



Lampiran 01. Surat Ijin Pengumpulan Data di TK Kartika VII-3 Singaraja



YAYASAN KARTIKA JAYA
TAMAN KANAK-KANAK KARTIKA VII-3 SINGARAJA
Jl. Pahlawan No. 40 Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng

Singaraja, 24 April 2024

SURAT KETERANGAN

Nomor : B/35/TKK/VII-3/2024

Berdasarkan surat ijin Penelitian dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Nomor 1945/UN.48.10.1/LT/2024, hal ijin penelitian, Tanggal 16 April 2024, maka kepala TK Kartika VII-3 Singaraja dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ni Komang Yadni Okta Pratiwi

NIM : 2011061023

Program Studi : S1- Pendidikan Anak Usia Dini

Yang tersebut diatas akan melakukan pengambilan data dan penelitian di TK Kartika VII-3 Singaraja guna melengkapi data pada Penyusunan Skripsi yang berjudul : **"Analisis implementasi pendekatan pembelajaran STEAM (Science, Technology ,Engineering, Art, dan Mathematics) berbantuan media loose part terhadap keterampilan kolaborasi anak usia dini di taman kanak-kanak gugus V Buleleng"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Kepala TK Kartika VII-3 Singaraja



Ni Putu Artiasih, S.pd

Lampiran 02. Surat Ijin Pengumpulan Data di TK Eka Dharma



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
PAUD EKA DHARMA
JALAN PAHLAWAN NO. 8 SINGARAJA
TELP. /HP. 08179712874

SURAT KETERANGAN

Nomor : 08/TK-ED/IV/2024

Berdasarkan surat ijin dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, Nomor 1945/UN.48.10.1/LT/2024, hal permohonan pengambilan data tanggal 16 April 2024 maka Kepala TK Eka Dharma Singaraja dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini :

N a m a : Ni Komang Yadni Okta Pratiwi
NIM : 2011061023
Program Studi : S1-Pendidikan Anak Usia Dini

Memang benar telah mengadakan pengambilan data di TK Eka Dharma Singaraja pada tanggal 17 Mei sampai dengan 31 Mei 2024 guna melengkapi data pada Skripsi yang berjudul " Analisis Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM berbantuan media Loos Part terhadap keterampilan kolaborasi Anak Usia Dini di Gugus V Buleleng"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Singaraja, 31 Mei 2024

Kepala TK Eka Dharma Singaraja

Ni Luh Ketut Ery Ratmawati, S.Pd AUD

Lampiran 03. Lembar Observasi di TK Kartika VII-3 Singaraja

Observasi 1

Waktu Observasi : Rabu, 17 April 2024, Pukul 11.00 WITA

Lokasi : Ruang Kantor TK Kartika VII-3 Singaraja

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Rabu, 17 April 2024 pukul 11.00 WITA peneliti mengunjungi TK Kartika VII-3 Singaraja. Peneliti menemui kepala sekolah dengan membawa surat ijin penelitian dari kampus. Kepala sekolah TK Kartika yaitu Ibu Ni Putu menerima surat ijin penelitian dan akan membuat surat penerimaan untuk melaksanakan penelitian serta dilanjutkan dengan dokumentasi. Peneliti menjelaskan alur pengumpulan data yang di mana akan melaksanakan observasi atau pengamatan di kelas selama beberapa hari terkait pembelajaran bermuatan STEAM dengan media *loose part* dan menyampaikan dokumen-dokumen sekolah yang diperlukan selama penelitian serta meminta ijin wawancara dengan guru-guru kelompok B untuk keperluan skripsi. Ibu Ni Putu selain bertugas sebagai kepala sekolah, beliau juga merupakan guru di kelas B1. Setelah berbincang dengan Ibu Ni Putu bahwa observasi pada pembelajaran bermuatan STEAM di kelas akan dijadwalkan mulai minggu depan selama beberapa hari.

Peneliti bertemu dengan guru kelompok B3 yaitu Ibu Kadek dan sekaligus meminta ijin untuk pengumpulan data skripsi. Setelah mengobrol singkat dengan Bu Kadek, peneliti mencoba bertanya terkait pembelajaran STEAM dengan *loose part* yang telah dilaksanakan sebelumnya. Guru menceritakan kegiatan belajar hari ini yang juga menggunakan bahan-bahan *loose part* yaitu membuat kerajinan pesawat dengan alat dan bahan, seperti kertas origami atau kardus bekas, gunting, tusuk gigi, dan lem. Ibu Kadek menjelaskan sebelum kegiatan dimulai anak diajak untuk berdiskusi macam-macam alat transportasi di udara. Beberapa anak aktif menyebutkan transportasi udara apa saja yang diketahuinya, ada yang menyebutkan bahwa dia pernah melihat pesawat terbang, roket, layang-layang dan lainnya. Guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak-anak tentang cara membuat pesawat, dengan menggunakan bahan kertas origami agar mudah dikreasikan oleh anak.

Observasi 2

Waktu Observasi : Selasa, 23 April 2024 Pukul 07.30-11.00 WITA

Lokasi : Ruang Kelas B1 TK Kartika VII-3 Singaraja

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Selasa, 23 April 2024 peneliti mengunjungi sekolah TK Kartika VII-3 Singaraja pembelajaran hari ini dengan topik transportasi. Setelah selesai melaksanakan persembahyangan bersama. Anak-anak masuk ke dalam kelas pada pukul 09.00 WITA dengan melakukan kegiatan pembukaan yaitu SOP penyambutan, memberikan dan membalas salam, dan anak-anak mengawali doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan pembelajaran di kelas B1 hari ini bermain lego dan berhitung pengurangan. Anak-anak bergiliran mengambil lego di dalam box plastik. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk kelompok secara mandiri untuk menyusun lego menjadi bentuk yang diinginkan. Dari pengamatan yang dilakukan, terlihat anak saling bekerjasama dalam menyelesaikan beberapa kegiatan main bersama teman-temannya, ada yang membuat rumah, mobil, pistol, dan lainnya. Beberapa anak perempuan saling membagi tugas untuk membangun struktur lego menjadi bentuk rumah, ada yang bertugas membuat ruang tamu, tangga, tangga, kolam, membuat orang-orangan dan beberapa anak laki-laki membuat senjata berupa pistol lego untuk bermain tembak-tembakkan. Pada kegiatan ini terlihat anak saling berkomunikasi dan mendengarkan temannya, anak mengutarakan imajinasinya ketika bermain peran bersama teman-temannya.

Kegiatan pembelajaran selanjutnya yaitu, guru mengajak anak belajar pengurangan. Guru mengajarkan konsep pengurangan mulai dari angka 1-10. Guru membuat gambar donat, permen, kentang di papan tulis. Saat guru membuat gambar kentang, salah satu anak bercerita bahwa dirinya suka makan kentang, nanti kentangnya mau dibawa pulang di kasi Ibu. Salah satu anak ditunjuk ke depan kelas untuk menjawab soal pengurangan di papan tulis. Setelah memberikan jawaban yang tepat, anak diminta untuk menceritakannya. Misalnya, "Andika punya permen 7 dimakan 4 sisanya tinggal 3 buah permen". Semua anak mendapatkan giliran untuk menjawab soal pengurangan, namun beberapa anak ada yang belum mendapatkan giliran untuk berhitung karena

mendekati jam pulang dan akan dilanjutkan esok hari. Guru anak mengirimkan *worksheet* melalui WA grup tugas yang dikerjakan anak-anak di rumah. Dan selanjutnya kegiatan penutup, anak melakukan sikap hening sebentar dan melaksanakan doa bersama. Guru tidak lupa mengucapkan terima kasih karena anak sudah mengikuti pembelajaran hari ini dengan baik. Kemudian anak-anak bergiliran keluar ruangan kelas dengan berbaris.



Observasi 3

Waktu Observasi : Selasa, 24 April 2024 Pukul 07.30-11.00 WITA

Lokasi : Ruang Kelas B1 TK Kartika VII-3 Singaraja

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Rabu, 24 April 2024 peneliti mengunjungi sekolah TK Kartika VII-Singaraja. Pembelajaran hari ini dengan topik transportasi. Pada kegiatan pembukaan yang terdiri dari SOP penyambutan, memberikan dan membalas salam, dan anak-anak melaksanakan doa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kegiatan pembelajaran di kelas B1 yaitu melanjutkan kegiatan kemarin terkait belajar konsep pengurangan. Kegiatan selanjutnya anak belajar teknologi dengan komputer. Anak-anak diarahkan ke ruangan kantor disana mereka belajar menggunakan *mikrosoft word* secara bergiliran, anak memilih 1-2 bentuk gambar di menu *shapes*, ada yang memilih bentuk tanda panah, kotak, jantung, bintang, segitiga, dan bentuk lainnya. Kemudian menyebutkan warna dan mewarnai bentuk gambar yang dipilih. Setelah mewarnai anak mengetik namanya di *keyboard* dengan arahan dari guru. Hasil tugas anak di prin lalu dibawa ke ruang kelas. Kegiatan selanjutnya yaitu guru menanyakan kepada masing-masing anak tentang bentuk gambar yang dibuatnya, anak ada yang mengingat bentuk apa yang dibuatnya tadi dan ada beberapa yang lupa. Setelah menyebutkan bentuk gambar pada lembar tugasnya, anak diminta untuk menghitung banyak sisi pada bentuk geometri tersebut dan sebagian anak sudah mampu.

Kegiatan berikutnya di ruang kelas yaitu guru mengajak anak untuk saling berdiskusi menyebutkan alat-alat transportasi di udara, air, dan di darat. Salah satu anak ada yang bertanya” mengapa pesawat tempatnya di bandara?” guru menanggapi pertanyaan anak “ karena pesawat memerlukan tempat yang luas seperti di lapangan, kenapa di bandara? Agar tidak di dekat rumah penduduk”. Anak terlihat antusias dan kompak ketika menyebutkan berbagai alat-alat transportasi yang diketahuinya dan menceritakan sedikit pengalaman mereka bahwa pernah naik transportasi apa saja, Kegiatan terakhir yaitu guru menjelaskan kegiatan besok yaitu bertepatan dengan karnaval anak-anak akan diajak membuat canang dari daun pisang. Setiap kelompok ditugaskan membawa bahan ada yang membawa bunga dan daun pisang..

Observasi 4

Waktu Observasi : Kamis, 25 April 2024 Pukul 07.30-11.00 WITA

Lokasi : Ruang Kelas B1 TK Kartika VII-3 Singaraja

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Kamis, 25 April 2024 peneliti mengunjungi sekolah TK Kartika VII-3 Singaraja. Topik pembelajaran hari ini masih sama yaitu transportasi. Pada kegiatan pembuka yang dimulai pada pukul 08.00 WITA terdiri dari SOP penyambutan, memberikan dan membalas salam, dan anak-anak memulai doa sebelum kegiatan pembelajaran. Setelah berdoa selanjutnya guru melakukan absensi yaitu mengecek kehadiran anak dengan memanggil nama mereka satu persatu, menanyakan hari, tanggal dan tahun. Selanjutnya guru menjelaskan kegiatan belajar atau kegiatan bermain hari ini dan mengarahkan anak-anak untuk membantu menyiapkan properti kelas sesuai dengan kegiatan pembuka (RPPH), seperti dalam kegiatan fisik motorik yaitu bermain bakiak. Anak laki-laki diarahkan untuk mengambil alat terompa di rak mainan ruang kelas. Kegiatan pembelajaran terdiri dari dua kegiatan yang pertama yaitu bermain permainan bakiak dan kegiatan yang kedua yaitu anak membuat tangkih canang atau canang daun dari daun pisang.

Permainan tradisional bakiak dengan menggunakan alat terompa yang merupakan permainan yang dimainkan diatas papan yang panjang. Permainan bakiak ini dimainkan secara berpasangan. Guru membagi satu kelompok laki-laki dan satu kelompok perempuan. Terlihat kekompakan anak dalam mengikuti permainan ini, yang di mana anak saling berlomba-lomba untuk sampai lebih dahulu ke garis finish. Permainan selanjutnya, anak bermain rumah-rumahan. Anak membentuk dua barisan secara berpasangan, lalu mulai bermain dengan mengikuti instruksi dari guru.

Kegiatan selanjutnya, anak juga dilakukan secara berkelompok, dengan membagi menjadi 2 kelompok. Anak-anak berkegiatan di halaman sekolah agar lebih luas. Sebelum anak membuat canang dari daun pisang. Guru mengenalkan alat dan bahan untuk kegiatan *loose part* dengan pemberian kalimat provokatif yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis anak melalui pertanyaan-pertanyaan

terbuka seperti “ Daun atau bunga apa yang kita gunakan hari ini? Kegiatan apa yang akan kita lakukan dengan bahan-bahan ini. Kemudian guru menjelaskan manfaat daun pisang dan menanyakan macam-macam bunga yang dibawa oleh anak-anak hari ini, Lalu guru memberikan contoh cara membuat canang dan membagikan alat dan bahan yang digunakan. Anak terlihat antusias untuk membuat canang daun bersama teman-temannya. Dalam kegiatan ini anak saling menceritakan pengalamannya, seperti mereka pernah bantu ibu metanding. Dalam berkelompok, anak saling mengajarkan temannya yang belum bisa membuat canang daun dan saling menunggu giliran menggunakan alat steples.

Kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk membersihkan media bermain atau *loose part* setelah selesai digunakan. Kegiatan terakhir adalah mendengarkan musik menggunakan *speaker*. Guru mengajak anak bernyanyi sambil joget-joget. Anak sangat bersemangat dan terhibur dengan aktivitas ini, dan dengan mudah menghafal lagu yang sedang diputar. Kemudian guru melakukan *recalling* yaitu menanyakan kegiatan yang telah dilakukan seperti “Tadi kita sudah bermain apa saja ya?” Kemudian guru-guru menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan direncanakan selanjutnya. Setelah *recalling* sudah selesai dilakukan anak mulai bersiap-siap untuk berdoa sebelum pulang dan ditutup dengan salam. Tidak lupa guru-guru mengucapkan terima kasih karena telah mengikuti pembelajaran dengan baik.

Nama Kegiatan	Hasil Observasi	Dokumentasi
1. Permainan Bakiak 2. Membuat Canang Daun	<ul style="list-style-type: none"> • Sains : Mengembangkan pemahaman tentang macam-macam tanaman bunga • Technology : Alat yang digunakan (staples dan gunting) • Engineering : Membebaskan anak menghias bunga sesuai kreasinya 	

	<ul style="list-style-type: none">• Art : Menghias bunga (hasil karya anak membuat canang daun)• Mathematics : Mengenal warna, membentuk daun pisang, dan melipat daun membentuk canang tangkih• Loose Part : Daun pisang dan berbagai jenis bunga (Bahan alam)• Keterampilan Kolaborasi Anak berkerja sama dalam menyelesaikan tugas memuat canang daun secara berkelompok, menggunakan alat dan bahan secara bersama-sama serta kekompakan anak dalam bermain permainan bakiak	
--	---	--



Observasi 5

Waktu Observasi : Kamis, 16 Mei 2024 Pukul 07.30-11.00 WITA

Lokasi : Ruang Kelas B1 TK Kartika VII-3 Singaraja

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Kamis, 16 Mei 2024 peneliti mengunjungi sekolah TK Kartika VII -3 Singaraja. Pada pukul 08.00 WITA anak melaksanakan kegiatan pembelajaran bermain angka dan huruf dengan menggunakan media *loose part* yaitu kardus, kayu, es krim, dan kertas origami. Guru-guru menyiapkan bahan-bahan tersebut dan meletakkannya di meja depan kelas.

Anak dibagi menjadi 3 kelompok. Masing- masing kelompok melakukan beberapa kegiatan pembelajaran secara bergiliran. Kegiatan belajar yang pertama, anak mencari dua suku kata yang sama lalu membaca. Kegiatan belajar yang kedua, anak menebalkan angka dan mencocokkan jumlah bulatan pada kayu es krim sesuai angka yang dipilih. Kegiatan belajar yang ketiga, anak menghitung jumlah bentuk bulat pada gambar awan dan menempelkan angka yang tepat. Kemudian anak juga diajak untuk bermain angka dengan menggunakan macam-macam *loose part*. Ada kancing baju, batuan-batuan, kerang, dan tutup botol. Setiap anak dapat memilih bahan-bahan yang akan digunakan untuk menyusun angka . Terdapat pemberian provokasi berupa kalimat ajakan atau instruksi yang dibuat oleh guru dalam bentuk tulisan yang dipajang di meja berisi kalimat “aku suka angka 1,2,3”. Pada kegiatan belajar ini, anak saling mengajari atau mengarahkan temannya jika sedang kebingungan dalam menyelesaikan tugasnya dan mau melaksanakan kegiatan belajar secara bergiliran. Kegiatan penutup guru-guru mengajak anak-anak untuk membereskan meja selesai menggunakan alat dan bahan-bahan pada kegiatan pembelajaran.

<p>1. Bermain huruf angka dengan <i>loose part</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sains : Mengenal konsep urutan angka • Technology : Alat dan bahan yang digunakan (pensil, lem, berbagai bahan alam bekas) • Engineering : Langkah-langah mengelompokkan angka • Art : Menyusun angka sesuai warna • Mathematics : Menulis angka yang tepat dan menempel angka sesuai urutannya • Loose Part : Kardus bekas, <i>stick</i> es krim dan kertas 	
<p>2. Bermain dengan media <i>loose part</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sains : Mengenali berbagai jenis bahan dan tekstur dari setiap bahan • Technology : Alat yang digunakan (ember, meja dan berbagai bahan-bahan <i>loose part</i>) • Engineering : Memberikan kebebasan pada anak untuk membuat bentuk angka yang disukai dengan berbagai bahan • Art : Mengkreasikan bentuk angka 	

	<ul style="list-style-type: none">• Mathematics : Menghitung dan membentuk angka berdasarkan jenis bahan• Loose Part : Batu-batu kecil, kerang, dan tutup botol aqua (bahan alam dan kemasan botol)• Keterampilan Kolaborasi Menggunakan alat dan bahan <i>loose part</i> secara bersama-sama, membantu teman yang kesulitan dalam berhitung dan kegiatan belajar yang dilakukan secara bersama-sama.	
--	--	--



Lembar Instrumen Observasi Untuk Guru

Nama Guru : Guru kelas kelompok B
 Lokasi Penelitian : TK Kartika VII-3 Singaraja
 Waktu Observasi : (07.00-11.00 WITA)
 Topik Pembelajaran : Transportasi

Indikator	Sub Indikator	Item Pengamatan	Ya	Tdk	Deskripsi
Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	<i>Science</i> (sains)	Guru merancang kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan sains kehidupan, sains fisik, atau sains bumi.	✓		Guru mengajarkan konsep sains seperti contohnya mengajak anak mengenal tanaman pohon pisang, macam-macam bunga.
		Guru memberikan kesempatan anak untuk melakukan observasi, eksplorasi, dan kegiatan eksperimen,.	✓		Saat guru menjelaskan untuk kegiatan besok menggunakan daun pisang, anak melihat di luar jendela kelas ada pohon pisang dan menanyakan “ Itu pohon pisang kenapa tidak ambil daunnya disana” guru memberikan penjelasan bahwa pohon pisang itu milik orang lain bukan milik sekolah.

	<i>Technology</i> (teknologi)	Dalam kegiatan pembelajaran, guru memanfaatkan teknologi modern seperti video, audio atau pengenalan komputer yang relevan dengan tema pembelajaran.	✓	Mengenal fungsi penggunaan komputer. Belajar mengetik dengan keyboard komputer, dan menu <i>shapes</i> untuk mencari macam-macam bentuk, serta memilih mewarna yang disukai anak.
		Guru memanfaatkan teknologi sederhana untuk membantu proses pembelajaran seperti penggunaan penggaris, gunting, alat tulis dan alat lainnya.	✓	Teknologi sederhana cukup sering digunakan anak di sekolah seperti penggunaan gunting, pensil, jepret, dan alat yang membantu proses belajar.
	<i>Engineering</i> (rekayasa)	Guru merancang kegiatan <i>engineering</i> dengan memberikan pemahaman pada anak dalam melakukan langkah-langkah pada suatu kegiatan.	✓	Guru selalu memberikan contoh atau langkah- langkah sebelum anak mempraktikkannya seperti contoh membuat tangkih canang, membuat pesawat atau merakit suatu benda dari alat dan bahan yang telah disediakan.

		Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengidentifikasi masalah atau tantangan yang perlu dipecahkan dalam konteks kegiatan <i>engineering</i> , seperti membuat kendaraan (alat transportasi) yang dapat bergerak menggunakan bahan-bahan <i>loose part</i> .	✓		Seperti pada saat membuat pesawat terbang
Art (Seni)		Dalam kegiatan pembelajaran, guru melibatkan anak pada kegiatan yang mengandung seni untuk meningkatkan kreativitas anak.	✓		Mengajak anak pada kegiatan mewarnai, membuat hasil karya dalam pembelajaran dengan media <i>loose part</i> serta kegiatan pentas seni yang rencana akan dilaksanakan untuk pelaksanaan kegiatan graduation.
		Guru memberikan suatu apresiasi pada hasil karya anak.	✓		Setelah kelompok anak laki-laki dan perempuan menyelesaikan tugasnya yaitu membuat canang dari daun pisang. Guru memberikan apresiasi dan applause bahwa hasil karya mereka semuanya bagus.

	<i>Mathematics</i> (matematika)	Guru mengenalkan dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.	✓		Guru mengajarkan anak konsep penjumlahan dan pengurangan sesuai dengan kemampuan anak usia dini .
	<i>Loose Part</i>	Dalam kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM di kelas guru menggunakan media <i>loose part</i> .	✓		Kadang-kadang sekolah menggunakan <i>loose part</i> biasanya setiap satu kali dalam seminggu
		Media <i>loose part</i> yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dipahami dan dieksplorasi sesuai dengan tingkat perkembangan anak.	✓		Media <i>loose part</i> mudah digunakan oleh anak. Baik itu dari bahan kemasan, bahan kayu, bahan alam dan plastik seperti penggunaan kardus untuk media belajar dan daun pisang.
		Guru menggunakan media pembelajaran dengan <i>loose part</i> yang terdiri dari bahan-bahan, seperti bahan alam, bahan plastik, bahan logam, bahan kayu dan bambu, bahan kain dan benang, bahan kaca, atau bahan bekas kemasan	✓		Bahan yang ditemukan pada saat observasi yaitu bahan alam dan bekas kemasan, bahan kayu. Dan tanpa menggunakan bahan kaca yang kurang aman digunakan
Keterampilan kolaborasi anak usia dini 5-6 tahun	Keterampilan kolaborasi	Guru mendorong dan memfasilitasi kolaborasi anak dengan menerapkan model pembelajaran berkelompok di kelas.	✓		Dalam satu kelas biasanya guru membagi menjadi 2 sampai 3 kelompok tergantung kegiatan yang diberikan pada saat itu.

		Guru memberikan pertanyaan terbuka dan menggunakan permainan atau aktivitas yang melibatkan kerja tim.	✓		Aktivitas permainan tradisional dan membuat tangkai canang yang dilaksanakan secara berkelompok serta di dalam kegiatan guru membuka sesi diskusi.
Keunggulan dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	Keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Guru mendorong dan menstimulasi anak untuk bertanya atau berdiskusi saat kegiatan pembelajaran.	✓		Selalu di sela-sela kegiatan guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berdiskusi.
		Guru menyediakan ruang yang membuat anak leluasa, aman dan nyaman untuk bergerak, dan bereksplorasi dalam pembelajaran.	✓		Ruang belajar menyesuaikan kadang di dalam kelas atau di halaman tergantung kegiatan belajar yang dimunculkan.
Kendala dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	Tantangan dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Guru tidak melakukan penilaian atau asesmen saat kegiatan pembelajaran berlangsung		✓	Guru membuat penilaian berupa observasi mengingat jumlah siswa dalam satu kelas yang lumayan banyak
		Dalam menjalankan pembelajaran bermuatan STEAM tidak semua bagian diberikan oleh guru, misalnya salah satu bagian dilewati oleh guru	✓		Kadang dalam satu hari kegiatan belajar itu hanya muncul technology, art, dan matematika. Namun selama satu minggu steam bisa dimunculkan dalam

				<p>pembelajaran, hanya saja untuk dengan media atau bahan <i>loose part</i> hanya di gunakan pada kegiatan tertentu. Seperti contohnya pada saat kamis rajut, kegiatan yang diberikan yaitu membuat canang daun.</p>
		<p>Pengelolaan waktu yang kurang efektif untuk guru melakukan kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>.</p>	✓	<p>Karna pada saat itu anak berkreasi dengan media loose part (daun pisang) guru hanya bisa melaksanakan satu kegiatan belajar tersebut dan juga pada saat bermain huruf dan angka menggunakan media <i>loose part</i> itu dilaksanakan secara bergiliran, sehingga guru memfokuskan satu kelompok</p>



Lembar Instrumen Observasi Untuk Siswa

Kelas : B1 dan B3
 Lokasi Penelitian : TK Kartika VII-3 Singaraja
 Waktu Observasi : (07.00-11.00 WITA)
 Topik Pembelajaran : Transportasi

Indikator	Sub Indikator	Item Pengamatan	Ya	Tdk	Deskripsi
Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	<i>Science</i> (sains)	Anak mendapatkan informasi seperti bentuk, warna, aroma, bunyi, tekstur dan rasa ketika melakukan observasi menggunakan lima indera yang dimiliki dengan melihat, mencium, mendengar, meraba, dan mengecap.	✓		Anak mendapatkan informasi tentang tekstur daun, melakukan observasi secara tidak langsung melalui mengamati pohon pisang dan manfaat daun pisang
		Anak mendapatkan informasi tentang suatu objek atau lingkungannya melalui kegiatan gerakan manipulatif seperti meremas, melempar dan lainnya.	✓		Pada permainan bakiak (fisik motorik kasar) dengan melangkah di atas alat terompa. Anak menggunakan gerakan fisik seperti menginjak, menyeimbangkan, dan mengontrol langkah saat bermain bakiak, sehingga mampu meningkatkan koordinasi tubuh secara menyenangkan dan interaktif
		Anak melakukan eksperimen sederhana untuk memahami bagaimana sesuatu	✓		Anak melakukan eksperimen membuat kerajinan pesawat terbang

		bereaksi atau bekerja.			dari bahan-bahan <i>loose part</i>
	<i>Technology</i> (teknologi)	Dalam kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM di kelas anak mampu menggunakan teknologi sesuai fungsinya, misalnya gunting untuk memotong.	✓		Anak memanfaatkan teknologi untuk membantu pekerjaan mereka misalnya membuat tangkih menggunakan jepret
		Anak dapat merancang teknologi, untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, misalnya membuat lubang dengan menggunakan pulpen.	✓		Membentuk daun pisang dengan menggunakan gunting
	<i>Engineering</i> (rekayasa)	Anak mengamati bagaimana benda-benda di sekitar mereka dibuat dan bekerja.	✓		Anak mengamati bagaimana guru-guru memberikan contoh pada kegiatan bermain
		Anak membuat sesuatu dari bahan atau media yang disediakan guru dengan berbagai langkah-langkah.	✓		Anak membuat karya seni berdasarkan bahan-bahan yang sudah disediakan oleh guru.
	<i>Art</i> (seni)	Anak dapat mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya melalui sebuah karya seni, seperti drama, musik, menyanyikan lagu, menggambar, mewarnai, kolase dan karya tertentu.	✓		Selesai anak belajar mereka melakukan kegiatan hiburan di dalam kelas. Guru menyediakan speaker dan memutar musik anak bernyanyi bersama. Anak hafal dengan lagu yang dinyanyikan.

