerlukan media yang tepat supaya anak cepat mempelajarinya”(W GK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, disini memang disediakan media atau alat-alat permainan seperti alat peraga	

			untuk mengajar. Itu memang mereka gunakan biasanya sesuai dengan RPP yang telah dibuat, kalau hari ini ada kegiatan bermian maka itu akan mereka gunakan”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada”(WDT.B1/19.05.2021) 9. “Ada”(WKP.B2/20.05.2021) 5. “Iya”(WC.B2/20.05.2021) 6. “Ada Miss”(WD. B2/20.05.2021)	
		d. Menerapkan tahap bermain dalam kegiatan pengembangan di TK	1. “Ketika saya menerapkan konsep menerapkan tahap bermain dalam pengembangan di Tk tentu saja saya harus memperhatikan umur anak, dan tingat pemahaman anak berkaitan dengan permainan yang akan saya terapkan”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Kalau untuk itu biasanya saya tergantung tema yang akan saya ajarkan, jadi ketika menyiapkan kegiatan bermain sambil belajar saya materi dulu”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya guru TK disini itu mengajak anak untuk bermain ketika anak-anak sudah mulai merasa bosan, terus pada hari jumat biasanya selesai berolahraga anak-anak diajak guru bermain bersama-sama”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Main masak-	

			masakkan”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Main dengan teman” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Main dengan teman”(WJF.B1/19.04.2021) 7. “Bermain terus menggambar”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Kalau bermain itu serunya sama teman”(WD. B2/20.05.2021)	
		5. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, dengan indikatornya yaitu menyediakan berbagai kegiatan bermain sambil belajar untuk mendorong peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal termasuk kreativitasnya a. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik	1. “Kembangkan bakat mereka, ketika dikelas ada anak yang berbakat dan memiliki hobi. Jadi, sebagai guru kita harus membantu anak mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Seperti contoh misalnya ada anak yang senang mewarnai dan ada anak yang tidak senang mewarnai. Bagaimana cara memfasilitasinya yaitu ketika ada perlombaan kita mendukung anak untuk mengikuti perlombaan tersebut”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Disini kita ada beberapa kegiatan selain adanya kegiatan menari dan bernyanyi dari itu menjadi kelihatan potensi anak didik kita. Melalui kegiatan olahraga, bernyanyi dan menari juga dapat mengasah potensi anak didik” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya kita disini akan	Jadi berdasarkan hasil wawancara guru, kepala sekolah dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan hari yang telah ditentukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru TK. Dalam memfasilitasi potensi peserta didik guru dan sekolah mengembangkan potensi anak dengan cara mengikutsertakan anak dalam berbagai kegiatan perlombaan guna mendukung potensi anak. sekolah juga menyediakan kegiatan bermain sambil belajar dengan cara menyediakan berbagai permainan dan sumber belajar

			mengikutsertakan anak dalam perlombaan, jadi kalau ada anak yang berbakat akan diikutsertakan. Tergantung dengan bakat anak juga misalnya kalau ada anak yang berbakat menyanyi kita ikutkan, dan begitu juga kalau yang senang mengambar begitu”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Ada” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Ada”(WC.B2/20.05.2021) 7. “Ada banyak”(WD. B2/20.05.2021)	yang tepat untuk anak.
		b. Menyediakan kegiatan bermain sambil belajar	1. “Dalam menyediakan bermain sambil belajar tentu saja kita harus memperhatikan setiap materi yang akan kita sampaikan, dan melihat apa saja alat peraga yang kita perlukan” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Seperti saya bilang tadi ketika saya ingin menerapkan kegiatan bermain sambil belajar saya melihat tema atau materi apa saja yang akan saya ajarkan hari itu. Jadi ketika penerapannya sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran hari itu, anak-anak juga tidak hanya bermain tetapi juga ada pengetahuan yang mereka dapat”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Sebagai kepala sekolah memang saya harus menyediakan kegiatan bermain	

			sambil belajar dan tentunya saya bekerja sama dengan guru kelas masing-masing untuk membicarakan terkait dengan hal itu”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada” (WAP.B1/14.04.2021) 5. “Ada”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Ada”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Ada Miss kayaknya”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Ada”(WD. B2/20.05.2021)	
		6. Berkomunikasi secara efektif, empati dan santun dengan peserta didik, dengan indikatornya yaitu memahami berbagai strategi yang efektif, empatik, santun, baik secara lisan maupun tulisan	1. “Berkomunikasi dengan anak kita tidak ada pembatasan, namanya juga dengan anak-anak otomatis kita berinteraksi dengan mereka harus seperti anak-anak juga. Komuniasi kita, cara pembawaan kita harus menganggap mereka teman supaya tidak ada pembatasan dan mereka tidak takut dengan kita sebagai guru seperti itu. Apalagi mislanya kalau anak tidak dekat dengan kita otomatis akan susah dalam pembelajaran” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Seperti percakapan biasa aja, jadi tidak terlalu kaku dan tidak terlalu keras. Sehingga anak akan tetap merasa nyaman dan anak akan tetap segann dengan gurunya. Maka dengan begitu anak-anak akan tetap merasa nyaman ketika dia menceritakan menegnai perasaan dia secara bebas dan juga saya dengan anak-anak itu memang terbuka. Kalau	Jadi berdasarkan hasil wawancara guru, kepala sekolah dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan hari yang telah ditentukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru TK. Guru melakukan komunikasi yang efektif dengan peserta didik dengan cara sering mengajak anak untuk berbiacara ataupun menanyakan keadaan atau kesulitan yang dihadapi anak. Hal ini tampak dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di TK Bethel.

			dia mau bercerita silahkan bercerita atau mau apapun itu boleh tidak ada larangan”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, biasanya kalau di TK saya ajak mereka bermain ataupun bercanda. Kalau digedung baru sekarang kan kita belum ada ruangan khusus untuk anak bermain, kalau digedung lama itu kita punya ruangan sebelum anak-anak mulai belajar kita berkumpul disitu untuk bermain kemudian doa bersama. Dan disitu saya menyapa anak-anak ikut mereka bernyanyi juga supaya mereka juga kenal dengan saya dan mereka tidak segan dengan saya. Karena saya tidak mengajar mereka, jadi ada anak yang kenal saya dan ada yang tidak namun meskipun begitu kadang-kadang kalau guru kelasnya tidak masuk saya yang mengajar mereka”(WKS.B2/20.05.2021 4. “Sering, misalnya aku gak bisa kerjakan tugas missnya suka tanya”(WAP.B1/14.04.2021) 5. “Sering”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Sering, Miss suka tanya-tanya kalau aku gak bisa sebutkan huruf”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Iya miss, kadang-kadang gurunya suka ngajak ngomong”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Sering, kalau masuk kelas itu gurunya tanya-tanya dulu”(WD. B2/20.05.2021)	
--	--	--	--	--

		7. Melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran a. Menentukan aspek yang penting untuk dinilai	1. “Otomatis kemauan mereka serta bagaimana cara mereka menyelesaikan tugas tersebut. Serta bagaimana anak tersebut memahami perintah yang diberikan oleh guru”(WGK.B2/21.04.2021) 2. “Untuk aspek penilaian sendiri saya melihat dari tugas apa yang mereka kerjakan, misalnya ketika mereka mewarnai jadi tentu saja saya menilainya dari kesesuaian warna, kerapian. Kalau tugasnya tentang mengunting tentu saja yang saya nilai mengenai kerapian dalam mengunting sesuai dengan bentuk yang telah di tentukan”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya saya bekerjasama dengan guru berkomunikasi dengan orang tua anak, kami bersama dengan guru mengatasi persoalan dan lain-lain jadi harus dibicarakan dengan orang tua. Jadi untuk masalah penilaiannya memang kami biasanya berdiskusi terlebih dahulu”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Nilainya pakai tugas”(WAP.B1/14.04.2021) 5. “Kasik nilai tugas miss, terus disuruh nyebut angka”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Tulisan lah”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Tugas disuruh nulis huruf Miss”(WC.B2/20.05.2021) 8. “PR miss, terus disuruh nulis angka dengan	Berdasarkan hasil wawancara guru, kepala sekolah dan peserta didik yang dilakukan peneliti sesuai dengan hari yang sudah ditentukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru Tk. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa dalam melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran guru melihatnya melalui tugas yang diberikan kepada anak didik. Kemudian jika ditemukan permasalahan dalam proses penilaian maka guru akan mendiskusikannya dengan orang tua anak. Hal ini tampak dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti di TK Bethel.
--	--	---	--	--

			huruf”(WD. B2/20.05.2021)	
		b. Melakukan evaluasi proses dan hasil penilaian	1. “Saya melakukan evaluasi pada anak itu memalui tugas-tugas yang saya berikan kepada mereka. Seperti pada saat anak diminta untuk menulis angka, kan ada anak yang mengerjakannya tepat waktu dan ada annak yang tidak. Jika kita meminta anak untuk menyelesaikan tugasnya tepat waktu otomatis hasil penilaiannya tidak akan sama, karena kemampuan setiap anak pasti berbeda. Jadi, jadi tentu saja hal tersebut harus menjadi evaluasi bagi guru bagaimana kedepannya dalam mengajar.” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Biasanya ketika saya melaukan evaluasi itu sesudah anak-anak selesai mengerjakan tugas mereka, jadi ketika tugasnya telah selesai saya melakukan evaluasi dengan dengan memberikan penilaian terhadap tugas anak tersebut”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanyan saya bekerjasama dengan guru berkomunikasi dengan orang tua anak, kami bersama dengan guru mengatasi persoalan dan lain-lain jadi harus dibicarakan dengan orang tua. Jadi untuk masalah penilaiannya memang kami biasanya berdikusi terlebih dahulu”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Biasanya miss kasik nilai pakai bintang”(WDT.B1/19.05.2021)	

			5. “Biasanya miss kasih nilai pakai angka” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Pakai bintang miss” (WJF.B1/19.04.202) 7. “Pakai angka” (WKP.B2/20.05.2021) 8. “Missnya, suka kasih nilai pakai angka” (WC.B2/20.05.2021) 9. “Bintang” (WD. B2/20.05.2021)	
		8. Memanfaatkan hasil penilaian a. Menggunakan hasil penilaian untuk merancang program pengayaan	1. Berkaitan dengan hal itu, otomatis materi berikutnya pembelajaran diberikan harus double karena untuk mengejar teman-temannya yang sudah bisa” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Biasanya ketika saya melakukan evaluasi itu sesudah anak-anak selesai mengerjakan tugas mereka, jadi ketika tugasnya telah selesai saya melakukan evaluasi dengan dengan memberikan penilaian terhadap tugas anak tersebut” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Melalui kegiatan rapat” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya, kalau nilainya gak bagus disuruh ulang” (WAP.B1/14.04.2021) 5. “Kadang disuruh kerjakan ulang tugasnya, terus di kasih PR” (WKP.B2/20.05.2021) 6. “Iya, disuruh kerja tugas lagi” (WJF.B1/19.04.202) 7. “Iya” (WC.B2/20.05.2021) 8. “Iya” (WD. B2/20.05.2021)	Berdasarkan hasil wawancara guru, kepala sekolah dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan hari yang sudah ditentukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru tk, ditemukan bahwa guru memanfaatkan hasil penilaian yaitu sebagai bahan evaluasi untuk kegiatan pembelajaran berikutnya. Sehingga pada kegiatan pembelajarannya berikutnya lebih maksimal lagi. Hal ini tampak dari hasil wawancara di TK Bethel.

		b. Memanfaatkan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	1. “Kalau di TK kita penilaiannya tidak menggunakan angka, yang kita gunakan dalam melakukan penilaian yaitu seperti berkembang, belum berkembang, baru berkembang, ataupun sudah sangat berkembang. Otomatis kita menilainya sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Jadi melalui penilaian tersebut kita dapat melihat sudah sampai pada tahap mana anak tersebut berkembang.”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Oh iya, misalkan dari perkembangan setiap anak itu kan berbeda-beda. Dari situ saya bisa melihat bahwa si anak A penerimaan dia atau pemahaman dia mengenai materi yang saya berikan tentu saja berbeda dengan anak B atau anak C. Jadi terkadang ada beberapa hal yang harus saya bedakan waktu memberikan tugas ke anak-anak”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya hasil penilaian itu digunakan oleh guru untuk menevaluasi anak supaya mereka mengetahui aspek mana saja yang sudah berkembang dengan yang belum”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Iya”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Iya”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Iya”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Iya”(WD. B2/20.05.2021)
--	--	---	--

		9. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran a. Menentukan aspek yang penting untuk di evaluasi	1. “Aspek penting yang kita gunakan dalam penilaian tentu saja berkaitan dengan enam aspek perkembangan anak ya”(W GK.B2/21.04.2021) 2. “Kalau untuk aspek sendiri, semua aspeknya tentu harus dipakai karena kita bisa menilai anak hanya dari salah satu aspek saja. Karena kan tujuan TK adalah mengembangkan setiap aspek yang dimiliki oleh anak”(W GK.B1/14.04.2021) 3. “Tentu saja aspek penting yang dinilai itu berkaitan dengan keenam aspek perkembangan anak TK itu sendiri, dari keenam aspek saya bersama guru menentukan sejauh mana perkembangan anak itu kemudian tentu saja nanti akan kami sampaikan dengan orang tua anak berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak selama berada di TK Bethel ini. Biasanya kita juga ada untuk melihat nilai maksimum dan nilai minimum” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Biasanya miss nilainya pakai angka” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Harus tahu huruf huruf miss”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Bisa menghitung”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Sebutkan angka dengan huruf”(WC.B2/20.05.2021)	Berdasarkan hasil wawancara guru, kepala sekolah dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti sesuai hari yang telah ditentukan terkait dengan kompetensi pedagogik guru TK, ditemukan bahwa dalam melakukan tindakan reflektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran aspek yang digunakan guru dalam memberikan penilaian adalah mencakup enam aspek perkembangan anak. Melalui aspek tersebut guru dapat menilai sejauh mana perkembangan anak, hal ini tampak dari wawancara yang dilakukan peneliti di TK Bethel.
--	--	--	---	---

			8. “Bisa sebutkan angka dengan huruf Miss”(WD. B2/20.05.2021)	
		b. Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan dan pengembangan kualitas pembelajaran	1. “Tentu saja kita memanfaatkan hasil penilaian sebagai bahan refleksi untuk perbaikan kualitas pembelajaran karena hal tersebut juga berkaitan dengan sejauh mana kemampuan dan pengetahuan anak berkembang” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya harus berkesinambungan, jadi hasil penilaian itu tetap harus jadi refleksi guru sebagai bahan atau alat untuk melakukan perbaikan di kegiatan pembelajaran berikutnya”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, tentu saja karena penilaian itu digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran baik untuk guru, untuk anak, dan tentu saja untuk TK Bethel ini sendiri”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Iya”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Iya”(WJF.B1/19.04.202) 7. Iya”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Iya”(WD. B2/20.05.2021)	
2.	Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)	1. Alat permainan edukatif (APE) ditujukan untuk anak usia PAUD/TK	1. “Untuk alat permainan edukatif yang kita gunakan ketika kegiatan pembelajaran tentu saja harus harus yang ditujukan untuk anak TK. Dan tentu saja bahan atau media yang kita gunakan harus sesuai dengan usia anak.”	Berdasarkan hasil wawancara guru, kepala sekolah dan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan hari yang sudah ditentukan terkait

			(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya tentu saja, karena kita menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak juga kan” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya pasti, karena kita menyediakan alat permainan juga harus menyesuaikan dengan pendidikan anak juga”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Iya”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Iya, kayaknya”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Iya”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Iya”(WC.B2/20.05.2021) 9. “Ehmm, iya Miss”(WD. B2/20.05.2021)	dengan pelaksanaan penggunaan alat permainan edukatif (APE), ditemukan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan memang ditujukan untuk anak usia TK/PAUD. Hal ini tampak dari hasil wawancara di TK Bethel.
		2. Alat permainan edukatif (APE) berfungsi untuk pengembangan aspek perkembangan anak PAUD atau TK	1. “Tentu saja, karena kita dalam menentukan alat permainan harus menyesuaikan juga dengan aspek anak yang akan kita kembangkan”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Kalau untuk fungsi pengembangan tentu saja alat permainan edukatif saya memang harus seperti itu. Jadi ketika saya memilih alat permainan edukatif yang mau saya gunakan tentu saja harus memperhatikan fungsi dari alat tersebut”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya memang, ketika guru itu ketika menggunakan alat permainan edukatif memperhatikan aspek pengembangan yang akan dikembangkan supaya mempermudah	Jadi berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa dalam menentukan alat permainan edukatif guru harus memiliki fungsi pengembangan supaya mempermudah guru dalam mengajar. Hal ini tampak dari hasil wawancara di TK Bethel.

			guru juga dalam mengajar”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Senanglah”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Senanglah”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Dapat main” (WJF.B1/19.04.202) 7. “Bisa main Miss, terus kalau udah main itu capek” (WC.B2/20.05.2021) 8. Ehhm, iya Miss”(WD. B2/20.05.2021)	
		3. Dapat dipergunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan a. Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan dengan berbagai cara	1. “Dalam menentukan alat permainan edukatif kita juga memperhatikan apakah alat permainan tersebut dapat digunakan dengan berbagai cara cara atau tidak”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Itu tergantung alat permainan biasa sih yang saya gunakan, ada yang bisa ada yang tidak”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, tentu saja. Karena ketika guru menentukan alat permainan edukatif harus memperhatikan bahwa alat tersebut dapat digunakan dengan berbagai cara kan”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Bisa” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Bisa kayaknya miss”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Iya, bisa”(WC.B2/20.05.2021)	Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru harus dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan tentu saja harus memiliki tujuan pengembangan sehingga anak akan cepat memahami angka maupun huruf yang diajarkan oleh guru. Hal ini tampak dari hasil wawancara di Tk Bethel.
		b. Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan dengan berbagai bentuk	1. “Untuk penggunaan berbagai bentuk sendiri biasanya saya menggunakan lilin atau playdough sehingga anak dapat membuat mainan dengan berbagai bentuk, dan aspek	

			perkembangan anak seperti motorik juga dapat terasah” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya tentu saja. Biasanya biasanya meskipun alat permainan edukatifnya Cuma satu tapi anak-anak dapat menggunakannya dengan berbagai bentuk.”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “ Iya, tentu saja” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Bisalah”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Bisa” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Bisalah” (WJF.B1/19.04.202) 7. “Bisa, aku suka main masak-masakkan”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Bisa” (WC.B2/20.05.2021) 9. “Bisa”(WD. B2/20.05.2021)	
		c. Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan untuk tujuan aspek pengembangan	1. “Iya, saya biasanya pada saat menggunakan alat permainan edukatif juga memperhatikan tujuan pengembangan yang ingin dikembangkan”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya memang bisa, contohnya alat permainan edukatif yang berkaitan dengan seni jadi melalui alat tersebut kemampuan anak dapat berkembang. Melalui alat permainan edukatif juga anak dapat mengenal angka maupun aspek perkembangan yang lain”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya memang, ketika guru itu ketika menggunakan alat permainan edukatif	

			memperhatikan aspek pengembangan yang akan dikembangkan supaya mempermudah guru juga dalam mengajar”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya”(WAP.B1/14.04.2021) 5. “Ada”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Ada”(WC.B2/20.05.2021)	
		4. Alat permainan edkatif (APE) aman bagi anak	1. “Kalau masalah untuk keamanan tentu saja dalam penggunaan alat permainan edukatif yang memang harus aman untuk anak”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya pasti, karena tidak mungkin kita menggunakan alat permainan edukatif yang dapat membahayakan anak”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kalau masalah itu tentu saja harus menggunakan yang aman karena yang bermain itu anak-anak. Jadi ketika mereka bermain itu tetap aman dan tidak membahayakan anak”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Aman”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Aman”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Amanlah, kan nanti kalau dak aman bisa luka miss”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Aman”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Aman, nanti kalau dak aman gak disruh main”(WC.B2/20.05.2021)	Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru dan murid dipastikan aman. Hal ini tampakdari hasil wawancara di TK Bethel.

			9. “Aman”(WD. B2/20.05.2021)	
		5. Alat permainan edukatif (APE) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas	1. “Berkaitan dengan kretaitas tentu saja alat permainan edukatif harus membuat anak itu menjadi kreatif jadi jadi anak bisa berimajinasi dengan permainan yang dia mainkan”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya bisa, biasanya anak-anak itu suka sekali bereksperimen dengan benda atau alat permainan yang mereka gunakan. Disinikan ada namanya balok permianan biasanya anak suka menyusun balok tersebut menjadi apa aja yang mereka mau”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Tentu saja, karena anak TK itu senang sekali berimajinasi jadi media atau alat digunakan guru juga harus yang dapat mengembangkan kreativitas anak”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Buat masak-masakkan”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Main ayunan” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Main puzzle”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Buat kotak Miss”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Buat banyak Miss”(WD. B2/20.05.2021)	Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru dapat mendorong kreatifitas anak, melalui media atau alat digunakan anak dapat bereksperimen dengan imajinasinya contoh yang bisa digunakan adalah balok permainan.
		6. Alat permainan edukatif (APE) bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan	1. “Kalau untuk yang bersifat konstruktif tentu melalui permainan yang memnag sesuai dengan anak, contohnya lego mellaui itu anak dapat membuat sesuatu sesuai	

			keinginan anak” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya tentu saja, karena seperti yang saya bilang mereka dapat membuat barang atau benda dari imajinasi mereka sendiri” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kalau yang konstruktif biasanya yang dipaka guru itu macam lego, jadi anak dapat berkreasi dengan sendirinya” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Lihat” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Iya miss” (WD. B2/20.05.2021)	
		7. Alat permainan edukatif (APE) mengandung nilai kependidikan atau edukasi	1. “Tentu saja alat yang biasanya saja gunakan itu memang mengandung nilai kependidikan dengan tujuan untuk memberikan edukasi kepada anak dan menambah pengetahuan anak juga” (WGK. B2/21.04.2021) 2. Iya, kerena ini berkaitan dengan permainan edukatif di TK tentu saja harus dapat mendidik anak” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya tentu saja memang ahrus mengandung nilai kependidikan. Karena itu digunakan untuk membantu anak belajar juga kan” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Ada” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Ada” (WJF.B1/19.04.2021) 7. “Ada” (WC.B2/20.05.2021) 8. “Ada” (WD. B2/20.05.2021)	Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa lat permainan yang digunakan oleh guru mengandung nilai kependidikan atau edukasi yang dapat mendidik anak.