		Anak dapat memberikan apresiasi pada karya seni dengan melihat, mempelajari seni dan menyampaikan perasaan terhadap sebuah karya seni melalui aktivitas yang berkaitan dengan seni.	✓		Anak diajarkan untuk memberikan apresiasi kepada kelompoknya dan kelompok lain karena telah menyelesaikan hasil karya yaitu membuat canang dengan baik
	<i>Mathematics</i> (matematika)	Anak mempelajari konsep matematika dasar, seperti konsep bilangan, operasi bilangan, pola dan bentuk geometri saat kegiatan pembelajaran.	✓		Mempelajari konsep pengurangan atau operasi bilangan, dan mengenal berbagai bentuk geometri melalui Microsoft word secara kreatif.
		Anak dapat menyelesaikan tugas matematika yang diberikan oleh guru.	✓		Anak antusias ketika diberikan soal matematika di papan tulis dan menceritakannya.
	<i>Loose Part</i>	Dalam kegiatan pembelajaran anak menggunakan media <i>loose part</i> .	✓		Menggunakan bahan-bahan <i>loose part</i> dari daun pisang, kardus, stick es krim dll..
		Jenis media <i>loose part</i> aman dan mudah digunakan oleh anak usia dini.	✓		Aman dan mudah dikreasikan oleh anak
		Media <i>loose part</i> bersifat portabel, yaitu memberikan kesempatan anak untuk merancang sendiri kegiatan bermain dengan menarik.	✓		Untuk latihan membaca mengeja dua suku kata anak menggunakan media dari bahan <i>loose part</i> seperti kardus yang bisa digunakan kembali (mencari suku kata yang sama).

		Anak memilih dan menyusun <i>loose part</i> , misalnya apakah memilih berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran.	✓		Anak memilih bunga berdasarkan warna biasanya untuk siswa perempuan memilih warna yang warna-warni seperti bunga pacah.
Keterampilan kolaborasi anak usia dini 5-6 tahun	Keterampilan kolaborasi	Anak bekerja sama dan menyelesaikan tugas dengan temannya.	✓		Contoh pada kegiatan bermain balok lego, kegiatan membuat tangkih canang dari daun pisang
		Anak dapat berbagi tanggung jawab dengan baik.	✓		Saling membagi tugas dengan teman kelompoknya
		Anak dapat saling berbagi dengan temannya.	✓		Anak dapat berbagi mainan atau alat kepada temannya
		Anak sabar menunggu giliran ketika bermain.	✓		Anak dapat menunggu giliran saat bermain misalnya, giliran belajar pada saat kegiatan pengenalan komputer dan giliran mengambil mainan balok lego.
		Anak suka membantu teman yang sedang kesulitan.	✓		Ketika anak kesulitan belajar misalnya anak kesulitan saat belajar menyusun angka berdasarkan jumlah salah satu temannya mengajarnya
		Anak dapat mendengarkan teman yang sedang berbicara.	✓		Anak dapat mendengarkan cerita teman ketika berbicara
		Anak mengemukakan pendapat dengan santun.	✓		Anak berpendapat berdasarkan pengalamannya dengan baik

		Anak menanggapi pendapat dengan sikap yang baik.	✓		Anak dapat merespon pendapat temannya dengan baik
		Anak memberikan apresiasi kepada teman yang berhasil menyelesaikan tugas.	✓		Anak memberikan apresiasi tepuk tangan kepada temannya yang berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.
Keunggulan dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	Keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Anak aktif dalam bertanya saat kegiatan pembelajaran.	✓		Saat kegiatan diskusi pengenalan macam-macam bunga anak aktif menjawab dan bertanya
		Anak bereksplorasi menggunakan media <i>loose part</i> .	✓		Menyusun atau menata bunga dan membuat pesawat terbang dari bahan-bahan <i>loose part</i>
		Anak berlatih keterampilan kolaborasi.	✓		Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melibatkan kerja tim atau berkelompok
Kendala dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	Tantangan dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata saat anak menggunakan <i>loose part</i> .		✓	Tidak ada kesulitan pada motorik halus anak saat kegiatan pembelajaran dengan <i>loose part</i>
		Dalam satu hari kegiatan pembelajaran anak tidak mendapatkan semua bagian STEAM, misalnya pada pembelajaran hanya muncul sains dan matematika.	✓		Pada saat kegiatan belajar membuat tangkai canang dari bahan <i>loose part</i> untuk STEAM yang muncul hanya pada teknologi, art dan matematika.

Lampiran 04. Lembar Observasi di TK Eka Dharma

Observasi 1

Waktu Observasi : Kamis, 18 April 2024, Pukul 11.00 WITA

Lokasi : Ruang Kantor TK Eka Dharma

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Kamis, 18 April 2024 pukul 11.00 WITA peneliti mengunjungi TK Eka Dharma. Peneliti menemui kepala sekolah dengan membawa surat ijin penelitian dari kampus. Kepala sekolah TK Eka Dharma yaitu Ibu Ni Luh Ketut Ery Ratmawati menerima surat ijin penelitian dan akan membuat surat penerimaan untuk melaksanakan penelitian serta dilanjutkan dengan melaksanakan dokumentasi.



Observasi 2

Waktu Observasi : Jumat, 17 Mei 2024, Pukul 07.00-11.00 WITA

Lokasi : Ruangan kelas kelompok B TK Eka Dharma

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Jumat, 17 Mei 2024 peneliti mulai melaksanakan observasi ke TK Eka Dharma. Pembelajaran hari ini dengan topik Rekreasi. Sebelum kegiatan belajar seluruh anak berkumpul ke halaman sekolah pada pukul 07.30 WITA untuk melaksanakan kegiatan bernyanyi dan kegiatan senam bersama menggunakan alat *speaker*. Pada pukul 08.00 WITA anak-anak masuk ke kelas. Peneliti mengobservasi anak kelompok B. Di kelas B1 dan B2 terdapat dua orang guru yang berada di satu ruangan kelas. Ruangan kelas yang digunakan cukup nyaman, luas dan bersih, sehingga nyaman ditempati anak-anak untuk belajar.

Setelah anak meletakkan tas guru mengawali pembelajaran dimulai salam, doa trisandya bersama. Kemudian guru menanyakan kabar anak yang dilanjutkan dengan melakukan absensi dan mulai menabung secara bergiliran. Setelah itu, anak-anak diminta untuk berbaris berbentuk lingkaran untuk melakukan aktivitas bernyanyi bersama. Untuk pembelajaran anak di kelompok B1 dan B2 terbagi menjadi lima kegiatan belajar, yaitu kegiatan bermain perahu, membuat gelembung sabun, belajar penjumlahan menggunakan batu dan lempeng, bermain balok lego, dan kegiatan menulis (literasi). Terdapat dua orang guru yang mengajar di kelas B1 dan B2 yaitu Ibu guru Ika dan Ibu guru Sami.

Pada pukul 08.15 WITA anak-anak melakukan kegiatan fisik motorik pada pagi hari. Sebelum kegiatan olahraga dimulai guru mengarahkan anak-anak tentang cara bermain perahu dari kardus, lalu anak diarahkan untuk ke lapangan dengan keluar kelas secara bergiliran. Pada aktivitas ini, anak dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok berjumlah 5 orang, guru menyediakan 2 lembar dus di halaman secara berjajar. Anak dan kelompoknya masing-masing berdiri di atas lembaran dus pertama yang sudah disediakan guru, selanjutnya anak berpindah ke lembaran dus yang kedua, anak dan kelompoknya melakukan perpindahan lagi seperti di awal permainan yang dilakukan secara berulang sampai garis finis. Terlihat kekompakan dan kerjasama anak-anak dalam menyelesaikan permainan dan berlomba-lomba agar sampai lebih dulu dari kelompok

lain. Setelah selesai melaksanakan kegiatan olahraga, anak kembali ke kelas. Kegiatan belajar selanjutnya adalah bermain penjumlahan dengan aplikasi *spin it* atau roda putar. Media *loose part* yang digunakan yaitu menggunakan batu koral. Pada pembelajaran matematika, anak belajar operasi bilangan dengan menjawab pertanyaan tambah-tambahan yang muncul saat memutar atau memainkan *spin it*, setelah soal muncul anak menghitung batu sesuai dengan soal angka yang muncul dan memilih jawaban yang tepat. Guru menggunakan teknologi seperti laptop untuk kegiatan belajar agar pembelajaran lebih menarik untuk anak dan merancang kegiatan belajar sambil bermain. Anak sangat senang pada kegiatan ini, mereka saling menunggu gilirannya untuk belajar matematika. Kegiatan yang ketiga yaitu, kegiatan eksperimen gelembung sabun. Pada saat kegiatan bermain eksperimen gelembung sabun, media *loose part* yang digunakan yaitu menggunakan kemasan botol minuman mineral dan mangkok plastik. Dalam muatan sains anak dapat mengenal sifat-sifat gelembung sabun seperti bentuk dan warna (sains fisik), dalam bidang teknologi alat dan bahan yang digunakan berupa botol air yang sudah di potong dan pisau, lalu anak bersama guru melakukan kegiatan pencampuran pewarna makanan dengan sabun sunlight untuk membuat gelembung sabun anak juga diajak menghitung jumlah gelembung-gelembung yang muncul saat ditiup. Untuk keterampilan kolaborasi yang terlihat, seperti anak dapat menunggu giliran saat bermain, mengemukakan pendapatnya ketika bermain, dan memberikan apresiasi ketika temannya berhasil membuat gelembung udara. Kegiatan keempat, bermain balok lego, anak diberikan kebebasan untuk membuat bentuk sesuai imajinasinya. Lalu kegiatan kelima adalah literasi anak belajar menulis tulisan kalimat “Pantai lovina yang indah, bali pulau dewata, bermain bola bersama adik”

Peneliti mengunjungi kelas B2 dan B3 yang juga sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran *loose part* bermuatan STEAM. Seperti biasa guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan melaksanakan doa trisandya. Terdapat dua guru yang mengajar di kelas. Untuk memperkenalkan anak-anak pada lingkungan pantai guru menayangkan video pembelajaran. Terdapat empat kegiatan belajar yaitu membaca huruf, membuat perahu berlayar dari tutup botol yakult, membentuk dan menempel pohon kelapa dari batu krikil, dan menempel potongan-potongan gambar agar menjadi gambar pantai yang utuh. Guru menunjukkan bahan-bahan yang digunakan untuk pembelajaran hari ini dan

melakukan pertanyaan pemantik “Mengapa menggunakan barang bekas?” beberapa anak menjawab agar dapat menghemat biaya. Guru menjelaskan “Kita memanfaatkan barang bekas atau sampah itu menjadi benda yang lebih bermanfaat”. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan belajar seperti cara membentuk pohon kelapa lalu menghitung banyaknya kerikil yang sudah ditempel membentuk pohon kelapa, mulai dari menghitung bagian daun, batang pohon, dan tunasnya, guru juga memberikan contoh cara merakit perahu menggunakan botol bekas. Setelah menjelaskan langkah bermain, guru memberikan apresiasi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti “Apa yang tadi ibu guru mainkan?”, “Kira-kira mainan perahu ini bagaimana caranya kok bisa berlayar dan bergerak? Salah satu anak memberikan jawaban yang hampir tepat “ karena katik es krim nya tadi jalannya cepat jadi bisa kedorong” Kemudian guru meluruskan jawaban dari pertanyaan tersebut “Iya pintar, karena terjadi pada bagian stick es krim yang diiket dengan karet membantu adanya tekanan udara ya, yang bisa mendorong bagaimana? Kapal atau perahunya bergerak, Kalau di kapal digerakkan pakai mesin, kalau mainan ini kita gunakan karet dan stick es krim” Kemudian guru mengarahkan anak-anak untuk memilih kegiatan bermain yang disediakan oleh guru,

Sebelum bermain anak mengamati video singkat tentang pantai yang berisi pohon kelapa dan anak mulai menggambar bentuk pohon kelapa dengan pensil, lalu anak menempelkan batu-batu kerikil mengikuti bentuk pohon kelapa yang sudah dibuat dengan menggunakan bahan-bahan pensil dan lem. Setelah anak membuat hasil karya anak menghitung jumlah batu pada bagian-bagian pohon kelapa yang dikerjakan pada lembar kerja anak. Kegiatan yang keempat, anak melakukan kegiatan belajar menggunting dan menempel gambar pohon kelapa sesuai pola dan kemudian menempelkan pada gambar yang telah disediakan dengan teknik montase.