3.	Respon Siswa	1. Bagi anak-anak, yaitu mainan yang memang disengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak sesuai batas usianya	1. “Iya tentu saja, misalnya kalau diperlukan kita bisa mengajak anak untuk keluar dan meminta mereka untuk mencari batu dengan jumlah tertentu. Jadi melalui kegiatan itu kemampuan anak juga dapat terasah”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya, tentu saja. Karena ketika saya merancang alat permainan edukatif yang akan saya gunakan harus dapat merangsang kemampuan anak” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kalau untuk merangsang kemampuan anak itu memang harus, karena melalui kegiatan bermain dapat merangsang perkembangan anak”(WKS./20.05.2021) 4. “Senang”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Gembira”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Senang kalau main dengan teman”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Senang, terus habis main langsung minum” (WC.B2/20.05.2021) 8. “Senang soalnya bisa main habis belajar”(WD. B2/20.05.2021)	Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terkait respon siswa alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru harus dapat merangsang kemampuan dasar anak, yaitu dengan cara membawa anak bermain dengan alam. Melalui alat permainan tersebut anak merasa senang atau gembira sehingga mereka tidak bosan dalam pembelajaran.
		2. Multifungsi, maksudnya adalah sesuatu mainan bisa diperoleh berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih	1. “Tentu saja, karena kita juga menyesuaikan dengan tema jadi ada beberapa alat permainan yang memang tidak bisa digunakan untuk tema yang sama. Jadi kita harus membuat atau menggunakan alat permainan yang berbeda”(WGK.	Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan maka dapat disimpulkan terkait dengan responsiswa bahwa alat permainan edukatif yang digunakan bervariasi dan

		beragam	B2/21.04.2021) 2. “Biasanya saya tergantung kondisi juga variasi permianan yang saya gunakan. Kemudian ketika menggunakan alat permainan edukatif juga bervariasi biar anak tidak merasa bosan dengan permianan yang itu-itu saja”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kalau yang itu memang sekolah menyediakan alat permainan itu bervariasi, ada yang outdoor ada juga alat permainan yang indoor. Namun, karena kita kemarin ada pindah jadi banyak alat permainan anak-anak hilang atau kececer entah dimana. Dan kemarin juga baru membeli alat permaian yang abru namun belum dipasang”(WKS./20.05.2021) 4. “Main masak-masakkan”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Ayunan”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Main puzzle”(WJF.B1/19.04.202 7. “Main puzzle”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Bermain dengan teman-teman”(WC.B2/20.05.2021) 9. “Main tebak gambar, udah itu mewarnai”(WD. B2/20.05.2021)	disesuaikan dengan tema yang akan diajarkan oleh guru. Sekolah menyediakan berbagai permainan yang dapat dimainkan oleh anak.
		3. Melatih <i>problem solving</i> , maksudnya dalam	1. “Sangat-sangat baik karenakan mereka mau ketika diminta untuk menyelesaikan tugasnya, jadi itu merupakan salah satu cara	Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa

		memainkan permainan tersebut anak diminta untuk melakukan <i>problem solving</i>, dimana anak harus menyelesaikan masalah yang terdapat pada mainan tersebut contohnya ketika anak memainkan permainan puzzle	untuk melatih anak dalam memecahkan masalah”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Oh iya, bisa. Contohnya ketika mereka diberikan tugas mengenai angka dan saya menggunakan alat permainan edukatifnya yaitu balok angka. Jadi ketika mereka disuruh untuk menyebutkan angka berapa mereka dapat menyelesaikannya”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Itu biasanya juga bisa seperti itu, tergantung dengan alat permainan yang guru gunakan”(WKS./20.05.2021) 4. “Di bantu kawan”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Sendiri”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Sendiri” (WJF.B1/19.04.202) 7. “Lama miss, sambil tunggu dijemput”(WD. B2/20.05.2021)	alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru dapat membantu anak dalam menyelesaikan tugasnya. Contohnya ketika anak harus menyebutkan angk ataupun huruf.
		4. Melatih konsep-konsep dasar, lewat permainan tersebut anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, ukuran, warna, dan juga melatih motoric anak	1. “Cukup baik, karena rata-rata anak mereka lebih senang untuk berkaitan dengan kemampuan motorik. Dan mereka berfikirnya lama jadi secara perlahan-lahan kemampuan anak dapat terasah” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Intinya saya membantu mereka, yaitu ketika mereka mencari angka atau huruf biasanya kan anak suka kesusahan nah disitu saya membantu mereka. Kemudian saya juga membantu membantu mererka	Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan dasar anak. kemampuan dasar anak yang dapat dilatih melalui alat permainan berupa kemampuan motorik dan kognitif anak.

			dengan menemukan angka di kotak atau gambar ketika menyebutkan itu angka berapa kita harus membenarkan jika yang mereka dan disebut itu benar. Demikian juga mereka menyebut dan menunjuk angka yang salah maka saya dapat memberitahukan mereka bahwa angka itu salah, dan saya tunjuk mana angka yang benar”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Melatih kemampuan dasar anak tentu saja ketika anak bermain menggunakan alat permainan itu, kemampuan dasar anak seperti fisik motorik itu dapat terasah ketika anak memegang mainan itu otomatis motorik halus anak akan berkembang. Begitu juga dengan motorik kasarnya ketika anak berjalan untuk mengambil mainan itu motoriknya kan berkembang”(WKS./20.05.2021) 4. “Iya”(WKP.B2/20.05.2021) 5. “Iya, aku pilih dulu main apa Miss”(WC.B2/20.05.2021)	
		5. Melatih ketelitian dan ketekunan, dengan permainan yang edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati kegiatan	1. “Iya, kembali lagi bahwa melalui permainan tersebut anak dapat belajar dengan tugas yang diberikan. Ketika mereka diminta untuk kelaur dan mencari batu dengan jumlah tertentu mereka harus mendapat jumlah yang diminta. Dan ketika jumlah	Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif yang digunakan oleh guru dapat melatih ketekunan anak. contohnya ketika mereka di

		bermain, akan tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan sesuatu	yang diminta belum cukup mereka harus memikirkan bagaimana caranya batu yang mereka cari sesuai dengan jumlah. Mereka berangkat dari kursi saja itu sudah menjadi nilai ketekunan” ” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya memang biasanya anak itu ketika diberikan tugas memang tekun. Mererka akan mengerjakannya dengan benar-benar dan itu sangat membantu dengan adanya alat permainan edukatif”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Tentu, biasanya ketika mengerjakan tugas atau menyelesaikan permainannya itu dapat melatih ketekunan mereka”(WKS./20.05.2021) 4. “Satu jam”(WDT.B1/19.05.2021)	mint dalam menyelesaikan suatu tugas maka mereka akan menyelesaikannya dengan tekun.
		6. Merangsang kreativitas, permainan yang dimainkan anak juga dtujukan untuk dapat meningkatkan kreativitas anak lewat variasi mainan yang dilakukan.	1. “Untuk kretaivitas anak tentu hal tersebut harus, karena di TK juga harus melatih kreativiiitas anakkkan”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya, seperti yang saya katakan diawal memnag ketika menggunakan alat permainan edukatif harus dapat merangsang kreativitas anak”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, seperti yang saya katakan tadi bahwa melalui alat permainan itu sangan membantu anak dalam mengembangkan kreativitas mereka”(WKS./20.05.2021) 4. “Legolah”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Lilin mainan”(WJF.B1/19.04.202)	Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa alat permainanedukatif yang digunkan oleh guru dapat merangsangsang dan mengembangkan kretaivitas anak. Hal ini tampak dari wawancara yang dilakukan di TK Bethel.

Lampiran 17

c. Display dan Verifikasi Hasil Penelitian di TK Bethel Sungai Sawak

No	Aspek Yang Diteliti	Komponen	Display Data			Verifikasi
			Observasi	Wawancara	Dokumentasi	
1.	Kompetensi Pedagogik Guru TK	1. Menguasai karakteristik peserta didik	1. Guru tidak terlalu memperhatikan peserta didik, terutama ketika ada murid yang menangis di kelas pada saat mau memulai kegiatan belajar dibiarkan begitu saja (GK. B1/13.04.2021) 2. Guru terlihat menyapa peserta didik ketika sampai di sekolah, dengan mengajak anak untuk mencuci tangan terlebih dahulu (GK. B2/14.04.2021)	1. “Iya, karena di dalam pembelajaran kita harus mengenal setiap karakteristik anak jadi sebagai seorang guru kita wajib memahami setiap karakteristik anak. berkaitan dengan hal itu juga guru harus mengerti bahwa setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda” (WGK.B2/21.04.2021) 2. “Kita di TK Bethel ini memang mengutamakan pendidikan karakter, jadi setiap guru itu wajib untuk mengetahui karakteristik anak” (WKS./28.04.2021)		Guru pada saat kegiatan pembelajaran tidak telalu memperhatikan peserta didiknya, namun setiap guru sudah diharuskan untuk memahami karakteristik anak didiknya.

				3. “Dekat”(WDT.B1/19.05.2021) 4. “Dekat” (WC.B2/20.05.2021) “Iya Miss, dekat” (WD.B2/20.05.2021)		
		2. Menguasai berbagai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik				
		a. Memahami prinsip bermain sambil belajar	1. Guru sedikit memahami konsep bermain sambil belajar, namun untuk penerapannya dalam kegiatan pembelajaram belum terlihat. (GK.B1/13.04.2021)	1. “Sedikit mengetahui didalam konsep bermain sambil belajar” (WGK.B2/21.04.2021) 2. “Kalau di TK itu memang konsep nya bermain sambil belajar. Jadi seperti kita akan mengenalkan angka atau huruf, kita ajak mereka bernyanyi atau bisa juga membentuk barisan ataupun menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang digunakan itu dapat berupa kotak yang ada angka ataupun huruf.		Pada saat kegiatan pembelajaran guru sedikit memahami mengenai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari penerapan konsep bermian sambil belajar yang mana guru tidak menerapkan kegiatan tersebut. Pada saat kegiatan pembelajaran guru hanya fokus mengajar menulis huruf dan angka kepada anak.

				Kemudian biasanya juga saya menggunakan kertas yang ada hurufnya” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, karena di sini memang guru TK itu harus menerapkan konsep bermain sambil belajar untuk menunjang pendidikan anak ya. Jadi memang harus seperti itu” (WKS./28.04.2021) 4. “Ada” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Ada miss” “ (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Ada” (WJF.B1/19.04.2021) 7. “Ada, tapi kadang-kadang Miss” (WKP.B2/20.05.2021) 8. “Ada” (WC.B2/20.05.2021) “Ada” (WD. B2/20.05.2021)		
			2. Tidak terlihat guru	1. “Ketika kita mau		

			menerapkan konsep bermain sambil belajar dalam kegiatan pembelajaran. (GK. B2/14.04.2021)	mengajarkan mengenai angka misalnya maka saya akan membuat anak untuk bermain dengan teman-temannya, dan menyuruh anak untuk menghitung teman” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Tentu saja seperti yang sudah dijelaskan bahwa ketika dalam sebuah proses pembelajaran guru diharuskan untuk menerapkan konsep bermain sambil belajar” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya tentu saja, karena memang kalau di TK Bethel ini ada jadwal-jadwal tertentu untuk bermain dengan anak-anak supaya tidak bosan. Jadi sebelum masuk ke pembelajaran		
--	--	--	---	---	--	--

				bermain dulu. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran ada waktu 30 menit untuk guru menyiapkan kegiatan permainan apa saja yang akan mereka lakukan” (WKS./28.04.2021) 4. “Ada” (WAP.B1/14.04.2021) 5. “Ada” (WKP.B2/20.05.2021) 6. “Ada” (WC.B2/20.05.2021) 7. “Iya Miss, guru sering buat permainan dikelas” (WD. B2/20.05.2021)		
		3. Pengembangan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu				
		a. Menentukan kegiatan bermain sambil belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pengembangan	1. Kegiatan bermain sambil belajar belum terlalu tampak, karena guru fokus memberikan tugas pada anak berkaitan dengan huruf dan angka. (GK.	1. “Oh iya pasti, berkaitan dengan hal tersebut tentu ketika kegiatan pembelajaran kita sebagai guru harus menyelipkan kegiatan bermain. Hal itu, supaya anak tidak		Dalam pengembangan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu guru belum terlalu terlihat, namun untuk penerapan

			B1/13.04.2021)	merasa bosan ketika belajar” (WKG. B2/21.04.2021)		konsep belajar sambil bermain Perencanaa pembelajaran guru membuat RKH namun, untuk kegiatan mengajar menreka menggunakan lembar kerja siswa yang dibagikan kepada anak didik.
			2. Tidak terlihat guru menerapkan konsep bermain sambil belajar dalam kegiatan pembelajaran (GK. B2/14.04.2021)	2. “Oh iya pasti, berkaitan dengan hal tersebut tentu ketika kegiatan pembelajran kita sebagai guru harus menyelipkan kegiatan bermain. Hal itu, supaya anak tidak merasa bosan ketika belajar” (WKG.B1/14.04.202) 3. “Tentu saja, hal ini diperlukan karena jika tidak dilakukan anak akan mudah bosan belajar.” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Main masak-masakan” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Main tebak-tebakan huruf” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Main dengan teman” (WJF.B1/19.04.2021)		

				7. “Main, terus buat gambar-gambar” (WD. B2/20.05.2021)		
		b. Menyusun perencanaan pembelajaran	1. Guru tidak ada menyusun kegiatan pembelajaran, ketika mengajar menggunakan LKS atau lembar kerja siswa. (GK. B1/13.04.2021)	1. “Iya pasti, karena setiap guru wajib untuk membuat RKH maupun RPPH” (WGK. B2/21.04.2021)		
			2. Guru tidak terlihat menyusun rencana kegiatan pembelajaran. Guru mengajar dengan menggunakan buku tugas siswa. (GK. B2/14.04.2021)	2. “Iya tentu saja” “Biasanya kita menyusun perencanaan pembelajaran itu di awal semester atau sebelum anak masuk sekolah” “Iya disesuaikan, ada ketika kita mengajar maka tema yang di LKH harus disesuaikan dengan RKH yang telah dibuat” (WGK.B1/14.04.2021)		
				3. “Iya, itu wajib. Jadi sebelum memulai tahun pembelajaran baru kita meminta semua guru untuk membuat		

				perencanaan pelaksanaan pembelajaran seperti RPP, PROMES, PROTA itu wajib dibuat karena untuk panduan ketika guru mengajar” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Bawa Miss” (WC.B2/20.05.2021) 5. “Bawa” (WD. B2/20.05.2021)		
		4. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik				
		a. Menerapkan kegiatan bermain	1. Penerapan konsep bermain sambil belajar belum terlalu nampak, kegiatan bermain hanya dilakukan diakhir pembelajaran. (GK. B1/13.04.2021)	1. “Seperti yang saya jelaskan tadi bahwa, saya menerpkan konsep bermain sambil belajar yaitu dengan mangajak anak untuk berbaris dan kemudian anak diminta untuk menghitung teman-temannya satu per satu” (WGK. B2/21.04.2021)		Penyelenggaraan kegiatan pengembangan mendidik guru dilakukan dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar, guru lebih
			2. Tidak ada penerapan konsep bermain	2. “Seperti saya tadi bilang		

			sambil belajar. (B2/14.04.2021)	penerapan konsep bermain sambil belajar itu dapat berupa baris berbaris kemudian anak diminta untuk menghitung temannya jika belajarnya itu mengenai angka. Dan jika mengenai huruf anak-anak dapat diminta untuk menebak huruf yang ada di flash card” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Seperti saya katakan tadi bahwa kegiatan bermain sambil belajar memang harus diterapkan karena memang anak TK itu senang bermain” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada Miss” (WD. B2/20.05.2021)		banyak memberikan tugas kepada anak untuk menulis huruf maupun angka. Guru menerapkan tahapan bermain di TK dengan memperhatikan umur anak dan sesuai dengan tema yang diajarkan. Berkaitan dengan itu media dan sumber belajar disediakan dengan cukup lengkap.
		b. Menyiapkan suasana bermain yang menyenangkan	1. Guru tidak ada menyiapkan kegiatan bermain, hanya mempersilakan anak-anak untuk bermain sesuai keinginan mereka. (GK.	1. “Tentu saja sebelum memulai kegiatan bermain kita mengarahkan anak terlebih dahulu supaya kegiatan bermain dapat berjalan dengan lancar serta melalui kegiatan bermain tersebut anak		

			B1/13.04.2021	mendapatkan pengetahuan yang baru. Kita juga harus terlebih dahulu menentukan permainan seperti apa yang akan kita gunakan untuk anak” (WGK. B2/21.04.2021)		
			2. Tidak ada penerapan konsep bermain sambil belajar. B2/14.04.2021)	2. “Dalam menyiapkan susunan bermain yang menyenangkan tentu saja kita harus memperhatikan tema tau materi yang akan kita ajarkan. Jadi ketika kegiatan pembelajaran dimulai kita sudah tau kegiatan atau permainan apa yang akan dimainkan”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya memang setiap guru kelas itu memang harus menyampaikan terlebih dahulu dengan saya mereka mau kegiatan pembelajaran yang seperti apa. Terlebih ketika mereka membutuhkan media atau alat untuk mengajar” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Bermain dengan kawan, terus belajar”(WDT.B1/19.05.2021)		

				5. “Bermain dengan kawan, terus main”(WJF.B1/19.04.2021) 6. “Bermain masak-masakkan”(WAP.B1/14.04.2021) 7. “Belajar, terus kalau udah belajar guru suruh main” (WD. B2/20.05.2021)		
		c. Memanfaatkan media dan sumber belajar yang sesuai dengan pendekatan bermain sambil belajar	1. Untuk media belajar sendiri guru menggunakan kertas hururuf berupa <i>flash card</i> , guru meminta anak-anak untuk menebak huruf yang ada di kartu tersebut. (GK. B1/13.04.2021)	1. belajarnya itu, saya tergantung dengan tema yang saya ajarkan ya. Misalnya ketika tema binatang maka saya akan menggunakan puzzle yang ada gambar binatangnya dan meminta anak untuk menyusun puzzle tersebut. Begitu juga dengan media yang lain saya menggunakan dengan menyesuaikan dengan tema. Kalau misalnya tema tentang keluarga ya puzlenya tentang keluarga, begitu juga dengan misalnya dengan tumbuhan” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Untuk pengenalan huruf dan angka memang memerlukan media yang tepat supaya anak cepat		
			2. Untuk media belajar			

			sendiri guru menggunakan kertas angka atau lembar tugas untuk siswa..(B2/14.04.2021)	mempelajarinya”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, disini memang disediakan media atau alat-alat permainan seperti alat peraga untuk mengajar. Itu memang mereka gunakan biasanya sesuai dengan RPP yang telah dibuat, kalau hari ini ada kegiatan bermain maka itu akan mereka gunakan”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Ada”(WKP.B2/20.05.2021) 6. “Iya”(WC.B2/20.05.2021) 7. “Ada Miss”(WD.B2/20.05.2021)		
		d. Menerapkan tahap bermain dalam kegiatan pengembangan di TK	1. Tahapan bermain yang diterapkan oleh guru belum terlihat, hanya sebatas mempersilakan anak-anak untuk bermain saja seperti bermain lilin atau <i>playdough</i> (GK.B1/13.04.2021).	1. menerapkan tahap bermain dalam pengembangan di Tk tentu saja saya harus memperhatikan umur anak, dan tingkat pemahaman anak berkaitan dengan permainan yang akan saya terapkan”(WGK.B2/21.04.2021) 2. “Kalau untuk itu biasanya saya		

			2. Tidak ada tahapan bermain yang diterapkan oleh guru ketika mengajar (B2/14.04.2021)	tergantung tema yang akan saya ajarkan, jadi ketika menyiapkan kegiatan bermain sambil belajar saya materi dulu”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya guru TK disini itu mengajak anak untuk bermain ketika anak-anak sudah mulai merasa bosan, terus pada hari jumat biasanya selesai berolahraga anak-anak diajak guru bermain bersama-sama”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Main masak-masakkan”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Main dengan teman”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Main dengan teman”(WJF.B1/19.04.2021) 7. “Bermain terus menggambar”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Kalau bermain itu serunya sama teman” (WD. B2/20.05.2021)		
--	--	--	---	--	--	--

		5. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, dengan indikatornya yaitu menyediakan berbagai kegiatan bermain sambil belajar untuk mendorong peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal termasuk kreativitasnya				
		a. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik	1. Guru memfasilitasi potensi peserta didik dengan mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan perlombaan, dan menyediakan alat permainan untuk anak (GK. B1/13.04.2021). 2. Guru memfasilitasi potensi peserta didik dengan mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan perlombaan,	1. “Kembangkan bakat mereka, ketika dikelas ada anak yang berbakat dan memiliki hobi. Jadi, sebagai guru kita harus membantu anak mengembangkan kompetensi yang dimilikinya. Seperti contoh misalnya ada anak yang senang mewarnai dan ada anak yang tidak senang mewarnai. Bagaimana cara memfasilitasinya yaitu ketika ada perlombaan kita mendukung anak untuk mengikuti perlombaan tersebut”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Disini kita ada beberapa kegiatan selain adanya kegiatan	Motto TK Bethel Sungai Sawak (CD.3)	Guru memfasilitasi pengembangan kompetensi peserta didik dengan cara mengikutsertakan anak dalam perlombaan, guru membantu anak mengembangkan potensinya dengan cara memberikan dukungan kepada anak. dalam kegiatan sehari-hari dengan cara menyediakan

			(B2/14.04.2021)	menari dan bernyanyi dari itu menjadi kelihatan potensi anak didik kita. Melalui kegiatan olahraga, bernyanyi dan menari juga dapat mengasah potensi anak didik” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya kita disini akan mengikutsertakan anak dalam perlombaan, jadi kalau ada anak yang berbakat akan diikutsertakan. Tergantung dengan bakat anak juga misalnya kalau ada anak yang berbakat menyanyi kita ikutkan, dan begitu juga kalau yang senang mengambar begitu”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Ada” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Ada”(WC.B2/20.05.2021) 7. “Ada banyak”(WD. B2/20.05.2021)		kegiatan bermain.
		b. Menyediakan kegiatan bermain sambil belajar	1. Kegiatan bermain hanya ada ketika anak-anak sudah selesai mengerjakan tugasnya. (GK.	1. “Dalam menyediakan bermain sambil belajar tentu saja kita harus memperhatikan setiap materi yang akan kita sampaikan, dan melihat apa		

			B1/13.04.2021).	saja alat peraga yang kita perlukan” (WGK.B2/21.04.2021)		
			2. Kegiatan bermain hanya ada ketika anak-anak sudah menyelesaikan tugas yang diberikan (B2/14.04.2021)	2. “Seperti saya bilang tadi ketika saya ingin menerapkan kegiatan bermain sambil belajar saya melihat tema atau materi apa saja yang akan saya ajarkan hari itu. Jadi ketika penerapannya sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran hari itu, anak-anak juga tidak hanya bermain tetapi juga ada pengetahuan yang mereka dapat” (WGK.B1/14.04.2021)		
				3. “Sebagai kepala sekolah memang saya harus menyediakan kegiatan bermain sambil belajar dan tentunya saya bekerja sama dengan guru kelas masing-masing untuk membicarakan terkait dengan hal itu” (WKS.B2/20.05.2021)		
				4. “Ada” (WAP.B1/14.04.2021)		
				5. “Ada” (WJF.B1/19.04.202)		
				6. “Ada” (WKP.B2/20.05.2021)		
				7. “Ada Miss kayaknya” (WC.B2/20.05.2021)		

				8. “Ada” (WD. B2/20.05.2021)		
		6. Berkomunikasi secara efektif, empati dan santun dengan peserta didik, dengan indikatornya yaitu memahami berbagai strategi yang efektif, empatik, santun, baik secara lisan maupun tulisan	1. Guru berkomunikasi dengan anak terlihat cukup akrab, dapat dilihat dari cara anak berbicara dengan guru ketika ada yang tidak mereka pahami tanpa segan akan bertanya. Begitu juga dengan guru berbicara secara lemah lembut dengan anak-anak. (GK. B1/13.04.2021).	1. “Berkomunikasi dengan anak kita tidak ada pembatasan, namanya juga dengan anak-anak otomatis kita berinteraksi dengan mereka harus seperti anak-anak juga. Komunikasi kita, cara pembawaan kita harus menganggap mereka teman supaya tidak ada pembatasan dan mereka tidak takut dengan kita sebagai guru seperti itu. Apalagi misalnya kalau anak tidak dekat dengan kita otomatis akan susah dalam pembelajaran” (WGK. B2/21.04.2021)		guru melakukan komunikasi yang efektif kepada anak dengan cara sering menegur anak untuk berbicara, seperti menanyakan keadaan anak atau kesulitan yang anak hadapi
			2. Guru sering mengajak anak berbicara, ketika anak-anak sampai disekolah guru akan memanggil dan menyapa anak. Dan guru menyapa anak terlebih dahulu sebelum memulai kegiatan pembelajaran. (B2/14	2. “Seperti percakapan biasa aja, jadi tidak terlalu kaku dan tidak terlalu keras. Sehingga anak akan tetap merasa nyaman dan anak akan tetap segan dengan gurunya. Maka dengan begitu anak-anak akan tetap merasa nyaman ketika dia menceritakan menegnai		