Setelah anak-anak menyelesaikan tugasnya, anak melaksanakan istirahat selama 30 menit. Masing-masing anak membawa bekal makanan, sebelum makan anak-anak diarahkan untuk mencuci tangan secara bergiliran kemudian guru memimpin doa makan. Setelah selesai makan, anak-anak diperbolehkan untuk bermain di halaman sekolah bersama teman-temannya dan dilanjutkan dengan kegiatan penutup. Pada kegiatan penutup anak menceritakan pengalaman main yang berkesan. Mengingat kembali kegiatan-kegiatan belajar apa saja yang dilakukan hari ini. Guru melakukan recalling

menanyakan kegiatan belajar apa yang dilakukan anak-anak hari ini. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terbuka seperti, “Kegiatan tadi bermain kegiatan apa saja?”, “Senang bermain hari ini?”, Apa belajar atau permainan yang hari ini paling kalian sukai?”. Kemudian guru juga menanyakan kegiatan main yang diinginkan anak pada hari berikutnya. Setelah menanyakan beberapa hal kepada anak, guru menguatkan konsep yang di dapat anak saat bermain dengan pertanyaan yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Guru mengajak anak-anak berdiskusi pantai-pantai apa saja yang ada di sekitar atau yang terdekat, beberapa anak ada yang menyebutkan Pantai Penimbangan, Pantai Pelabuhan, Pantai Kerobokan, serta berdiskusi apa saja yang ada di pantai. Dengan ini, dapat melatih kemampuan berpikir kritis anak dan dalam pemecahan masalah. Terakhir, anak mengapresiasi sikap positif yang muncul seperti setelah bernyanyi anak melakukan teknik pernafasan. Kemudian mengajak anak- anak untuk mendengarkan cerita sambil bermain terkait sub tema pantai. Anak menghadap ke arah timur dan saling memegang bahu temannya, lalu melakukan gerakan sesuai dengan yang diceritakan. “Bu Ika lihat ada orang naik perahu, perahunya miring ke kanan, perahunya miring ke kiri, dan balik lagi (melakukan gerakan miring ke kanan, ke kiri dan seterusnya sampai permainan selesai)”. Terakhir guru mengajak anak berdoa bersama. Sebelum keluar kelas, seperti biasa anak-anak bersalaman terlebih dahulu dengan guru-guru kelas

Nama Kegiatan	Hasil Observasi	Dokumentasi
<p>Rombel 1 (B1&B2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain perahu dengan kardus 2. Eksperimen gelembung udara 3. Belajar penjumlahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Sains : Mengamati eksperimen pencampuran cairan, lem dan sabun • Technology : Alat dan bahan yang digunakan (Botol minum bekas, batu koral, laptop dll) • Engineering : Membuat gelembung dari eksperimen yang dilakukan, 	

<p>menggunakan <i>loose part</i> (batu) dan laptop</p> <p>4. Meniru dan menulis kalimat (literasi)</p> <p>5. Kegiatan mewarnai</p>	<p>memilih angka (penjumlahan pada laptop)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Art : Menghasilkan gelembung udara dan kegiatan mewarnai • Mathematics : Menghitung batu sesuai dengan angka yang di pilih dan menghitung jumlah gelembung yang keluar, mewarnai • Loose Part : Batu koral dan botol bekas • Keterampilan Kolaborasi Anak bekerjasama dalam menyelesaikan tugas dan anak dapat menunggu gilirannya ketika bermain “<i>spin it</i>” dan eksperimen gelembung udara 	  
<p>Rombel 2 (B3&B4)</p> <p>1. Membuat perahu dari botol bekas</p> <p>2. Menggantung dan menempel</p> <p>3. Membuat bentuk pohon kelapa dengan media <i>loose part</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sains : Mengamati mainan perahu berlayar dan mengetahui konsep perahu mainan yang mengapung di air • Technology : Menggunakan laptop untuk menampilkan gambar rekreasi ke pantai (teknologi modern) Menggunakan alat dan bahan lem, pensil, gunting (teknologi sederhana) 	 

<p>(kerikil) dan menghitung kerikil pada pohon kelapa</p> <p>4. Menjahit dengan <i>loose part</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Engineering : Melakukan percobaan perahu bergerak di dalam air dan Memberikan kebebasan untuk membuat bentuk pohon kelapa dengan kerikil • Art : Hasil karya membuat pohon kelapa dan Menempel gambar dengan teknik montase • Mathematics : Menghitung bagian daun, batang, pohon dan tuas kelapa lalu menulis jumlahnya di LKPD • Loose Part : Batu kerikil, botol yakult, karet gelang, stick es krim, tali • Keterampilan Kolaborasi Kemampuan anak dalam bekerja sama dalam merakit mainan perahu menggunakan bahan-bahan <i>loose part</i> dan menyelesaikan tugas secara berkelompok. 	   
---	--	--

Observasi 3

Waktu Observasi : Selasa, 21 Mei 2024, Pukul 07.00-11.00 WITA

Lokasi : Ruang kelas kelompok B TK Eka Dharma

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Selasa, 21 Mei 2024 peneliti melakukan observasi kembali ke Tk Eka Dharma. Pembelajaran hari ini masih dengan topik rekreasi. Kegiatan belajar dimulai pada pukul 08.00 WITA. Pada kegiatan pembuka seperti biasa anak melaksanakan doa bersama, absensi lalu bernyanyi bersama. Kegiatan belajar yang dilaksanakan di B1 dan B2 yaitu membuat perahu dari pipet, kegiatan belajar menempel dan mengurutkan gambar, memasang gambar dengan kata yang sudah tersedia dengan benar dan kegiatan meronce. Kegiatan belajar hari ini, masih seperti kemarin yang di mana tugas dikerjakan bersama kelompok anak membentuk lima kelompok dengan bebas memilih kegiatan belajar masing-masing. Pada kegiatan pertama yaitu membuat perahu layar dengan pipet. Anak didampingi oleh guru dalam pembuatannya mulai dari membuat badan perahu hingga benderanya. Dalam kegiatan ini, anak saling bekerja sama dan membagi tugas dalam merakit perahu hingga menjadi perahu yang utuh, terlihat hasil karya anak yang dikerjakan bersama dengan temannya. Kemudian kegiatan belajar yang kedua yaitu mengurutkan gambar, anak menempelkan gambar dari yang tinggi ke gambar yang rendah. Kegiatan yang ketiga, kegiatan literasi yaitu menghubungkan gambar dengan kata pada LKPD dengan cara menarik garis gambar dengan kata yang tepat menggunakan pensil. Dan kegiatan yang selanjutnya, setelah tugas sudah di kerjakan anak-anak melakukan kegiatan meronce bersama teman-temannya dengan cara memasukkan manik-manik menggunakan tali.

**Rombel 1
(B1 & B2)**

1. Membuat bentuk perahu dengan pipet
2. Menghubungkan benda dengan tulisan yang tepat
3. Menyusun dan menempelkan gambar dari tinggi ke rendah
4. Meronce

- **Sains** :
Melatih kreativitas anak dalam mengenal dan menciptakan bentuk perahu dari pipet
- **Technology** :
Menggunakan alat dan bahan (gunting , lem dan pensil)
- **Engineering** :
Merakit beberapa pipet sesuai arahan guru dan aktivitas meronce dengan memasukkan benang pada manik-manik dengan membentuk sesuatu yang didinginkan anak
- **Art** :
Hasil karya membuat perahu layar dengan pipet, mewarnai garis di LKPD
- **Mathematics** :
Mengukur ukuran panjang dan pendek pipet, mengurutkan gambar dari yang tinggi ke pendek, menghubungkan



	<p>gambar dengan kata yang ada di LKPD</p> <ul style="list-style-type: none">• Loose Part : Pipet, pensil/krayon, lem gunting• Keterampilan Kolaborasi Anak membuat bentuk perahu menggunakan <i>loose part</i> bersama teman-temannya.	
--	--	--



Observasi 4

Waktu Observasi : Rabu, 22 Mei 2024, Pukul 07.00-11.00 WITA

Lokasi : Ruangan kelas kelompok B

CATATAN OBSERVASI

Pada hari Rabu, 22 Mei 2024 peneliti melaksanakan observasi ke Tk Eka Dharma. Hari ini anak-anak melaksanakan kegiatan belajar agak lebih siang karena hari raya purnama sehingga anak-anak melaksanakan persembahyangan di halaman sekolah terlebih dahulu. Anak mulai kegiatan belajar di kelas kurang lebih pada pukul 09.00 WITA. Kegiatan belajar di kelas B1 dan B2 yaitu mengecap menggunakan pelapah pisang dan menempelkan gambar sikap dan mengelompokkan gambar perilaku baik dan perilaku buruk dan anak memberi tanda gambar yang berperilaku baik. Pada kegiatan belajar mengecap ini anak mencelupkan potongan pelapah pisang dan pewarna cair, dalam hal ini anak dapat mempelajari pencampuran warna dan anak juga membuat hasil karya ini secara berkelompok.

Pada pembelajaran anak di kelas B3 dan B4 anak juga belajar membuat tangkih canang, bermain bongkar pasang dan mencocok gambar yang dilaksanakan secara berkelompok. Pada kegiatan membuat tangkih canang anak menggunakan *loose part* dari bahan daun pisang, bermain bongkar pasang dengan bombik dan mencocok gambar topi sesuai arahan atau instruksi guru dengan menggunakan daun pisang yang sudah dipotong kecil-kecil dan mewarnai gambar dengan menggunakan alat *cotton bud* dan pewarna makan. Setelah anak-anak membuat hasil karya bermain bombik dan mencocok topi, guru mengambil dokumentasi dari berbagai karya yang dihasilkan anak tersebut secara bergiliran.

<p>Rombel 1 (B1 & B2)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Belajar menggunakan bahasa bali alus2. Mengecap dengan menggunakan	<ul style="list-style-type: none">• Sains : Menenal pencampuran warna melalui konsep mengecap• Technology : Memutar Vidio pembelajaran	
--	---	--

<p>pelapah pisang</p> <p>3. Mengelompokkan gambar sikap</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Engineering : Bereskplorasi membuat kegiatan mengecap warna dengan pewarna makanan dan pelapah pisang. • Art : Berupa hasil karya anak dalam kelompok, seperti membuat bentuk bunga dan menempelkan daun • Mathematics : Menghitung jumlah daun dan mengurutkan gambar dari yang baik dan perilaku yang tidak baik • Loose Part : Daun pisang, pelapah pisang • Keterampilan Kolaborasi Mengerjakan tugas secara berkelompok dan membuat tugas mengecap dengan pelapah pisang secara berkelompok 	 
---	---	---

Rombel 2
(B3 & B4)

1. Mencocok topi
2. Bermain bombik
3. Membuat tangkiah canang
4. Menghubungkan gambar dengan angka (LKPD)

- **Sains** :
Mengembangkan pemahaman anak tentang tanaman dan proses mengecap
- **Technology** :
Alat dan bahan yang digunakan (gunting, pensil dan sendo)
- **Engineering** :
Merakit mainan bombik dengan dibuat berbagai bentuk mengecap dengan pewarna
- **Art** :
Hasil karya anak mencocok topi dan berkreasi dengan bombik
- **Mathematics** :
Menjumlahkan benda-benda yang ada pada gambar pantai dan menuliskan angka sesuai jumlahnya
- **Loose Part** :
Daun pisang
- **Keterampilan Kolaborasi**
Berbagi alat dan bahan



Lembar Instrumen Observasi Untuk Guru

Nama Guru : Guru Kelompok B
 Lokasi Penelitian : Tk Eka Dharma
 Waktu Observasi : (07.00-11.00 WITA)
 Topik Pembelajaran : Karyawisata

Indikator	Sub Indikator	Item Pengamatan	Ya	Tdk	Deskripsi
Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	<i>Science</i> (sains)	Guru merancang kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan sains kehidupan, sains fisik, atau sains bumi.	✓		Dari hasil pengamatan kegiatan eksperimen yang muncul pada saat pembelajaran yaitu eksperimen gelembung udara, perahu berlayar dan mengecap warna menggunakan pelapah pisang.
		Guru memberikan kesempatan anak untuk melakukan observasi, eksplorasi, dan kegiatan eksperimen,.	✓		Kegiatan yang diberikan berupa percobaan eksperimen sains merakit perahu dari pipet, mengecap warna, dan eksperimen gelembung sabun.

	<i>Technology</i> (teknologi)	Dalam kegiatan pembelajaran, guru memanfaatkan teknologi modern seperti video, audio atau pengenalan komputer yang relevan dengan tema pembelajaran.	✓		Guru sudah menggunakan teknologi seperti televisi atau laptop untuk pembelajaran di kelas.
		Guru memanfaatkan teknologi sederhana untuk membantu proses pembelajaran seperti penggunaan penggaris, gunting, alat tulis dan alat lainnya.	✓		Guru telah menggunakan teknologi sederhana seperti penggunaan gunting dan lem untuk kegiatan yang melibatkan kolase atau menempel dan alat tulis lainnya.
	<i>Engineering</i> (rekayasa)	Guru merancang kegiatan <i>engineering</i> dengan memberikan pemahaman pada anak dalam melakukan langkah-langkah pada suatu kegiatan.	✓		Guru selalu memberikan contoh atau langkah- langkah sebelum anak mempraktikkannya seperti contoh membuat perahu layar dari pipet atau membuat perahu dari botol yakult
		Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengidentifikasi masalah atau tantangan yang perlu dipecahkan dalam konteks kegiatan <i>engineering</i> , seperti membuat kendaraan (alat transportasi) yang dapat bergerak menggunakan bahan-bahan <i>loose part</i>	✓		Membuat perahu berlayar menggunakan stick es krim untuk membuat baling-baling agar perahu dapat bergerak di dalam air

	<i>Art</i> (Seni)	Dalam kegiatan pembelajaran, guru melibatkan anak pada kegiatan yang mengandung seni untuk meningkatkan kreativitas anak.	✓		Guru menyediakan pembelajaran kepada anak seperti, mewarnai, menggambar, membuat hasil karya dalam kegiatan pembelajaran dengan loose part bermuatan STEAM
		Guru memberikan suatu apresiasi pada hasil karya anak.	✓		Biasanya setelah anak menyelesaikan tugasnya mereka menunjukkan hasil karyanya kepada guru dan guru memberikan apresiasi salah satunya mendokumentasikan hasil karya anak dan memberikan pujian.
	<i>Mathematics</i> (matematika)	Guru mengenalkan dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari.	✓		Guru memperkenalkan konsep pramatematika seperti belajar penjumlahan, menghitung benda yang ada di gambar, dan kegiatan yang melibatkan kemampuan kognitif.

	<i>Loose Part</i>	<p>Dalam kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM di kelas guru menggunakan media <i>loose part</i>.</p>	✓	<p>Beberapa dalam kegiatan pembelajaran guru sudah memanfaatkan media atau bahan-bahan <i>loose part</i> yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar seperti pada kegiatan merakit perahu dari pipet, membuat perahu dari botol yakult, stick es krim dan gelang, belajar matematika dengan batu-batu, mengecap dengan pelapah pisang.</p>
		<p>Media <i>loose part</i> yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat dipahami dan dieksplorasi sesuai dengan tingkat perkembangan anak.</p>	✓	<p>Media <i>loose part</i> tersebut aman dan mudah digunakan oleh anak-anak</p>
		<p>Guru menggunakan media pembelajaran dengan <i>loose part</i> yang terdiri dari bahan-bahan, seperti bahan alam, bahan plastik, bahan logam, bahan kayu dan bambu, bahan kain dan benang, bahan kaca, atau bahan bekas kemasan</p>	✓	<p>Pada kegiatan observasi bahan yang digunakan oleh guru seperti bahan plastik (pipet dan botol bekas) bahan alam (batu-batu dan daun pisang), bahan kayu (stick es krim)</p>

	Keterampilan kolaborasi	Guru mendorong dan memfasilitasi kolaborasi anak dengan menerapkan model pembelajaran berkelompok di kelas.	✓		Pada setiap kegiatan pembelajaran di hari-hari berikutnya, guru menggunakan model pembelajaran berkelompok terutama pada kegiatan berbasis proyek atau membuat karya. Kalau kegiatannya sudah banyak atau penuh, anak boleh memilih kegiatan lain secara bergiliran.
		Guru memberikan pertanyaan terbuka dan menggunakan permainan atau aktivitas yang melibatkan kerja tim.	✓		Guru selalu mengamati masing-masing kelompok
Keunggulan dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	Keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Guru mendorong dan menstimulasi anak untuk bertanya atau berdiskusi saat kegiatan pembelajaran.	✓		Guru mengajukan pertanyaan pada anak mengapa perahu di dalam air dapat bergerak?, bagaimana pencampuran warna pada pewarna makanan?
		Guru menyediakan ruang yang membuat anak leluasa, aman dan nyaman untuk bergerak, dan bereksplorasi dalam pembelajaran.	✓		Ruangan kelas yang cukup memadai untuk anak melakukan eksplorasi. Dan untuk kegiatan olahraga di

					laksanakan di halaman sekolah.
Kendala dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	Tantangan dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Guru tidak melakukan penilaian atau asesmen saat kegiatan pembelajaran berlangsung		✓	Guru melakukan penilaian baik secara langsung dan mendokumentasikan kegiatan anak jika berupa hasil karya.
		Dalam menjalankan pembelajaran bermuatan STEAM tidak semua bagian diberikan oleh guru, misalnya salah satu bagian dilewati oleh guru		✓	Kadang dalam satu kegiatan misalnya pada kegiatan penjumlahan yaitu berhitung dengan batu-batu dan menggunakan media laptop yang muncul hanya pada matematika dan teknologi. Tetapi jika digabungkan pada kegiatan pembelajaran selama satu hari itu pada kegiatan yang berbeda, sudah mencakup muatan STEAM dalam pembelajaran.
		Pengelolaan waktu yang kurang efektif untuk guru melakukan kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> .		✓	Penggunaan <i>loose part</i> memerlukan waktu yang cukup lama terutama saat selesai pemakaiannya. Anak harus diarahkan dulu untuk merapikan bahan-bahan <i>loose part</i> tersebut.

Lembar Instrumen Observasi Untuk Siswa

Kelas : Kelompok B
 Lokasi Penelitian : TK Eka Dharma
 Waktu Observasi : (07.00-11.00 WITA)
 Topik Pembelajaran : Karyawisata

Indikator	Sub Indikator	Item Pengamatan	Ya	Tdk	Deskripsi
Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	<i>Science</i> (sains)	Anak mendapatkan informasi seperti bentuk, warna, aroma, bunyi, tekstur dan rasa ketika melakukan observasi menggunakan lima indera yang dimiliki dengan melihat, mencium, mendengar, meraba, dan mengecap.	✓		Anak mendapatkan informasi mengenai warna melalui kegiatan mengecap warna dengan pelapah pisang, membuat bentuk ketika bermain balok, mengamati dan mendengar video pembelajaran
		Anak mendapatkan informasi tentang suatu objek atau lingkungannya melalui kegiatan gerakan manipulatif seperti meremas, melempar dan lainnya.	✓		Anak memperoleh informasi saat kegiatan meronce, menggunting kertas, menggambar dengan mewarnai, dan menyusun lego atau balok bangunan.
		Anak melakukan eksperimen sederhana untuk memahami bagaimana sesuatu bereaksi atau bekerja.	✓		Anak melakukan kegiatan eksperimen gelembung sabun dan percobaan membuat perahu bergerak

	<i>Technology</i> (teknologi)	Dalam kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM di kelas anak mampu menggunakan teknologi sesuai fungsinya, misalnya gunting untuk memotong.	✓		Anak memanfaatkan berbagai teknologi sederhana seperti pensil untuk menulis, gunting yang sering digunakan dalam pembelajaran untuk menggunting potongan gambar dan kolase dengan teknik motase
		Anak dapat merancang teknologi, untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, misalnya membuat lubang dengan menggunakan pulpen.	✓		Pada kegiatan kolase anak mengambil lem dengan stick es krim atau potongan kertas.dan membuat sketsa pohon kelapa dengan meniru gambar menggunakan pensil
	<i>Engineering</i> (rekayasa)	Anak mengamati bagaimana benda-benda di sekitar mereka dibuat dan bekerja.	✓		Anak mengamati bagaimana perahu yang dibuat dari botol yakult dapat bergerak di dalam air ketika stick es krim ditarik.
		Anak membuat sesuatu dari bahan atau media yang disediakan guru dengan berbagai langkah-langkah.	✓		Anak membuat sesuatu dari bahan-bahan loose part yang disediakan guru dengan berbagai langka, misalnya membuat kelapa dengan batu-batu dan perahu layar dengan pipet.
	<i>Art</i> (seni)	Anak dapat mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya melalui sebuah karya seni, seperti drama, musik, menyanyikan lagu, menggambar, mewarnai, kolase dan karya tertentu.	✓		Anak mengapresiasi kreativitasnya melalui karya seni seperti mewarnai, membuat hasil karya

		Anak dapat memberikan apresiasi pada karya seni dengan melihat, mempelajari seni dan menyampaikan perasaan terhadap sebuah karya seni melalui aktivitas yang berkaitan dengan seni.	✓		Anak diajak untuk mengamati macam-macam kesenian tari melalui vidio, dan anak mencoba berbagai teknik seni seperti menggambar dan mewarnai serta membuat kerajinan tangan
<i>Mathematics</i> (matematika)		Anak mempelajari konsep matematika dasar, seperti konsep bilangan, operasi bilangan, pola dan bentuk geometri saat kegiatan pembelajaran.	✓		Guru mengajarkan konsep matematika dengan baik, seperti konsep bilangan, operasi bilangan, dan kegiatan menghubungkan
		Anak dapat menyelesaikan tugas matematika yang diberikan oleh guru.	✓		Anak dapat menyelesaikan tugas matematika dengan baik tanpa bimbingan guru
<i>Loose Part</i>		Dalam kegiatan pembelajaran anak menggunakan media <i>loose part</i> .	✓		Guru sudah menggunakan media-media yang dapat ditemukan di sekitar seperti kardus bekas, kemasan botol mineral dan yakult, pipet, stick es krim, karet gelang, batu-batuan, daun dan pelapah pisang, manik-manik dan lain-lain
		Jenis media <i>loose part</i> aman dan mudah digunakan oleh anak usia dini.	✓		Media <i>loose part</i> yang dipilih aman dan mudah digunakan oleh anak
		Media <i>loose part</i> bersifat portabel, yaitu memberikan kesempatan anak untuk merancang sendiri kegiatan bermain dengan menarik.	✓		Media <i>loose part</i> bersifat portabel anak dapat merancang kegiatan main bersama teman-temanya.

		Anak memilih dan menyusun <i>loose part</i> , misalnya apakah memilih berdasarkan warna, bentuk, atau ukuran.	✓		Anak menyusun <i>loose part</i> dengan memilih berdasarkan warna dan bentuk sehingga menghasilkan karya yang kreatif
Keterampilan kolaborasi anak usia dini 5-6 tahun	Keterampilan kolaborasi	Anak bekerja sama dan menyelesaikan tugas dengan temannya.	✓		Anak mengerjakan tugas tersebut bersama kelompok misalnya membuat hasil karya mengecap dengan pelapah pisang dan membuat perahu layar dengan pipet bersama kelompok
		Anak dapat berbagi tanggung jawab dengan baik.	✓		Anak dapat berbagi tanggungjawab dengan temannya terlihat pada saat membuat perahu dengan botol yakult
		Anak dapat saling berbagi dengan temannya.	✓		Anak dapat menggunakan bahan dan alat secara bergiliran dengan temannya
		Anak sabar menunggu giliran ketika bermain.	✓		Anak dapat berbagi tugas atau kegiatan dalam bermain secara bergilir. Seperti ketika anak selesai menyelesaikan tugasnya berhitung dengan batu-batuan anak dapat mengambil kegiatan lain dan anak berbaris menunggu giliran percobaan eksperimen gelembung sabun dan setelah itu mencuci tangan.

	Anak suka membantu teman yang sedang kesulitan.	✓	Anak dapat membantu temannya yang kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya dengan memberitahukan temannya jawaban yang tepat.
	Anak dapat mendengarkan teman yang sedang berbicara.	✓	Anak dapat mendengarkan temannya ketika sedang berbicara atau menjelaskan sesuatu
	Anak mengemukakan pendapat dengan santun.	✓	Anak-anak berpartisipasi dalam diskusi terkait topik-topik yang menarik bagi mereka seperti berpendapat tentang pantai dan tari-tari daerah
	Anak menanggapi pendapat dengan sikap yang baik.	✓	Anak mendengarkan dengan penuh perhatian, menatap guru atau teman yang sedang berbicara.
	Anak memberikan apresiasi kepada teman yang berhasil menyelesaikan tugas.	✓	Anak dapat memberikan apresiasi kepada temannya ketika sudah selesai menyelesaikan tugasnya seperti pada saat anak berhasil memunculkan gelembung pada aktivitas eksperimen gelembung sabun

Keunggulan dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	Keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Anak aktif dalam bertanya saat kegiatan pembelajaran.	✓		Anak dapat bertanya ke guru atau ke temannya ketika ada hal-hal yang kurang dimengerti pada saat mengerjakan soal atau membuat kerajinan.
		Anak bereksplorasi menggunakan media <i>loose part</i> .	✓		Anak membuat kreasi menggunakan bahan-bahan <i>loose part</i> , seperti pada kegiatan membuat perahu menggunakan pipet, mengecap warna dengan pelapah pisang.
		Anak berlatih keterampilan kolaborasi.	✓		Keterampilan kolaborasi terlatih ketika anak selalu dibiasakan bekerja dalam kelompok.
Kendala dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	Tantangan dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tangan dan mata saat anak menggunakan <i>loose part</i> .		✓	Tidak ada hambatan, anak sudah mampu menggunakan media <i>loose part</i> dengan baik baik itu membentuk dan mengkreasikannya.
		Dalam satu hari kegiatan pembelajaran anak tidak mendapatkan semua bagian STEAM, misalnya pada pembelajaran hanya muncul sains dan matematika.	✓		Dalam satu hari kegiatan pembelajaran sudah memunculkan STEAM dengan menggunakan <i>loose part</i> secara terpisah.

Lampiran 05. Pedoman Wawancara

No	Indikator	Daftar Pertanyaan
1)	Implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	1. Apakah guru dapat menceritakan bagaimana contoh STEAM dengan <i>loose part</i> yang sudah di praktikkan dalam kegiatan pembelajaran?
		2. Sejak kapan guru menerapkan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> pada kegiatan pembelajaran?
		3. Bisa diceritakan pelatihan apa saja yang guru pernah ikuti terkait STEAM?
		4. Bagaimana menentukan tema saat kegiatan pembelajaran STEAM?
		5. Bagaimana model pembelajaran yang digunakan?
		6. Dimana saja pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> dilaksanakan?
		7. Bagaimana guru mengatur waktu atau jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> ?
		8. Bagaimana cara guru membuat kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> agar menarik perhatian anak?
		9. Dalam kegiatan pembelajaran STEAM bagaimana muatan sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika di praktikkan?
		10. Bagaimana perencanaan atau persiapan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> ?
		11. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> ?
		12. Bagaimana proses evaluasi atau penilaian yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> ?