			.04.2021)	perasaan dia secara bebas dan juga saya dengan anak-anak itu memang terbuka. Kalau dia mau bercerita silahkan bercerita atau mau apapun itu boleh tidak ada larangan”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, biasanya kalau di TK saya ajak mereka bermain ataupun bercanda. Kalau digedung baru sekarang kan kita belum ada ruangan khusus untuk anak bermain, kalau digedung lama itu kita punya ruangan sebelum anak-anak mulai belajar kita berkumpul disitu untuk bermain kemudian doa bersama. Dan disitu saya menyapa anak-anak ikut mereka bernyanyi juga supaya mereka juga kenal dengan saya dan mereka tidak segan dengan saya. Karena saya tidak mengajar mereka, jadi ada anak yang kenal saya dan ada yang tidak namun		
--	--	--	-----------	---	--	--

				meskipun begitu kadang-kadang kalau guru kelasnya tidak masuk saya yang mengajar mereka”(WKS.B2/20.05.2021) 1 4. “Sering, misalnya aku gak bisa kerjakan tugas missnya suka tanya”(WAP.B1/14.04.2021) 5. “Sering”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Sering, Miss suka tanya-tanya kalau aku gak bisa sebutkan huruf”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Iya miss, kadang-kadang gurunya suka ngajak ngomong”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Sering, kalau masuk kelas itu gurunya tanya-tanya dulu”(WD. B2/20.05.2021)		
		7. Melakukan penilaian dan evaluasi pembelajaran				
		a. Menentukan aspek yang penting untuk dinilai	1. Ketika menentukan aspek yang dinilai guru melihat dari tugas yang dikerjakan oleh anak.	1. cara mereka menyelesaikan tugas tersebut. Serta bagaimana anak tersebut memahami perintah yang diberikan oleh guru”(WGK.	Lembar kerja siswa (CD.2)	Dalam memberikan penilaian dan evaluasi hasil belajar

			(GK. B1/13.04.2021). 2. Ketika menentukan aspek yang dinilai guru melihat dari tugas yang dikerjakan oleh anak. (B2/14.04.2021)	B2/21.04.2021) 2. “Untuk aspek penilaian sendiri saya melihat dari tugas apa yang mereka kerjakan, misalnya ketika mereka mewarnai jadi tentu saja saya menilainya dari kesesuaian warna, kerapian. Kalau tugasnya tentang mengunting tentu saja yang saya nilai mengenai kerapian dalam mengunting sesuai dengan bentuk yang telah di tentukan”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya saya bekerjasama dengan guru berkomunikasi dengan orang tua anak, kami bersama dengan guru mengatasi persoalan dan lain-lain jadi harus dibicarakan dengan orang tua. Jadi untuk masalah penilaiannya memang kami biasanya berdiskusi terlebih dahulu”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Nilainya pakai		dilakukan dengan memberikan tugas kepada anak terlebih dahulu, kemudian guru memberikan peneilaian kepada anak tersebut.
--	--	--	---	--	--	---

				tugas”(WAP.B1/14.04.2021) 5. “Kasik nilai tugas miss, terus disuruh nyebut angka”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Tulisan lah”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Tugas disuruh nulis huruf Miss”(WC.B2/20.05.2021) 8. “PR miss, terus disuruh nulis angka dengan huruf” (WD. B2/20.05.2021)		
		b. Melakukan evaluasi proses dan hasil penilaian	1. Tidak terlihat guru melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar. (GK. B1/13.04.2021).	1. “Saya melakukan evaluasi pada anak itu memalui tugas-tugas yang saya berikan kepada mereka. Seperti pada saat anak diminta untuk menulis angka, kan ada anak yang mengerjakannya tepat waktu dan ada anak yang tidak. Jika kita meminta anak untuk menyelesaikan tugasnya tepat waktu otomatis hasil penilaiannya tidak akan sama, karena kemampuan setiap anak pasti berbeda. Jadi, jadi tentu saja hal tersebut harus menjadi		
			2. Guru melakukan evaluasi ketika ada murid yang mendapatkan nilai rendah dan terlambat mengerjakannya, maka guru akan meminta anak tersebut untuk dapat mengerjakan tugasnya dengan			

			benar supaya mendapatkan nilai yang bagus. (B2/14.04.2021)	evaluasi bagi guru bagaimana kedepannya dalam mengajar.” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Biasanya ketika saya melakukan evaluasi itu sesudah anak-anak selesai mengerjakan tugas mereka, jadi ketika tugasnya telah selesai saya melakukan evaluasi dengan dengan memberikan penilaian terhadap tugas anak tersebut”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanyan saya bekerjasama dengan guru berkomunikasi dengan orang tua anak, kami bersama dengan guru mengatasi persoalan dan lain-lain jadi harus dibicarakan dengan orang tua. Jadi untuk masalah penilaiannya memang kami biasanya berdiskusi terlebih dahulu”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Biasanya miss kasik nilai pakai bintang”		
--	--	--	---	---	--	--

				(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Biasanya miss kasik nilai pakai angka” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Pakai bintang miss”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Pakai angka”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Missnya, suka kasik nilai pakai angka”(WC.B2/20.05.2021) 9. “Bintang” (WD. B2/20.05.2021)		
		8. Memanfaatkan hasil penilaian				
		a. Menggunakan hasil penilaian untuk merancang program pengayaan	1. Guru tidak melakukan program pengayaan, hanya saja ketika ada anak yang lambat dalam mengerjakan tugasnya maka guru meminta anak tersebut supaya segera menyelesaikannya. (GK. B1/13.04.2021).	1. Berikutnya pembelajaran diberikan harus double karena untuk mengejar teman-temannya yang sudah bisa”		Dalam memanfaatkan hasil penilaian guru menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran berikutnya.
			2. Guru tidak melakukan	2. “Biasanya ketika saya melakukan evaluasi itu sesudah anak-anak selesai mengerjakan tugas mereka, jadi ketika tugasnya telah selesai saya melakukan evaluasi dengan dengan memberikan penilaian		

			perbaikan kepada peserta didik yang mendapatkan nilai rendah. (B2/14.04.2021)	terhadap tugas anak tersebut”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Melalui kegiatan rapat”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya, kalau nilainya gak bagus disuruh ulang”(WAP.B1/14.04.2021) 5. “Kadang disuruh kerjakan ulang tugasnya, terus di kasih PR”(WKP.B2/20.05.2021) 6. “Iya, disuruh kerja tugas lagi”(WJF.B1/19.04.2021) 7. “Iya”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Iya”(WD. B2/20.05.2021)		
		b. Memanfaatkan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran	1. Tidak terlihat bahwa guru memanfaatkan hasil penilaian meningkatkan kualitas pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari ketika anak mendapatkan nilai rendah tidak adanya	1. menggunakan angka, yang kita gunakan dalam melakukan penilaian yaitu seperti berkembang, belum berkembang, baru berkembang, ataupun sudah sangat berkembang. Otomatis kita menilainya sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Jadi melalui penilaian		

			perbaikan yang guru lakukan.	tersebut kita dapat melihat sudah sampai pada tahap mana anak tersebut berkembang.”(WGK. B2/21.04.2021)		
			2. Guru menggunakan hasil penilaian ketika mengisi nilai raport, dan nilai yang diberikan melalui tugas kemudian dikembalikan kepada anak tersebut.	2. “Oh iya, misalkan dari perkembangan setiap anak itu kan berbeda-beda. Dari situ saya bisa melihat bahwa si anak A penerimaan dia atau pemahaman dia mengenai materi yang saya berikan tentu saja berbeda dengan anak B atau anak C. Jadi terkadang ada beberapa hal yang harus saya bedakan waktu memberikan tugas ke anak-anak”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Biasanya hasil penilaian itu digunakan oleh guru untuk mengevaluasi anak supaya mereka mengetahui aspek mana saja yang sudah berkembang dengan yang belum”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya” (WDT.B1/19.05.2021)		

				5. “Iya”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Iya”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Iya”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Iya”(WD. B2/20.05.2021)		
		9. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran				
		a. Menentukan aspek yang penting untuk di evaluasi	1. Dalam menentukan aspek penting untuk di evaluasi guru memperhatikan tahap pengetahuan anak, terlihat dari ketika guru memberikan penilaian pada tugas yang dikerjakan oleh anak berupa penyebutan huruf ataupun menulis huruf. (GK. B1/13.04.2021). 2. Guru tidak terlalu memperhatikan aspek apa saja yang akan dievaluasi. (WGK. B2/21.04.2021)	1. “Aspek penting yang kita gunakan dalam penilaian tentu saja berkaitan dengan enam aspek perkembangan anak ya”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Kalau untuk aspek sendiri, semua aspeknya tentu harus dipakai karena kita bisa menilai anak hanya dari salah satu aspek saja. Karena kan tujuan TK adalah mengembangkan setiap aspek yang dimiliki oleh anak”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Tentu saja aspek penting yang dinilai itu berkaitan dengan keenam aspek perkembangan anak TK itu sendiri, dari keenam aspek saya bersama guru menentukan sejauh mana perkembangan anak itu		Dalam melakukan tindakan reflektif guru menentukan aspek penting terlebih dahulu yang berkaitan dengan perkembangan anak. Kemudian hasil refleksi digunakan guru untuk untuk perbaikan kualitas pembelajaran. Namun, ketika padasaat guru selesai mengajar guru tidak melakukan hal tersbeut.

				kemudian tentu saja nanti akan kami sampaikan dengan orang tua anak berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak selama berada di TK Bethel ini. Biasanya kita juga ada untuk melihat nilai maksimum dan nilai minimum” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Biasanya miss nilainya pakai angka” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Harus tahu huruf huruf miss”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Bisa menghitung”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Sebutkan angka dengan huruf”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Bisa sebutkan angka dengan huruf Miss” (WD. B2/20.05.2021)		
		b. Memanfaatkan hasil refleksi untuk perbaikan	1. Guru tidak terlihat memanfaatkan hasil refleksi, hal ini dapat dilihat ketika sudah	1. “Tentu saja kita memanfaatkan hasil penilaian sebagai bahan refleksi untuk perbaikan kualitas		

		dan pengembang an kualitas pembelajaran	selsai memberikan nilai pada anak tidak adanya evaluasi dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. (GK. B1/13.04.2021).	pembelajaran karena hal tersebut juga berkiatan dengan sejauh mana kemampuan dan pengetahuan anak berkembang” (WGK. B2/21.04.2021)		
			2. Tidak ada perbaikan kualitas pembelajaran, karena ketika guru memulia kegiatan pembelajaran berikutnya sistem yang digunakan masih sama. Yait dengan memberikan tugas supaya anak bisa mengerjakannya (WGK. B2/21.04.2021)	2. “Iya harus berkesinambungan, jadi hasil penilaian itu tetap harus jadi refleksi guru sebagai bahan atau alat untuk melakukan perbaikan di kegiatan pembelajaran berikutnya” (WGK.B1/14.04. 2021) 3. “Iya, tentu saja karena penilaian itu digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran baik untuk guru, untuk anak, dan tentu saja untuk TK Bethel ini sendiri” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Iya” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Iya” (WJF.B1/19.04.202) 7. Iya” (WC.B2/20.05.2021) 8. “Iya” (WD. B2/20.05.2021)		

2.	Pelaksanaan Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE)	1. Alat permainan edukatif (APE) ditujukan untuk anak usia PAUD/TK	1. Alat permainan memang ditujukan untuk anak TK, berupa playdough atau lilin. (GK. B1/13.04.2021). 2. Alat permainan memang ditujukan untuk anak TK, tetapi dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakannya (WGK. B2/21.04.2021)	1. “Untuk alat permainan edukatif yang kita gunakan ketika kegiatan pembelajaran tentu saja harus harus yang ditujukan untuk anak TK. Dan tentu saja bahan atau media yang kita gunakan harus sesuai dengan usia anak.” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya tentu saja, karena kita menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak juga kan” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya pasti, karena kita menyediakan alat permainan juga harus menyesuaikan dengan pendidikan anak juga”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Iya”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Iya, kayaknya”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Iya”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Iya”(WC.B2/20.05.2021) 9. “Ehmm, iya Miss” (WD. B2/20.05.2021)	Panduan mengajar guru TK Bethel Sungai Sawak (CD.1)	Alat permainan edukatif yang digunakan guru memang ditujukan anak TK, seperti playdough, namun juga ada guru yang tidak menyediakan alat permainan pada saat dikelas.
----	---	--	--	--	---	---

		2. Alat permainan edukatif (APE) berfungsi untuk pengembangan aspek perkembangan anak PAUD atau TK	1. Alat permainan yang digunakan dapat mengembangkan aspek motorik anak. (GK. B1/13.04.2021). 2. Terlihat alat permainan yang disediakan oleh guru ketika mengajar dapat mengembangkan aspek kognitif anak, yaitu berupa <i>flash card</i>. (WGK. B2/21.04.2021)	1. “Tentu saja, karena kita dalam menentukan alat permainan harus menyesuaikan juga dengan aspek anak yang akan kita kembangkan”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Kalau untuk fungsi pengembangan tentu saja alat permainan edukatif saya memang harus seperti itu. Jadi ketika saya memilih alat permainan edukatif yang mau saya gunakan tentu saja harus memperhatikan fungsi dari alat tersebut”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya memang, ketika guru itu ketika menggunakan alat permainan edukatif memperhatikan aspek pengembangan yang akan dikembangkan supaya mempermudah guru juga dalam mengajar”(WKS.B2/20.05.2021)	Panduan mengajar guru TK Bethel Sungai Sawak (CD.1)	Alat permainan edukatif yang digunakan guru memang ditujukan anak TK, dengan memperhatikan aspek yang dikembangkan.
--	--	--	--	---	---	---

				4. “Senanglah”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Senanglah”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Dapat main”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Bisa main Miss, terus kalau udah main itu capek”(WC.B2/20.05.2021) 8. Ehhm, iya Miss”(WD.B2/20.05.2021)		
		3. Dapat dipergunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan				
		a. Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan dengan berbagai cara	1. Alat permainan yang digunakan terlihat bisa digunakan dengan berbagai cara, contoh alat permainan yang disediakan berupa lego. (GK. B1/13.04.2021). 2. Ada beberapa alat permainan yang dapat digunakan dengan berbagai cara (GK. B2/21.04.2021)	1. “Dalam menentukan alat permainan edukatif kita juga memperhatikan apakah alat permainan tersebut dapat digunakan dengan berbagai cara atau tidak”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Itu tergantung alat permainan biasa sih yang saya gunakan, ada yang bisa ada yang tidak”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, tentu saja. Karena ketika guru menentukan alat permainan edukatif harus memperhatikan bahwa alat		Dalam menggunakan permainan edukatif guru menggunakan yang dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan memperhatikan tujuan pengembangan yang akan dicapai.

				tersebut dapat digunakan dengan berbagai cara kan”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Bisa” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Bisa kayaknya miss”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Iya, bisa” (WC.B2/20.05.2021)		
		b. Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan dengan berbagai bentuk	1. Ada banyak alat permainan yang disediakan oleh sekolah, berupa lego, puzzle, lili, ayunan, karakter binang, balok angka dan huruf, beserta alat hitung-hitungan. (GK. B1/13.04.2021) 2. Beberapa alat permainan yang disediakan terlihat dapat digunakan dengan berbagai bentuk, contohnya seperti klilin mainan. (WGK. B2/21.04.2021)	1. “Untuk penggunaan berbagai bentuk sendiri biasanya saya menggunakan lilin atau playdough sehingga anak dapat membuat mainan dengan berbagai bentuk, dan aspek perkembangan anak seperti motorik juga dapat terasah” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya tentu saja. Biasanya biasanya meskipun alat permainan edukatifnya cuma satu tapi anak-anak dapat menggunakannya dengan berbagai bentuk.”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “ Iya, tentu saja”		

				(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Bisalah”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Bisa” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Bisalah” (WJF.B1/19.04.202) 7. “Bisa, aku suka main masak-masakan”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Bisa” (WC.B2/20.05.2021) 9. “Bisa” (WD. B2/20.05.2021)		
		c. Alat permainan edukatif (APE) dapat digunakan untuk tujuan aspek pengembangan	1. Alat permainan yang disediakan bisa digunakan untuk meembangkan aspek perkembangan anak, berupa aspek motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, seni, dan spritual. (GK. B1/13.04.2021) 2. Alat permainan yang disediakan bisa digunakan untuk meembangkan aspek perkembangan anak, berupa aspek	1. “Iya, saya biasanya pada saat menggunakan alat permainan edukatif juga memperhatikan tujuan pengembangan yang ingin dikembangkan”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya memang bisa, contohnya alat permainan edukatif yang berkaitan dengan seni jadi melalui alat tersebut kemampuan anak dapat berkembang. Melalui alat permainan edukatif juga anak dapat mengenal angka maupun aspek perkembangan yang		

			motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, seni, dan spritual.(WGK. B2/21.04.2021)	lain”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya memang, ketika guru itu ketika menggunakan alat permainan edukatif memperhatikan aspek pengembangan yang akan dikembangkan supaya mempermudah guru juga dalam mengajar”(WKS.B2/20.05.2021) 4. “Iya”(WAP.B1/14.04.2021) 5. “Ada”(WJF.B1/19.04.202) 6. “Ada” (WC.B2/20.05.2021)		
		4. Alat permainan edukatif (APE) aman bagi anak	1. Alat permainan yang disediakan terlihat aman digunakan oleh anak TK (GK. B1/13.04.2021) 2. Alat permainan yang disediakan terlihat aman digunakan oleh anak TK. (WGK. B2/21.04.2021)	1. “Kalau masalah untuk keamanan tentu saja dalam penggunaan alat permainan edukatif yang memang harus aman untuk anak” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya pasti, karena tidak mungkin kita menggunakan alat permainan edukatif yang dapat membahayakan anak” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kalau masalah itu tentu saja harus menggunakan yang aman karena yang bermain itu	Panduan mengajar guru TK Bethel Sungai Sawak (CD.1)	Alat permainan edukatif yang digunakan guru aman jikadigunakan oleh anak. Dan ketika guru menentukan alat permainan yang akan digunakan mereka juga memperhatikan keamanan unutk anak.

				anak-anak. Jadi ketika mereka bermain itu tetap aman dan tidak membahayakan anak” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Aman” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Aman” (WAP.B1/14.04.2021) 6. “Amanlah, kan nanti kalau dak aman bisa luka miss” (WJF.B1/19.04.202) 7. “Aman” (WKP.B2/20.05.2021) 8. “Aman, nanti kalau dak aman gak disruh main” (WC.B2/20.05.2021) 9. “Aman” (WD. B2/20.05.2021)		
		5. Alat permainan edukatif (APE) dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas	1. Alat permainan yang bisa mengembangkan kreativitas anak berupa lego dan lilin, ada juga permainan masak-masakan. (WGK.B1/14.04.202) 2. Guru tidak ada menyiapkan kegiatan bermain, hanya	1. “Untuk kreativitas anak tentu hal tersebut harus, karena di TK juga harus melatih kreativitas anak”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya, seperti yang saya katakan di awal memang ketika menggunakan alat permainan edukatif harus dapat merangsang kreativitas		Alat permainan edukatif yang digunakan guru juga dapat mengembangkan kreativitas anak.

			mempersilakan anak-anak untuk bermain sesuai keinginan mereka. (WGK. B2/21.04.2021)	anak”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, seperti yang saya katakan tadi bahwa melalui alat permainan itu sangat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas mereka”(WKS./20.05.2021) 4. “Legolah”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Lilin mainan”(WJF.B1/19.04.202)		
		6. lat permainan edukatif (APE) bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan	1. Permainan yang disediakan terlihat konstruktif sehingga anak dapat berkreasi dengan mainnannya, contohnya ketika anak bermain lilin anak dapt membuat berbagai macam bentuk dari mainan tersebut. (WGK.B1/14.04.202) 2. Permainan yang disediakan terlihat konstruktif sehingga anak dapat berkreasi dengan mainnannya,	1. “Kalau untuk yang bersifat konstruktif tentu melalui permainan yang memnag sesuai dengan anak, contohnya lego melal ui itu anak dapat membuat sesuatu sesuai keinginan anak” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya tentu saja, karena seperti yang saya bilang mereka dapat membuat barang atau benda dari imajinasi mereka sendiri”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kalau yang konstruktif biasanya yang dipaka guru itu macam lego, jadi anak dapat		Alat permainan yang digunakan guru bersifat konstruktif, namun ketika ditanya dari 6 orag anak cuma satu yang menjawab bahwa alat permainan yang digunakan bersifat konrtruktif.

			contohnya ketika anak bermain lilin anak dapat membuat berbagai macam bentuk dari mainan tersebut. . (WGK. B2/21.04.2021)	berkreasi dengan sendirinya” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Lihat” (WDT.B1/19.05.2021)) 5. “Iya miss” (WD. B2/20.05.2021)		
		7. Alat permainan edukatif (APE) mengandung nilai kependidikan atau edukasi	1. Mainan yang dimainkan anak terlihat mengandung nilai keendidikan, dimana ketika anak memainkan mainan tersbut mereka dapat emnetahui menganai berapa jumlah mainan yang dimainkan, dan mereka juga dapat menyebutkan mainan apa saja yang mereka pakai. (WGK.B1/14.04.2021) 2.Mainan yang dimainkan anak terlihat mengandung nilai keendidikan, dimana ketika anak memainkan mainan	1. “Tentu saja alat yang biasanya saja gunakan itu memang mengandung nilai kependidikan dengan tujuan untuk memberikan edukasi kepada anak dan menambah pengetahuan anak juga” (WGK. B2/21.04.2021) 2. Iya, kerana ini berkaitan dengan permainan edukatif di TK tentu saja harus dapat mendidik anak” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya tentu saja memang ahrus mengandung nilai kependidikan. Karena itu digunakan untuk membantu anak belajar juga kan” (WKS.B2/20.05.2021) 4. “Ada” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Ada” (WAP.B1/14.04.2021)		Dalam penggunaan alat permainan edukatif guru juga memperhatikan mengenai nilai kependidikan yang terkandung dalam permainan tersebut.

			tersbut mereka dapat mengetahui mengenai berapa jumlah mainan yang dimainkan, dan mereka juga dapat menyebutkan mainan apa saja yang mereka pakai. (WGK. B2/21.04.2021)	6. “Ada” (WJF.B1/19.04.2021) 7. “Ada” (WC.B2/20.05.2021) 8. “Ada” (WD. B2/20.05.2021)		
3.	Respon Siswa	1. Bagi anak-anak, yaitu mainan yang memang disengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak sesuai batas usianya	1. Permainan yang dimainkan anak terlihat sudah bisa merangsang kemampuan dasar anak, hal ini dapat dilihat anak sudah bisa membedakan benda kasar dan benda halus. Kemudian ketika ditanya apakah mereka tahu mainan yang mereka mainkan akan dibuat bentuk apa saja, mereka sudah bisa menjawabnya.. (WGK.B1/14.04.202)	1. “Iya tentu saja, misalnya kalau diperlukan kita bisa mengajak anak untuk keluar dan meminta mereka untuk mencari batu dengan jumlah tertentu. Jadi melalui kegiatan itu kemampuan anak juga dapat terasah” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya, tentu saja. Karena ketika saya merancang alat permainan edukatif yang akan saya gunakan harus dapat merangsang kemampuan anak” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kalau untuk merangsang kemampuan anak itu memang harus, karena melalui	Panduan mengajar guru TK Bethel Sungai Sawak (CD.1)	Alat permainan yang digunakan guru sudah bisa merangsang kemampuan dasar anak, seperti kemampuan kognitif dan motorik anak

			2. Permainan yang dimainkan anak terlihat dapat merangsang kemampuan motorik anak. (WKG. B2/21.04.2021)	kegiatan bermain dapat merangsang perkembangan anak”(WKS./20.05.2021) 4. “Senang”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Gembira”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Senang kalau main dengan teman”(WKP.B2/20.05.2021) 7. “Senang, terus habis main langsung minum”(WC.B2/20.05.2021) 8. “Senang soalnya bisa main habis belajar”(WD..B2/20.05.2021)		
		2. Multifungsi, maksudnya adalah sesuatu mainan bisa diperoleh berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam	1. Permainan yang dimainkan oleh anak terlihat bervariasi dan tidak itu-itu saja, ketika mereka selesai dengan satu permainan mereka akan memainkan permainan yang lain. (WKG.B1/14.04.2021)	1. “Tentu saja, karena kita juga menyesuaikan dengan tema jadi ada beberapa alat permainan yang memang tidak bisa digunakan untuk tema yang sama. Jadi kita harus membuat atau menggunakan alat permainan yang berbeda”(WKG. B2/21.04.2021) 2. “Biasanya saya tergantung kondisi juga variasi	Panduan mengajar guru TK Bethel Sungai Sawak (CD.1)	Dalam penggunaan alat permainan edukatif, permainan yang digunakan anak bersifat multifungsi yang mana permainan dapat mengembangkan aspek