2)	Keterampilan kolaborasi anak usia dini 5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perkembangan keterampilan kolaborasi anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>? 2. Apakah Ibu bisa menceritakan strategi yang digunakan untuk mempraktikkan pembelajaran bermuatan STEAM khususnya untuk keterampilan kolaborasi? 3. Menurut Ibu kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM yang efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi anak apa saja?
3)	Keunggulan dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana manfaat yang dirasakan oleh guru dan siswa dengan penerapan kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>? 2. Bisa diceritakan keunggulan atau kelebihan dari penerapan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> saat pembelajaran?
4)	Kendala dalam implementasi pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media <i>loose part</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selama menerapkan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> apakah ada kendala? Jika ada, bagaimana cara mengatasi kendala tersebut? 2. Apa saja tantangan-tantangan yang dihadapi oleh guru dalam implementasi kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?

Lampiran 06. Hasil Wawancara dengan Guru di TK Eka Dharma

Catatan Wawancara dengan Narasumber 1

Narasumber : Ibu Putu

Jabatan : Guru kelas kelompok B1 TK Eka Dharma

Hari/Tanggal : 28 Mei 2024

Tempat : Ruang Kantor

No	Data/ Transkrip Wawancara	Analisis	
		Topik	Interpretasi
Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media <i>Loose Part</i>			
1	<p>Apakah guru dapat menceritakan bagaimana contoh STEAM dengan <i>loose part</i> yang sudah dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran?</p> <p>Contoh kegiatan STEAM dengan <i>loose part</i> yang sudah dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu melakukan pembelajaran menghitung dengan menggunakan batu dan dilaksanakan dengan kegiatan bermain roda putar, melakukan eksperimen membuat gelembung sabun, merakit bentuk perahu menggunakan pipet, dan mengecap menggunakan pelapah pisang. Kita juga sudah pernah menggunakan batu-batu kerikil dalam anak-anak membuat berbagai macam-macam bentuk. Misalnya, kalau mau bentuk pola rumah, anak-anak bisa susun batu</p>	Contoh kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Pada kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM menggunakan berbagai media <i>loose part</i> yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar.

	<p>kerikilnya dari atapnya dulu, dindingnya, pintunya itu bisa disusun sedemikian rupa menggunakan kerikil-kerikil seperti itu. Nanti ranting pohon yang kecil-kecil itu juga bisa kita gunakan sebagai bahan untuk kegiatan <i>loose part</i> dalam bidang seni. Dan juga kita bisa menggunakan tutup botol untuk mengenalkan huruf kepada anak-anak misalnya kita menulis huruf dan menempelkan huruf. Dalam tutup botol itu nanti kita bisa suruh anak-anak mengurutkan huruf- huruf itu satu persatu agar bisa membentuk suatu kata ataupun menyusun dari a sampai z. Yang sering kita gunakan itu ada bekas korek api itu sering kita gunakan buat miniatur TV. Itu juga di tembok akuarium, terus kotak hitung dari kotak bekas juga kita pakai. Terus yang di lemari kaca, bingkai foto itu juga tutup botol kita gunakan. <i>Cooking class</i> juga pernah waktu itu kita bikin orak arik telur. Kalau di STEAM nya juga kemarin proyek membuat jus jeruk.”</p>		
2	<p>Bisa diceritakan pelatihan apa saja yang pernah guru ikuti terkait STEAM?</p> <p>“Dulu kami pernah mengikuti pelatihan daring pada masa pandemi. Saat itu kami ikuti lewat <i>zoom meeting</i>, ada juga pelatihan <i>sharing</i> di komunitas praktisi di Gugus TK, dan <i>sharing</i> bersama dosen undiksha saat PPG.”</p>	Pelatihan guru terkait STEAM	Guru pernah melakukan pelatihan secara daring dan <i>sharing</i> dari berbagai komunitas.

3	<p>Sejak kapan guru menerapkan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> pada kegiatan pembelajaran?</p> <p>“Sejak lembaga kami menggunakan kurikulum merdeka. Di kurikulum merdeka ini mencakup 3 elemen capaian pembelajaran, yaitu nilai agama dan budi pekerti, jati diri, dasar-dasar literasi dan STEAM. Kalau pembelajaran bermuatan STEAM sudah diterapkan dari sebelum ada kurikulum merdeka namun belum maksimal.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai penerapan pendekatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> - Capaian pembelajaran di PAUD 	<p>Sekolah sudah menerapkan pembelajaran STEAM dengan menggunakan media <i>loose part</i> semenjak kurikulum merdeka.</p>
4	<p>Di mana saja pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> berlangsung?</p> <p>“Pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> biasanya kami lakukan di sekolah dan di lingkungan sekitar sekolah. Kalau kemarin yang kegiatan eksperimen gelembung sabun kita lakukan di halaman di depan kelas”</p>	<p>Tempat pelaksanaan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i></p>	<p>Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dapat dilaksanakan di dalam kelas maupun di halaman.</p>
5	<p>Bagaimana menentukan tema saat kegiatan pembelajaran STEAM?</p> <p>“Kalau tema atau topik sudah ditentukan pada saat menyusun program tahunan. Kalau dulu namanya tema kalau sekarang ada topik dan sub-sub topik. Misalkan jika topik pembelajaran tentang karyawisata sub topiknya ada pantai, pegunungan dan rekreasi. Sudah ditetapkan dari awal, seperti itu.”</p>	<p>Penyusunan topik dan sub-sub topik pembelajaran</p>	<p>Topik dan sub-sub topik sudah dipersiapkan pada saat menyusun program tahunan</p>

6	<p>Bagaimana model pembelajaran yang digunakan?</p> <p>“Model pembelajaran yang digunakan yaitu <i>problem based learning</i> atau PBL Misalkan guru memperkenalkan cara menjaga kesehatan gigi kepada anak-anak dan muncul pertanyaan “Bagaimana kita bisa menjaga kesehatan gigi dengan baik? Lalu anak diajak untuk berdiskusi tentang kebiasaan sehari-hari yang dapat membantu menjaga kesehatan gigi, seperti menyikat gigi dua kali sehari, mengurangi makanan yang manis-manis kayak coklat, permen dan lain-lain. Jadi anak-anak diajak untuk lebih berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran.”</p>	<p>Model pembelajaran di sekolah</p>	<p>Sekolah menggunakan model pembelajaran <i>problem based learning</i>.</p>
7	<p>Bagaimana guru mengatur waktu atau jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Untuk pembelajaran pendekatan STEAM dengan <i>loose part</i> biasanya kita lakukan itu satu Minggu sekali kepada anak-anak, tapi tidak menutup kemungkinan untuk <i>loose part</i> ini bisa kita lakukan dua kali dalam seminggu karena apa, karena mungkin kan kurikulum merdeka, jadi di kurikulum merdeka itu kita melakukan kegiatan atau memberikan kegiatan kepada anak itu sesuai dengan minat nya , sesuai dengan permintaan si anak. Biasanya untuk memaksimalkan pembelajaran STEAM di sekolah kita sepakati untuk melaksanakannya satu minggu sekali.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Penjadwalan kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> - Pembelajaran sesuai dengan minat siswa 	<p>Merancang kegiatan belajar sesuai dengan minat siswa dan melakukan kesepakatan dengan guru kelompok B kapan akan melaksanakan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>.</p>

8	<p>Bagaimana cara guru membuat kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> agar menarik perhatian anak?</p> <p>“Dengan membuat kegiatan yang bervariasi, bagaimana kita biar anak-anak belajar yang menyenangkan ya membuat media yang menarik. Media yang menarik itu, dari bentuk dan warnanya jangan burem-burem terus bagaimana pelaksanaannya, bagaimana anak bisa melakukan kegiatan itu dengan baik. Media yang menarik itu dikemas sedemikian rupa agar bisa menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Terus bervariasi jangan itu aja yang dijadikan media. Misal kalau ini kan bagian <i>loose part</i> jangan kalau batu, batu aja terus selama beberapa minggu kan bosan. Bisa bervariasi kayak tadi pipet, terus sebelumnya batu dan untuk kegiatan yang akan datang ibu juga mau menggunakan alam sekitar seperti pelapah pisang. Daunnya untuk mengecap dan menempel-nempel sebagai kegiatan seni.”</p>	Media yang menarik dan bervariasi	Dengan membuat media yang menarik dan kegiatan yang bervariasi serta bermakna.
9	<p>Dalam kegiatan pembelajaran STEAM bagaimana muatan sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika di praktikkan?</p> <p>“Sains itu misalkan tentang makhluk hidup kita tidak bisa mengajak anak-anak langsung hanya melalui gambar karena kan tentang perkembangbiakan kan kita jarang sekali kita lakukan dengan benda nyatanya atau binatang. Jadi kita bisa mengajak anak-anak untuk menonton. Semua jenis sains sudah pernah kita lakukan sesuai tema. Kalau yang kemarin rekreasi membuat</p>	Penerapan muatan STEAM dalam pembelajaran	Pembelajaran bermuatan STEAM di sekolah sudah terintegrasi dengan baik melalui kegiatan inovatif dan kreatif.

<p>gelembung sabun, terus gejala alam gunung meletus, kalau tentang tanaman maka ajak mereka menanam biji kacang hijau. Karena tidak ada tanah kita pakai yang sederhana menggunakan gelas aqua, kita tanam menggunakan kapas sebagai pengganti pasir. Kalau selama dua hari berapa tingginya, nanti sekian hari layunya kapan, kita jelaskan kepada anak-anak, karena kan setiap harinya mereka siram. Kalau kebanyakan air atau tidak disiram apa akibatnya, nanti kalau sudah tua pohon ini bagaimana bentuknya, kalau sudah mati hari ke berapa. Pokoknya disesuaikan dengan tema aja. Apalagi dengan banyaknya referensi di <i>you tube</i> kan bisa menjadi inovasi disitu. Teknologi juga yang sering kita gunakan itu dah TV dan laptop. Jadi untuk menggunakan permainan Ibu beli kabel HDNI itu di colokin biar permainan-permainan di leptop bisa kita mainkan dan tersambung di TV. Itu masuk ke kegiatan inovatif dan kreatif. Terus saat anak selesai menonton vidio kita tanya, kayak kemarin tingkat pertanyaannya kayak apa nanti misalkan dia sudah mampu, kita tingkatkan lagi pertanyaannya. Karena kan pemberian kegiatan itu disesuaikan dengan kemampuan anak. Jangan baru gak bisa disuruh yang susah-susah kan tambah gak pingin belajar nanti. Kita lihat dari kondisi anak kalau memang sudah siap menerima materi baru kita ajarkan. Itu dah kayak senam bisa di carikan <i>you tube</i>, terus belajar tentang huruf bahasa inggris itu kan ada di <i>you tube</i> itu tak <i>sharing</i> yang mana yang cocok untuk anak-anak di TK. Setelah itu ajak dah mereka tanya jawab biar anak lebih antusias. Makanya teknologi itu sangat membantu sekali kalau itu</p>	 The logo of Universitas Ganesha is a blue shield-shaped emblem with a gold border. It features a central figure of Lord Ganesha and the text 'UNIVERSITAS GANESHA' in gold capital letters across the middle.	
---	--	--

	<p>digunakan sebagai hal-hal yang positif dalam proses pembelajaran. Kalau seni kita ajak anak-anak untuk menggambar, mewarnai dan yang berhubungan dengan hasil karya.”</p>		
10	<p>Bagaimana perencanaan atau persiapan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Sebenarnya topik dan sub topik itu sudah ada sebelum tahun ajaran baru. Jangan sempat sudah tahun ajaran baru kita belum menyusun program ajaran tahun, kita harus menyediakan pembelajaran itu. Jadi topik dan sub topik itu sudah ada sebelum tahun ajaran baru pembelajaran. Dari program yang sudah kita buat satu tahun itu, kita merancang kegiatan atau modul ajar. Modul ajar dulu yang kita siapkan. Nah, kita bisa melihat dari modul ajarnya itu kegiatan yang akan kita berikan kepada anak. Disana kita lihat dari sub- sub topik nya, misalkan kayak tadi kayak pembelajaran hari ini lah anggap hari ini dan kemarin. Kita lihat di sub topiknya, ouh tentang rekreasi atau tempat pariwisata. Kita cari dah kita hari ini akan menjelaskan atau memperkenalkan pada anak tentang tempat pariwisata atau tepat wisata pantai. Dari sub topik itu baru kita bisa membuat kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang STEAM ini kita akan tuangkan atau akan berikan kepada anak jika nyambung. Jadi setiap pembelajaran STEAM kita tidak bisa memaksakan kegiatan tersebut, jadi “ouh temanya seperti ini” kita bisa berikan kegiatan anak-anak misalnya membuat perahu. Nah supaya bisa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Persiapan modul ajar - Persiapan alat dan bahan - Melaksanakan kesepakatan kegiatan belajar 	<p>Guru mempersiapkan modul ajar sebelum pembelajaran dengan kegiatan- kegiatan yang kreatif, inovatif, dan bermakna sesuai dengan kegiatan yang diminati, serta menyiapkan media <i>loose part</i> berdasarkan sub topik pembelajaran.</p>