			2. Permainan yang dimainkan oleh anak terlihat bermacam-macam. (WGK.B2/21.04.2021)	permainan yang saya gunakan. Kemudian ketika menggunakan alat permainan edukatif juga bervariasi biar anak tidak merasa bosan dengan permainan yang itu-itu saja”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Kalau yang itu memang sekolah menyediakan alat permainan itu bervariasi, ada yang outdoor ada juga alat permainan yang indoor. Namun, karena kita kemarin ada pindah jadi banyak alat permainan anak-anak hilang atau kececer entah dimana. Dan kemarin juga baru membeli alat permainan yang abru namun belum dipasang”(WKS./20.05.2021) 4. “Main masak-masakkan”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Ayunan”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Main puzzle”(WJF.B1/19.04.2021)		perkembangan anak. Alat permainan disesuaikan dengan tema pembelajaran atau sesuai kebutuhan pengembangan.
--	--	--	--	---	--	---

				7. “Main puzzle”(WKP.B2/20.05.2021) 8. “Bermain dengan teman-teman”(WC.B2/20.05.2021) 9. “Main tebak gambar, udah itu mewarnai” (WD. B2/20.05.2021)		
		3. Melatih <i>problem solving</i> , maksudnya adalah dalam memainkan permainan tersebut anak diminta untuk melakukan <i>problem solving</i> , dimana anak harus menyelesaikan masalah yang terdapat pada mainan tersebut contohnya ketika anak memainkan permainan puzzle	1. Anak sudah bisa menyelesaikan permainan yang dimainkan, namun ada juga yang tidak sampai selesai memainkan permainannya. (WGK.B1/14.04.202) 2. Anak terlihat bisa menyelesaikan permainan yang dimainkannya tanpa bantu guru atau temannya.(WGK. B2/21.04.2021)	1. “Sangat-sangat baik dikarenakan mereka mau ketika diminta untuk menyelesaikan tugasnya, jadi itu merupakan salah satu cara untuk melatih anak dalam memecahkan masalah”(WGK. B2/21.04.2021) 2. “Oh iya, bisa. Contohnya ketika mereka diberikan tugas mengenai angka dan saya menggunakan alat permainan edukatifnya yaitu balok angka. Jadi ketika mereka disuruh untuk menyebutkan angka berapa mereka dapat menyelesaikannya”(WGK.B 1/14.04.2021) 3. “Itu biasanya juga bisa seperti itu, tergantung dengan alat permainan yang guru		Melalui alat permainan edukaif yang digunakan anak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh gurunya.

				gunakan”(WKS./20.05.2021) 4. “Di bantu kawan”(WDT.B1/19.05.2021) 5. “Sendiri”(WAP.B1/14.04.2021) 6. “Sendiri”(WJF.B1/19.04.202) 7. “Lama miss, sambil tunggu dijemput” (WD.B2/20.05.2021)		
--	--	--	--	--	--	--

		4. Melatih konsep-konsep dasar, lewat permainan tersebut anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya seperti mengenal bentuk, ukuran, warna, dan juga melatih motoric anak	1. Anak terlihat sudah memahamami bentuk melalui permainan yang dimainkan, dan mereka juga sudah bisa membedakan antara warna yang satu dengan yang lainnya. (WGK.B1/14.04.202) 2. Anak terlihat mengetahui warna apa saja melalui alat permainan yang dimainkan. (WGK. B2/21.04.2021)	1. “lebih senang untuk berkaitan dengan kemampuan motorik. Dan mereka berfikirnya lama jadi secara perlahan-lahan kemampuan anak dapat terasah” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Intinya saya membantu mereka, yaitu ketika mereka mencari angka atau huruf biasanya kan anak suka kesusahan nah disitu saya membantu mereka. Kemudian saya juga membantu membantu mererka dengan menemukan angka di kotak atau gambar ketika menyebutkan itu angka berapa kita harus membenarkan jika yang mereka dan disebut itu benar. Demikian juga mereka menyebut dan menunjuk angka yang salah maka saya dapat memberitahukan mereka bahwa angka itu salah, dan saya tunjuk mana angka yang	Panduan mengajar guru TK Bethel Sungai Sawak (CD.1)	Melalui alat permainan edukatif yang digunakan anak dapat melatih kemampuan dasar anak seperti kemampuan motorik. Anak juga dibebaskan memainkan apa saja yang mereka inginkan.
--	--	--	--	---	---	---

				benar”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Melatih kemampuan dasar anak tentu saja ketika anak bermain menggunakan alat permainan itu, kemampuan dasar anak seperti fisik motorik itu dapat terasah ketika anak memegang mainan itu otomatis motorik halus anak akan berkembang. Begitu juga dengan motorik kasarnya ketika anak berjalan untuk mengambil mainan itu motoriknya kan berkembang”(WKS./20.05.2021) 4. “Iya”(WKP.B2/20.05.2021) 5. “Iya, aku pilih dulu main apa Miss” (WC.B2/20.05.2021)		
		6. Melatih ketelitian dan ketekunan, dengan permainan yang edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati	1. Anak terlihat tekun dalam menyelesaikan permainan yang dimainkan, namun ada anak yang juga terlihat memainkan secara asal-asalan. (WGK.B1/14.04.)202	1. “Iya, kembali lagi bahwa melalui permainan tersebut anak dapat belajar dengan tugas yang diberikan. Ketika mereka diminta untuk kelaur dan mencari batu dengan jumlah tertentu mereka harus mendapat jumlah yang		Melalui alat permainan edukatif anak dapat melatih ketekunanannya. Hal ini dapat dilihat ketika anak diberikan

		kegiatan bermain, akan tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan sesuatu	1) 2. Anak terlihat tekun dalam menyelesaikan permainan yang dimainkan. (WGK. B2/21.04.2021)	diminta. Dan ketika jumlah yang diminta belum cukup mereka harus memikirkan bagaimana caranya batu yang mereka cari sesuai dengan jumlah. Mereka berangkat dari kursi saja itu sudah menjadi nilai ketekunan” ” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya memang biasanya anak itu ketika diberikan tugas memang tekun. Mererka akan mengerjakannya dengan benar-benar dan itu sangat membantu dengan adanya alat permainan edukatif”(WGK.B1/14.04.2021) 3. “Tentu, biasanya ketika mengerjakan tugas atau menyelesaikan permainannya itu dapat melatih ketekunan mereka”(WKS./20.05.2021) 4. “Satu jam” (WDT.B1/19.05.2021)		suatu permainan mereka dapat dengan tekun mnyelesaikannya.
		7. Merangsang kreativitas, permainan yang	1. Melalui permainan yang dimainkan terlihat anak dapat	1. “Untuk kretaivitas anak tentu hal tersebut harus, karena di TK juga harus melatih		Melalui alat permainan edukatif yang

		dimainkan anak juga dtunjukan untuk dapat meningkatkan kreativitas anak lewat variasi mainan yang dilakukan.	mengembangkan kreativitasnya (WGK.B1/14.04.) 2. Alat dimainkan anak terlihat dapat mengembangkan kreativitas anak, karena anak dapat berimajinasi melalui alat permainan tersebut. . (WGK. B2/21.04.2021)	kreativitas anak” (WGK. B2/21.04.2021) 2. “Iya, seperti yang saya katakan diawal memnag ketika menggunakan alat permainan edukatif harus dapat merangsang kreativitas anak” (WGK.B1/14.04.2021) 3. “Iya, seperti yang saya katakan tadi bahwa melalui alat permainan itu sangat membantu anak dalam mengembangkan kreativitas mereka” (WKS./20.05.2021) 4. “Legolah” (WDT.B1/19.05.2021) 5. “Lilin mainan” (WJF.B1/19.04.202)		digunakan anak dapat melatih kreativitasnya. Hal ini dapat dilihat alat permainan yang mereka gunakan.
--	--	--	---	---	--	--

**PEDOMAN VALIDASI LEMBAR OBSERVASI GURU DAN
PESERTA DIDIK**

Petunjuk:

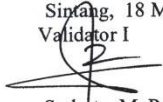
1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu, berilah komentar/saran pada kolom yang tersedia.
2. Berilah tanda chekchlelist (✓) pada kolom (LD, LDD, TLD) yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			Komentar/Saran
		LD	LDD	TLD	
1.	Aspek yang diamati sesuai dengan yang dicantumkan dalam lembar observasi.	✓			
2.	Lembar observasi menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah Indonesia yang baku.	✓			
3.	Lembar observasi lebih mengarah kepada kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE).	✓			
4.	Lembar observasi menggunakan kalimat tepat dan sesuai dengan EYD.	✓			
5.	Terdapat identitas, kegiatan, hari/tanggal, subjek penelitian, dan nama guru serta petunjuk pengisian lembar observasi.	✓			

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa lembar observasi:

LD : Layak Digunakan (.....) ✓
 LDP : Layak Digunakan Diperbaiki (.....)
 TLD : Tidak Layak Digunakan (.....)

Sintang, 18 Maret 2021
 Validator I


 Sudarto, M. Pd
 NIDN: 1106068703

**PEDOMAN VALIDASI LEMBAR OBSERVASI GURU DAN PESERTA
DIDIK**

Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu, berilah komentar/saran pada kolom yang tersedia.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom (LD, LDD, TLD) yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			Komentar/Saran
		LD	LDD	TLD	
1.	Aspek yang diamati sesuai dengan yang dicantumkan dalam lembar observasi.	✓			
2.	Lembar observasi menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kaidah Indonesia yang baku.	✓			
3.	Lembar observasi lebih mengarah kepada kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan alat permainan edukatif (APE).	✓			
4.	Lembar observasi menggunakan kalimat tepat dan sesuai dengan EYD.	✓			
5.	Terdapat identitas, kegiatan, hari/tanggal, subjek penelitian, dan nama guru serta petunjuk pengisian lembar observasi.	✓			

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa lembar observasi:

LD : Layak Digunakan (✓.....)

LDd : Layak Digunakan Diperbaiki (.....)

TLD : Tidak Layak Digunakan (.....)

Sintang, 18 Maret 2021

Validator II

Fransiska, S. Psi., M. Pd

NIDN: 1101098401

**PEDOMAN VALIDASI LEMBAR WAWANCARA KEPALA SEKOLAH,
GURU DAN PESERTA DIDIK**

Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu, berilah tanda kebagian penilaian pada kolom dan berilah komentar atau saran yang tersedia.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom (LD, LDD, TLD) yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			Komentar/saran
		LD	LDD	TLD	
1.	Lembar wawancara sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baku.	✓			
2.	Lembar wawancara sudah menggunakan kalimat tepat dan sesuai dengan EYD.	✓			
3.	Pertanyaan wawancara sudah sesuai dengan tujuan.	✓			
4.	Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik TK B di TK Bethel Sungai Sawak.	✓			
5.	Wawancara dilakukan dengan santai baik dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik.	✓			

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa lembar observasi:

LD : Layak Digunakan (✓.....)

LDP : Layak Digunakan Diperbaiki (.....)

TLD : Tidak Layak Digunakan (.....)

Sintang, 18 Maret 2021

Validator I



Sudarto, M. Pd

NIDN: 1106068703

**PEDOMAN VALIDASI LEMBAR WAWANCARA KEPALA SEKOLAH,
GURU DAN PESERTA DIDIK**

Petunjuk:

1. Berdasarkan pendapat bapak/ibu, berilah tanda bagian penilaian pada kolom dan berilah komentar atau saran yang tersedia.
2. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom (LD, LDD, TLD) yang tersedia.

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			Komentar/saran
		LD	LDD	TLD	
1.	Lembar wawancara sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baku.	✓			
2.	Lembar wawancara sudah menggunakan kalimat tepat dan sesuai dengan EYD.	✓			
3.	Pertanyaan wawancara sudah sesuai dengan tujuan.	✓			
4.	Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik TK B di TK Bethel Sungai Sawak.	✓			
5.	Wawancara dilakukan dengan santai baik dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik.	✓			

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa lembar observasi:

LD : Layak Digunakan (.....)

LDP : Layak Digunakan Diperbaiki (.....)

TLD : Tidak Layak Digunakan (.....)