<p>menggunakan media <i>loose part</i> kegiatan apa yang bisa kita lakukan? Kira-kira media ini pipet ini bisa kita gunakan sebagai media untuk merakit-rakit agar terbentuk suatu perahu kayak gitu. Pokoknya setiap kegiatan itu kita sudah sesuaikan dengan topik dan sub topik yang sudah kita tentunya sebelumnya. Karna memang sudah struktur, dan tetap kegiatan kita itu menjangkau yang paling dekat dulu dengan anak-anak baru yang paling jauh. Makanya Ibu kan gak pernah jelasin pantai-pantai yang lain selain Lovina, karena bagi mereka yang paling sering dikunjungi kan lovina, PP kayak gitu. Itu yang kita jelaskan dengan tempat membuat media pembelajaran yang bermakna bagi anak. Dan STEAM itu masuk atau kita gunakan sesuai dengan bakat, minat dan kebutuhan anak. Kalau minat mereka kalau gak kita yang memberikan Fasilitas kadang kan kita gak tau nah makanya kadang kalau kita bikin sesuatu, kira- kira buat ini anak-anak suka gak. Kalau berdasarkan maunya mereka, bisa tapi kan gak setiap hari kita tau apa yang mereka mau. Kecuali kadang kita sudah buat nih modul ajar misal “Bu guru aku gak maunya ini” sedangkan di kegiatan kita hari itu gak bisa karena gak ada, baru kita rencanakan “oh anak-anak pingin buat ini”. Kalau selama apa yang mereka mau ada dalam kegiatan satu hari itu, silahkan di pilih mau yang mana. Tapi kalau gak ada kegiatan yang diminta sehari itu, kita alihkan ke hari berikutnya. Kadang kita kan punya kesepakatan kak. Kita akan menyepakati kegiatan itu bersama anak-anak karena kan anak-anak banyak jadi kita adakan kesepakatan. Untuk menentukan kegiatan kita ajak anak-anak untuk berdiskusi</p>	 The logo of Universitas Ganesha is a blue shield-shaped emblem with a gold border. It features a central figure of Lord Ganesha, a lion's head, and the text "UNIVERSITAS GANESHA" in gold capital letters across the middle. There are also some smaller symbols and text at the bottom of the shield.	
--	--	--

	<p>kegiatan apa yang mereka mau, baru akan kita lakukan di Minggu depan atau di hari-hari berikutnya. Yang jelas pelaksanaan, perencanaan itu kita buat sebelum tahun ajaran berlangsung dengan kegiatan pembelajaran STEAM yang kita sesuaikan dengan kebutuhan anak dengan media <i>loose part</i> yang aman dan nyaman digunakan untuk anak-anak, itu aja sih.”</p>		
11	<p>Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Pembelajaran STEAM dapat mendorong rasa ingin tahu anak, membuka pengalaman serta membangun pengetahuan anak. Dengan memadukan STEAM dan <i>loose part</i>, anak dapat melakukan eksplorasi langsung untuk mengoptimalkan kemampuan seluruh panca inderanya. Jadi setiap pagi itu biasanya kami mengadakan kegiatan fisik motorik, kalau minimal ajak kegiatan goyang-goyang atau senam. Kalau mereka mau bermain ajak bermain itu disesuaikan dengan tema. Tapi yang namanya fisik motorik itu tidak harus gini misalnya ini temanya binatang tidak mesti sesuai tema kalau ada alangkah baiknya kalau tidak kita gunakan olahraga yang lain. Kalau perahu kan masuk tema tu. Boleh di pakai, tapi kalau memang tidak jangan dipaksakan bebas aja. Kandang-kadang anak maunya “Bu guru mau main megoa-goakan” kita ajak mereka main itu. Untuk kegiatannya bisa sampai 5 ada yang 6. Tapi anak-anak karena sudah terbiasa dia kerja makanya kegiatan bermain pasti diambil terakhir kan?.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengoptimalkan kemampuan panca indera - Langkah-langkah pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> 	<p>Langkah-langkah pembelajaran STEAM terdiri dari pembukaan, apresiasi, invitasi, provokasi, kegiatan inti, dan penutup serta evaluasi. Yang dilaksanakan dengan mendorong rasa ingin tahu, membuka pengalaman, serta membangun pengetahuan anak melalui panca inderanya dan memberikan kebebasan anak dalam memilih kegiatan main.</p>

<p>Kayak meronce itu diambil terakhir. Di selesaikan dulu tugasnya mereka. Karna sudah kebiasaan mungkin karena dia juga pingin gimana sih ini, walaupun salah kayak tadi ada beberapa yang salah bisa diarahkan. Setelah mereka selesai baru diambil kegiatan yang santai-santai itu. Kadang-kadang kita buka banyak kak, misalnya nih kita siapkan ada yang menghubungkan, menjumlahkan, kegiatan seni kadang dia tidak kesana. Karna mereka tidak berminat ngapain kita paksakan. Kalau mereka mau di kegiatan itu silahkan tapi kita tetap mengarahkan. Kira- kira ada gak yang mau buat ini lagi, kalau mau buat ini silahkan diambil dulu gitu biar gak habis nanti waktunya. Kita tetap membimbing dan mengarahkan anak supaya bisa membuat tugasnya. Kalau untuk langkah-langkah pembelajaran. Kita lakukan kegiatan pembukaan itu dari anak mengucapkan salam, kalau sudah masuk ke awal itu olahraga, bernyanyi, atau percakapan itu sudah mulai kegiatan pembelajaran, kalau apresiasi kita memberikan <i>reward</i> kepada anak terkait apa yang sudah dikerjakan atau dihasilkan, karena apapun hasil kegiatan anak itu sudah hasil terbaik mereka. Invitasi, dengan memajang media atau sarana prasarana pembelajaran untuk bisa dipilih untuk anak dalam melakukan proses pembelajaran, lalu ada provokasi, menyampaikan kalimat-kalimat yang membuat anak mau tertarik melaksanakan kegiatan. Kemudian evaluasi, yaitu melakukan refleksi sejauh mana tingkat keberhasilan suatu kegiatan tertentu dikatakan berhasil yang dilakukan terhadap kegiatan 1 hari itu juga.”</p>	 The logo of Universitas Ganesha is a blue shield-shaped emblem with a gold border. It features a central figure of Lord Ganesha and the text 'UNIVERSITAS GANESHA' in gold capital letters across the middle. The background of the shield is blue with some decorative elements.	
--	--	--

12	<p>Bagaimana proses evaluasi atau penilaian yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan media loose part?</p> <p>“Evaluasi diawali dengan guru mencatat segala hal selama proses pembelajaran. Dari hasil mencatat dan observasi langsung. Guru akan menyesuaikan tingkat capaian anak sesuai dengan kriteria penilaian yang sudah disinergikan dengan instrumen penelitian di Paud. Kita penilaian kalau yang ada hasil karya bisa kita nilai ke anak-anak, bisa dilihat karena mencatatnya kayak penugasan itu kan ada hasilnya, udah isi nama. Yang gak bisa kita tinggalkan itu kan ada kolaborasi itu harus tau kita anak-anak yang mampu. Anak-anak yang antusias yang mana itu harus segera dicatat. Setelah mereka bubar kita gak bisa lihat karena tidak ada hasilnya, memang harus dinilai saat itu juga. Kayak yang penjumlahan pakai batu dengan roda putar yang menggunakan laptop itu kalau dilewati itu aja kan kita lupa dah. Dan untuk penilaian setiap harinya sama ada observasi, ceklis, anekdot, hasil karya. Kalau penilaian kolaborasi itu masuk ke observasi.”</p>	Evaluasi pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Asesmen dilakukan dengan mencatat hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dalam bentuk penilaian catatan anekdot, ceklis dan hasil karya. Namun untuk penilaian yang tidak terlihat hasilnya, guru melakukan observasi dengan mencatat perilaku anak yang muncul pada saat itu ke dalam penilaian berbentuk catatan anekdot.
Keterampilan Kolaborasi Anak Usia Dini 5-6 Tahun			
1	<p>Bagaimana perkembangan keterampilan kolaborasi anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran STEAM dengan media loose part?</p>	Perkembangan Keterampilan kolaborasi anak saat pembelajaran	Perkembangan kolaborasi anak meningkat dengan mengimplementasikan kegiatan belajar secara berkelompok

	<p>“Sebelum penerapan pembelajaran STEAM, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga anak lebih banyak pasif di kelompok, kurang aktif dan kurang bersemangat. Sesudah penerapan STEAM, kemampuan kolaborasi anak menjadi aktif. Kolaborasi ini sudah sering anak-anak lakukan di kelas dengan berbagai macam kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Kegiatan kolaborasi ini dilakukan atau dimainkan secara bersama-sama. Kalau menurut ibu perkembangan kolaborasi anak sudah bagus, anak memiliki kemampuan bersosialisasi yang baik, berinteraksi, bekerjasama, saling mendukung, saling percaya, menghargai teman kelompok, bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas bersama, dan secara langsung anak dapat menghasilkan ide-ide baru, serta mampu mengembangkan kepercayaan diri anak.”</p>		
2	<p>Apakah Ibu bisa menceritakan strategi yang digunakan untuk mempraktikkan pembelajaran STEAM khususnya untuk keterampilan kolaborasi?</p> <p>“Dengan strategi pembelajaran berbasis masalah dan kooperatif, anak diarahkan untuk menemukan dan menyelesaikan masalah secara berkelompok. Setiap anggota kelompok aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok, yang tentunya mereka lakukan dengan bermain dan berkreasi sesuai imajinasinya. Hal ini menjadi faktor pendukung keberhasilan dalam menerapkan strategi ini.”</p>	Strategi pendekatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Strategi yang digunakan di sekolah dengan pembelajaran berbasis masalah dan kooperatif.

3	<p>Menurut Ibu kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM yang efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi anak apa saja?</p> <p>“Yang utama dalam pembelajaran STEAM adalah dilakukan aktivitas bermain bebas dan adanya <i>scaffolding</i> atau dukungan dari guru. Fokus untuk keterampilan kolaborasi beberapa kegiatan yang efektif dilakukan adalah bermain membentuk objek dengan <i>loose part</i>, membuat jus jeruk atau jus buah lainnya, eksperimen menanam bawang merah atau tanaman laos dengan botol bekas dan lainnya. Perlu digaris bawahi bahwa <i>engineering</i> bukan hanya fokus pada sesuatu yang bisa dirakit saja, namun ide baru dengan merekayasa teknik-teknik yang sudah ada.”</p>	Strategi dan Kegiatan pembelajaran STEAM untuk melatih kolaborasi anak	Guru menyiapkan aktivitas belajar yang menyenangkan dan adanya <i>scaffolding</i> dari guru .
Keunggulan Dalam Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media <i>Loose Part</i>			
1	<p>Bagaimana manfaat yang dirasakan oleh guru dan siswa dengan penerapan kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Manfaat yang dirasakan oleh guru adalah lebih banyak muncul ide-ide dalam menyiapkan pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat dan karakter anak. Jadi kita bisa gunakan media-media <i>loose part</i> yang mudah dibentuk oleh anak. Sedangkan manfaat untuk anak adalah STEAM ini dikemas dalam bentuk permainan, sehingga anak lebih nyaman, bersemangat, dan anak lebih banyak tahu tentang pemanfaatan benda di sekitar untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menghasilkan ide-ide yang kreatif - Memanfaatkan benda di lingkungan sekitar 	Dengan menghasilkan ide-ide kreatif dalam merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan minat, bakat dan karakter anak melalui penggunaan <i>loose part</i> yang fleksibel. Sementara itu, anak dapat belajar konsep STEAM melalui permainan dan media yang bervariasi.

	pembelajaran, anak juga melakukannya dengan penuh semangat dengan tingkat kegiatan yang mengarah pada pengembangan pembelajaran berbasis HOTS. Kegiatan <i>loose part</i> ini juga dilakukan dengan media yang lebih bervariasi. Sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.”		
2	<p>Bisa diceritakan keunggulan atau kelebihan dari penerapan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> saat pembelajaran?</p> <p>“Keunggulan atau kelebihan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>, yaitu dapat membantu anak untuk berani mengajukan pertanyaan kritis, meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak, anak menjadi lebih aktif secara fisik motoriknya, mendorong anak untuk belajar menyelesaikan masalah, dan dengan memanfaatkan <i>loose part</i>, itu akan lebih menghemat dan sekaligus mudah didapat di lingkungan sekitar.”</p>	- Keunggulan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> .	Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatifitas, imajinasi, pemecahan masalah dan media yang mudah di temukan.
Kendala Dalam Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media <i>Loose Part</i>			
1	<p>Selama menerapkan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> apakah ada kendala? Jika ada, bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?</p> <p>“Untuk kendala pasti akan kita temui di setiap aktivitas pembelajaran. Namun kendala yang terjadi saat ini tidak terlalu</p>	- Kendala pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Memerlukan kesiapan dan pengalaman guru dalam memberikan materi.