Sintang, 18 Maret 2021

Validator II

Fransiska, S. Psi., M. Pd

NIDN: 1101098401

**SURAT KETERANGAN VALIDASI LEMBAR OBSERVASI GURU DAN
PESERTA DIDIK**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sudarto, M. Pd

Jabatan : Validator I

NIDN : 1106068703

Memberikan keterangan pada mahasiswa:

Nama : Veronika Lili Suani

NIM : 170108015

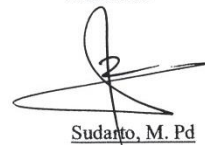
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Prodi : PG-PAUD

Bahwa lembar observasi yang telah dibuat layak digunakan untuk kegiatan penelitian dengan "**Kompetensi Pedagogik Guru TK Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas B (Studi Kasus Di Tk Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)**" untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, 18 Maret 2021

Validator I



Sudarto, M. Pd

NIDN: 1106068703

**SURAT KETERANGAN VALIDASI LEMBAR OBSERVASI GURU DAN
PESERTA DIDIK**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fransiska, S. Psi., M. Pd

Jabatan : Validator II

NIDN : 1101098401

Memberikan keterangan pada mahasiswa:

Nama : Veronika Lili Suani

NIM : 170108015

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Prodi : PG-PAUD

Bahwa lembar observasi yang telah dibuat layak digunakan untuk kegiatan penelitian dengan "**Kompetensi Pedagogik Guru TK Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas B (Studi Kasus Di Tk Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)**" untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, 18 Maret 2021

Validator II



Fransiska, S. Psi., M. Pd

NIDN: 1101098401

**SURAT KETERANGAN VALIDASI LEMBAR WAWANCARA KEPALA
SEKOLAH, GURU DAN PESERTA DIDIK**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sudarto, M. Pd

Jabatan : Validator I

NIDN : 1106068703

Memberikan keterangan pada mahasiswa:

Nama : Veronika Lili Suani

NIM : 170108015

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Prodi : PG-PAUD

Bahwa lembar wawancara yang telah dibuat layak digunakan untuk kegiatan penelitian dengan **“Kompetensi Pedagogik Guru TK Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas B (Studi Kasus Di Tk Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)”** untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, 18 Maret 2021

Validator I



Sudarto, M. Pd

NIDN: 1106068703

**SURAT KETERANGAN VALIDASI LEMBAR WAWANCARA KEPALA
SEKOLAH, GURU DAN PESERTA DIDIK**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sudarto, M. Pd

Jabatan : Validator I

NIDN : 1106068703

Memberikan keterangan pada mahasiswa:

Nama : Veronika Lili Suani

NIM : 170108015

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Prodi : PG-PAUD

Bahwa lembar wawancara yang telah dibuat layak digunakan untuk kegiatan penelitian dengan **“Kompetensi Pedagogik Guru TK Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas B (Studi Kasus Di Tk Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)”** untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, 18 Maret 2021

Validator I



Sudarto, M. Pd

NIDN: 1106068703

**SURAT KETERANGAN VALIDASI LEMBAR WAWANCARA KEPALA
SEKOLAH, GURU DAN PESERTA DIDIK**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fransiska, S.Psi., M.Pd

Jabatan : Validator II

NIDN : 1101098401

Memberikan keterangan pada mahasiswa:

Nama : Veronika Lili Suani

NIM : 170108015

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Prodi : PG-PAUD

Bahwa lembar wawancara yang telah dibuat layak digunakan untuk kegiatan penelitian dengan **“Kompetensi Pedagogik Guru TK Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas B (Studi Kasus Di Tk Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)”** untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sintang, 18 Maret 2021

Validator II



Fransiska, S. Psi., M. Pd

NIDN: 1101098401



Nomor : 0008/B7/G1/IV/2021
Lampiran : 1 (satu) lembar
Perihal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah TK Bethel Sungai Sawak

Di Tempat

Dengan hormat,

Berkenan dengan tugas akhir mahasiswa atau skripsi, kami mohon kepada Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Veronika Lili Suani
NIM : 170108015
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Guru-PAUD

Untuk melakukan penelitian di sekolah yang Ibu pimpin dengan judul :

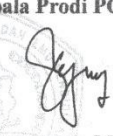
"Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas B (Studi Kasus Di TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)". Adapun tanggal dan waktu penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Sintang, 9 April 2021

Mengetahui
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa

Didi Syafuddin, S.P., M.Si
NIDN. 1102066603

Kepala Prodi PG-PAUD

Suryameng, M.Pd
NIDN. 1103098901



LEMBAGA PENDIDIKAN MAHANAIM
Pendidikan Anak Usia Dini
TAMAN KANAK - KANAK "BETHEL"
 NPSN : 30107534 NSS : 00.2.13.04.20.002 Terakreditasi B

Nomor : 001/ TK-B/V/2021
 Perihal : Sudah Melaksanakan Penelitian
 Lampiran : 1 (satu) Lembar

Sungai Sawak, 31 Mei 2021

Kepada Yth.
 Kepala Prodi PG-PAUD

Di

Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Taman Kanak – Kanak Bethel

Menerangkan bahwa :

Nama : Veronika Lili Suani
NIM : 170108015
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Program Studi : Pendidikan Guru-PAUD

Sudah melaksanakan penelitian di TK BETHEL dengan Judul :

“ Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran di Kelas B (Studi Kasus Di TK Bethel Sungai Sawak Tahun Pelajaran 2020/2021)”.

Demikian Surat Pemberitahuan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah
 Taman Kanak –Kanak "Bethel"

Pipi Sumanti, SE



Nomor : 0001/B7/G1/II/2021

Sintang, 15 Pebruari 2021

Lampiran : 1 (satu) lembar

Perihal : Izin Pra observasi Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah TK Bethel Sungai Ukoi

Di

Tempat

Dengan hormat,

Berkenan dengan surat ini, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa kami :

Nama : Veronika Lili Suani

NIM : 170108015

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Program Studi : Pendidikan Guru-PAUD

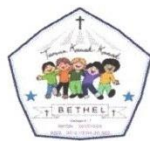
Untuk melakukan Pra observasi penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul :

“Kompetensi Pedagogik Guru TK Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Proses Pembelajaran Di Kelas (Studi Kasus Di TK Bethel Sungai Ukoi Tahun Ajaran 2020/2021)”.
 Adapun tanggal dan waktu pra observasi penelitian sepenuhnya adalah hasil koordinasi kedua belah pihak.

Demikian surat permohonan Pra observasi ini dibuat, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Kepala Prodi PG-PAUD


Suryameng, M.Pd
NIDN. 1103098901



LEMBAGA PENDIDIKAN MAHANAIM
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
TAMAN KANAK - KANAK "BETHEL"
 NPSN : 30107534 NSS : 00.2.13.04.20.002 Terakreditasi B

SURAT KETERANGAN
Nomor:421.1/001/TK-B/II/2021-T

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Taman Kanak - Kanak BETHEL Sungai Sawak menerangkan bahwa :

Nama : Veronika Lili Suani
NIM : 170108015
Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini
Program Study : Pendidikan Guru PAUD

Yang mana tersebut diatas telah melaksanakan Observasi di Taman Kanak – Kanak BETHEL Sungai Sawak, Pada tanggal 16 Februari 2021 untuk mendapatkan informasi mengenai penelitian yang diambil oleh peneliti.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sungai Sawak, 16 Februari 2021
 Kepala SDs BETHEL

Pipi Sumanti SE

Lampiran 16

PROFIL SEKOLAH
Taman Kanak-Kanak BETHEL Sungai Sawak

A. IDENTITAS SEKOLAH

2. Nama Sekolah : TK Bethel Sungai Sawak
3. Nomor Statistik : 00.2.13.04.20.002
4. Provinsi : Kalimantan Barat
5. Otonomi Daerah : Sintang
6. Desa / Kelurahan : Sungai Okui
7. Kecamatan : Sungai Tebelian, Kapuas Hulu
8. Jalan dan No : Jl. Lintas Sintang Pontianak K. 16
9. Kode Pos : 786511
10. Telepon : 0813-4508-2246
11. Daerah : Kecamatan Sungai Tebelian
12. Status Sekolah : Swasta
13. Akreditasi : B
14. Tahun Berdiri : 03 Juli 2000
15. Bagunan Sekolah : Bentuk Persegi Panjang
16. Lokasi sekolah : Baru
17. Terletak pada lintasan : Kecamatan
18. Organisasi penyelenggara: Pemerintah

B. DATA SISWA TK BETHEL SUNGAI SAWAK

No	Nama Lengkap Peserta Didik	Jenis Kelamin		No Induk	Tempat Tanggal Lahir
		L	P		
1	Andrianus Andes	L		265.2019	Mait Hilir, 23 April 2015
2	Adelio Cetta	L		290.2019	Sintang, 20 Juni 2015
3	Alexander Vernando	L		292.2019	Sintang, 10 November 2014
4	Apriandi Dika Anggara	L		266.2019	Sungai Sawak, 24 Juni 2015
5	Christin Yohana Pasaribu		P	252.2019	Sintang, 14 Desember 2014
6	Cristiano	L		268.2019	Sintang, 22 Desember 2014
7	Daren Derpiero	L		295.2019	Sintang, 01 November 2014
8	Dayang Tina		P	296.2019	Sintang, 29 Juli 2016
9	Evanty Ozora Kim		P	297.2019	Pontianak, 30 November 2014
10	Evelin Natalia Isabela		P	269.2019	Gurung Kempadik, 24 November 2014
11	Fransiskus Gideon	L		270.2019	Sungai Sawak, 13 Februari 2015
12	Glen Maykhel	L		298.2020	Sungai Sawak, 17 Maret 2015

13	Jesica Erina		P	273.2019	Sepauk, 22 November 2014
14	Jhon Theo Radja M. Teguh	L		274.2019	Soe, 14 Desember 2014
15	Julyana Firdayanti Siboro		P	299.2019	Sintang, 01 July 2015
16	Kanza Pratama	L		300.2019	Sintang, 16 Juni 2015
17	Keane Regan Hanford	L		276.2019	Pontianak, 08 Juli 2015
18	Laureta Queenesa		P	277.2019	Sintang, 17 Januari 2015
19	Orlin Runako	L		279.2019	Sintang, 29 Januari 2015
20	Pebrian Richel	L		280.2019	Sintang, 27 Februari 2015
21	Priscilla Nadya		P	281.2019	Sintang, 09 Februari 2015
22	Ravelinus Aldi	L		283.2019	Sungai Sawak, 06 Agustus 2015
23	Veny		P	302.2019	Sintang, 18 Juli 2015
24	Yehezkiel Aditus	L		289.2019	Sintang, 08 Agustus 2015
25	Triadmaja Janeto	L		303.2019	Sei. Sawak 17 September 2015

Lampiran 16**Peneliti Saat Melakukan Observasi****Gambar 1****Keadaan Guru Saat Peneliti Saat Melakukan Observasi****Wawancara Dengan Guru Kelas B****Gambar 2****Peneliti Saat Melakukan Wawancara Dengan Guru Kelas B1**



Gambar 3
Peneliti Saat Melakukan Wawancara Dengan Guru Kelas B2

Wawancara dengan Kepala Sekolah



Gambar 4
Peneliti Saat Melakukan Wawancara dengan Kepala Sekolah

Gambar 5
Wawancara Siswa Kelas B



Wawancara Siswa Kelas B1



Wawancara Siswa Kelas B1



Wawancara Siswa Kelas B1



Wawancara Siswa Kelas B2



Wawancara Siswa Kelas B2



Wawancara Siswa Kelas B2

Gambar 6
Sarana Penunjang dan Hasil Kerja Siswa







Gambar 6



Gambar 7
Foto Lokasi Penelitian TK Bethel Sungai Sawak

RIWAYAT HIDUP



Veronika Lili Suani, lahir pada tanggal 25 April 1998 Landau Rantau, Silat Hulu. Peneliti adalah anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak F.X. Sukardi (Alm) dan Ibu Y. Rebani. Mulai mengenyam Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 08 Landau Rantau, Kapuas Hulu selama enam tahun dan selesai pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan di SMP Panca Setya Sintang selama 3 tahun dan selesai pada tahun 2014. Setelah itu melanjutkan pendidikan SMA di SMA Negeri 1 Sintang selama tiga tahun dan selesai pada tahun 2017. Kemudian pada tahun 2017 peneliti melanjutkan Pendidikan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang mengambil jurusan Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, Prodi PG-PAUD dan selesai pada tahun 2021. Selama menempuh pendidikan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang peneliti pernah menjabat sebagai ketua HMPS prodi PG-PAUD selama 2 tahun yaitu periode 2017-2018 sampai dengan periode 2018-2019. Peneliti juga tergabung di dua kegiatan kemahasiswaan yaitu KMK dan Cana Choir.