	<p>signifikan sehingga cepat untuk bisa diatasi. Yang tentunya dengan memerlukan kesiapan dan pengalaman guru. Misalkan guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep STEAM bagaimana menerapkannya selain itu guru juga harus mampu merancang kegiatan yang menarik dan tidak membosankan untuk anak seperti dengan menggunakan <i>loose part</i> dalam pembelajaran. Jadi guru sudah mempersiapkan itu sebelum pembelajaran.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kesiapan dan pengalaman guru 	
2	<p>Apa saja tantangan-tantangan yang dihadapi oleh guru dalam implementasi kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Tantangan yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>. Guru perlu memperhatikan efisiensi waktu dan pelaksanaannya, misalkan pada kegiatan ini katakanlah penjumlahan dengan batu. Nah, berapa lama anak dapat menyelesaikannya agar tidak mengganggu atau mengambil jam istirahat anak, sehingga fokus pembelajarannya tetap terjaga. Terus anak juga kadang memiliki kondisi sosial emosional yang belum stabil, contohnya ketika anak merasa frustrasi karena mungkin hasil karyanya tidak sesuai harapan atau kurang menarik, guru memberikan dorongan positif dan bantu menyelesaikan tugasnya. Selain itu media <i>loose part</i> yang mudah rusak apabila tidak dijaga dengan baik dan tidak dikemas dengan tepat.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tantangan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> - Pengelolaan kelas 	<p>Tantangan-tantangan yang dihadapi guru dari faktor efisiensi waktu dan teknik pelaksanaan, kondisi sosial emosi anak yang kurang stabil penggunaan media <i>loose part</i>.</p>

Lampiran Hasil Wawancara Dengan Guru

Catatan Wawancara dengan Narasumber 2

Narasumber : Ibu Luh

Jabatan : Guru Kelas Kelompok B3 TK Eka Dharma

Hari/Tanggal : 28 Mei 2024

Tempat : Ruang Kelas Rombel B3 dan B4

No	Data/ Transkrip Wawancara	Analisis	
		Topik	Interpretasi
Implementasi Pendekatan Pembelajaran Steam Berbantuan Media <i>Loose Part</i>			
1	<p>Apakah guru dapat menceritakan bagaimana contoh STEAM dengan <i>loose part</i> yang sudah dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran?</p> <p>“Contohnya itu pada kegiatan pembelajaran. Anak-anak dapat menggunakan media batu kerikil untuk <i>loose partnya</i>. Dalam proses pembelajaran STEAM, anak-anak membentuk pohon kelapa dari batu-batu kerikil itu masuk ke <i>art nya</i> dan menghitung jumlah batu yang digunakan masuk ke matematika juga.. Ouh untuk kegiatan STEAM dengan <i>loose part</i> selain kegiatan kemarin. Pernah, kita setiap model pembelajaran itu pasti ada unsur STEAM secara keseluruhan. Jadi mungkin kita mengadakan menjadwalkan setiap satu minggu sekali biar kita maksudnya</p>	Contoh kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Setiap pembelajaran ada muatan STEAM nya secara keseluruhan sesuai rancangan pembelajaran, dengan menggunakan bahan <i>loose part</i> .

	<p>pembelajaran yang kita berikan mencakup STEAM keseluruhan biar pas, seperti itu. Kalau jenis-jenis <i>loose part</i> itu aja sih kadang kita menggunakan batu kerikil atau kita juga menggunakan daun-daun yang kita ambil dari halaman sekolah, anak bisa bentuk disana jadi kupu-kupu atau bisa menghitung daun. Selain daun juga kita bisa menggunakan apa ranting atau selain itu menggunakan bahan-bahan alam yang ada di sekolah. Tutup botol juga terkadang kita gunakan dan ini kita kumpulkan, dipakai untuk menghias bingkai foto, menghitung dan masih banyak lagi.”</p>		
2	<p>Bisa diceritakan pelatihan apa saja yang guru pernah ikuti terkait STEAM?:</p> <p>“Guru pernah mengikuti pelatihan terkait STEAM melalui kegiatan webinar dan melalui pensibasan praktek baik oleh guru penggerak terkait pembelajaran STEAM.”</p>	<p>Pelatihan guru terkait STEAM</p>	<p>Pelatihan yang pernah diikuti guru terkait STEAM melalui Webinar atau praktek guru penggerak.</p>
3	<p>Sejak kapan guru menerapkan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> pada kegiatan pembelajaran?</p> <p>“Sejak TK Eka Dharma menerapkan kurikulum merdeka kami mulai menggunakan pembelajaran STEAM dengan memanfaatkan bahan-bahan <i>loose part</i> sebagai media pembelajaran.”</p>	<p>Mulai penerapan STEAM dengan <i>loose part</i></p>	<p>STEAM dengan <i>loose part</i> diterapkan semenjak berlakunya kurikulum merdeka.</p>

4	<p>Dimana saja pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> berlangsung?</p> <p>“Di lingkungan sekolah baik di kelas maupun di luar kelas. Semisal seperti kegiatan belajar tadi kita laksanakan di ruangan kelas. Jadi tergantung kegiatan pembelajaran apa yang kita ambil.”</p>	Tempat pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Pelaksanaan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.
5	<p>Bagaimana menentukan tema saat kegiatan pembelajaran STEAM?</p> <p>“Untuk tema sudah disusun diawal tahun ajaran dik”</p>	Tema pembelajaran	Tema sudah dirancang sebelum tahun ajaran baru.
6	<p>Bagaimana model pembelajaran yang digunakan?</p> <p>“Kami menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL). Model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran di mana anak belajar dengan cara memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam PBL ini anak diajak untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, dan mengembangkan keterampilan sosial. Mereka juga dapat mengaitkan pengetahuan yang mereka miliki dengan situasi nyata”</p>	Model pembelajaran di sekolah	Menggunakan model pembelajaran PBL.

7	<p>Bagaimana guru mengatur waktu atau jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Kami akan sepakati dulu kapan akan melaksanakan pembelajaran STEAM dengan menggunakan <i>loose part</i>. Jadwalnya itu tergantung kita. Kita buat modul ajar, jadi modul ajar itu kita buat dalam satu minggu. Satu minggu itu kita selipkan satu hari untuk pembelajaran biar ada unsur STEAM dengan menggunakan <i>loose part</i> yang diterapkan semenjak kurikulum merdeka.”</p>	<p>Penjadwalan kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i></p>	<p>Dalam merancang pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> dilakukan kesepakatan dengan antar guru.</p>
8	<p>Bagaimana cara guru membuat kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> agar menarik perhatian anak?</p> <p>“Dengan cara membuat media pembelajaran yang kreatif inovatif dan bermakna. Nah, kalau kurikulum merdeka itu kita memberikan kebebasan kepada anak. Jadi kita menyiapkan kegiatan main misalnya 5 atau 6 kegiatan jadi anak-anak memilih kegiatan apa yang mau anak lakukan terlebih dahulu dan kita juga tidak memaksa kalau misalkan anak-anak “lho yang ini belum selesai ayo kesini” enggak. Jadi bebas memilih kalau dia maunya satu di permainan itu kita tidak boleh paksa, Cuma kita harus menawarkan permainan yang lain dengan cara “ayo dong coba yang ini, ini seru lo mainnya” dengan kata-kata yang bisa menarik minat anak mencoba kegiatan main yang lain. Misal, bu guru punya kegiatan A, B ,C sekarang anak memilih dia gak semua anak mengambil kegiatan A dan B sesuai dengan keinginan</p>	<p>Strategi pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i></p>	<p>Media pembelajaran yang inovatif, menarik dan bermakna serta memberikan kebebasan pada anak untuk menentukan pilihan kegiatan main.</p>

	<p>mereka. Tapi intinya mereka mencoba semuanya. Nah bagaimana caranya biar anak-anak mau mencoba semuanya. Kalau misalkan anak gak mau aku maunya di B aja kan kita gak boleh memaksa itu kan hak mereka. Kita pancing mereka supaya tertarik dengan kegiatan lainnya gitu.”</p>		
9	<p>Dalam kegiatan pembelajaran STEAM bagaimana muatan sains, teknologi, teknik, seni dan matematika di praktikkan?</p> <p>“Kegiatan STEAM dengan media <i>loose part</i> itu kadang kita tidak bisa semua mencakup STEAM nya misalnya kegiatan menempel batu. Tapi itu belum tentu bisa kita membuat eh.. mencakup STEAM semuanya Disitu kan ada <i>science, technology, apalagi engineering, art</i> dan matematika. Jadi di media kemarin ada <i>art</i> dan matematika itu aja yang muncul disana. Kayak hari ini misalnya, membuat perahu sainsnya masuk, <i>engineeringnya</i> masuk dan matematikanya bisa masuk disana, seninya berupa hasil karya nya itu, teknologi kita selipkan gunting. Untuk macam-macam sains tadi itu tidak semua kalau teknologi selain tv kadang kita juga menggunakan laptop, bermain game dengan laptop.”</p>	<p>Penerapan muatan STEAM dalam pembelajaran</p>	<p>Dari satu kegiatan pembelajaran dengan media <i>loose part</i> tidak selalu semua muncul STEAM nya, hal ini tergantung dengan kegiatan belajar yang diberikan.</p>

10	<p>Bagaimana perencanaan atau persiapan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Perencanaan kita membuat modul ajar, kalau RPPH sebelum kurikulum merdeka. Karena sudah kurikulum merdeka kita buat modul ajar seperti ini selama satu minggu. Habis itu kita buat kegiatannya dari sini aja dari materi ajar yang kita ambil. Ini kegiatan main anak jadi kegiatan main ini misalkan hari ini sudah bisa dikeluarkan., besoknya kalau anak-anak masih suka dengan itu kita berikan lagi jadi tidak memaksakan “oh gak boleh kemarin gitu enggak. Jadi kalau mereka “wah aku mau yang ini nih” kalau mereka suka ya berikan juga. Jadii kita memilih media loose part sesuai dengan topik dan sub topik yang dilaksanakan yang tercantum pada modul ajar. Untuk persiapannya semua media <i>loose part</i> yang kita berikan besok kita harus siapkan sekarang. Mengapa kalau kita siapkan besok itu akan amburadul jadi anak itu apa, keingintahuannya kan tinggi. Kalau kita baru menyiapkan besok dia akan menyerbu langsung “apa itu ibu” dia pingin tau jadi kita tidak bisa konsentrasi menyiapkan semuanya di hari itu. Jadi semua kegiatan yang kita berikan esok hari kita siapkan hari ini. Baik itu berupa LKPD <i>loose part</i> apapun itu kita siapkan diatas meja. Besok kita tinggal memberikan materi.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Perencanaan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> - Persiapan modul ajar dan media <i>loose part</i> 	<p>Memilih media <i>loose part</i> sesuai dengan tema atau sub tema yang dilaksanakan yang tercantum pada modul ajar.</p>
----	---	---	---

<p>11</p>	<p>Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Langkah-langkah pembelajaran STEAM itu sesuai dengan perencanaannya, jadi direncanakan dulu kegiatan apa yang mau kita buat dengan menggunakan <i>loose part</i> tadi, misalnya kita menggunakan media daun. <i>Loose part</i> nya daun, kegiatan apa yang mau kita berikan sama anak dengan daun tersebut. Kegiatan pembelajaran itu terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup. Nah, kegiatan awal apa misalnya berdoa, bercakap-cakap, olahraga, pemberian materi, memperkenalkan kegiatan main setelah itu mereka melakukan kegiatan inti dengan minatnya sendiri setelah itu penutup. Setiap pagi juga kita adakan kegiatan fisik motorik kadang di halaman sekolah bisa. Karena halamannya satu, jadi kalau kelas B1 sudah selesai kita keluar. Tergantung juga kegiatan apa yang mau diberikan. Kalau bisa di dalam kelas ya di dalam kelas. Kayak senam kan bisa di dalam kelas tapi kalau kita menggunakan bola itu kan diluar kelas.:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> - Langkah-langkah kegiatan pembelajaran 	<p>Guru melakukan perencanaan yang di dalam pelaksanaannya mencakup beberapa langkah kegiatan. Meliputi kegiatan pembuka, inti dan penutup.</p>
-----------	---	---	---

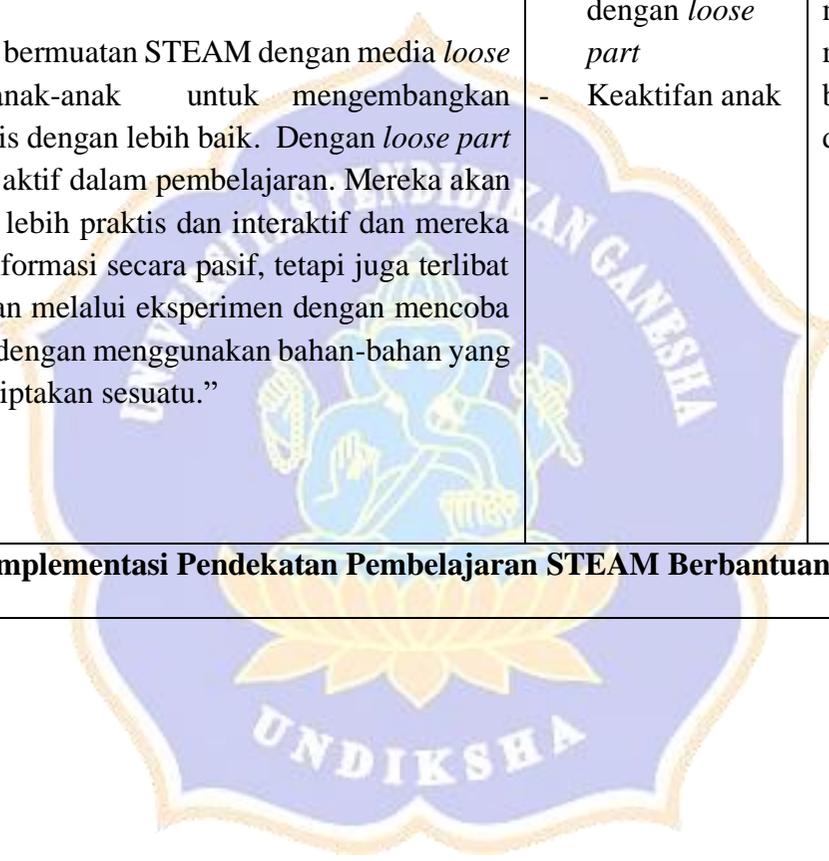
12	<p>Bagaimana proses evaluasi atau penilaian yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Penilaian sebenarnya kita menggunakan cek list, untuk anekdotnya sebenarnya yang muncul jadi misalnya ada kejadian-kejadian munculnya mungkin karena dia bandel, karena dia bersifat baik, suka membantu. Pokonya ada hal-hal yang muncul dari anak. Misalnya dia membantu guru, mau merapikan sepatunya tanpa kita suruh, dia mau memberikan mainan tanpa kita suruh atau pokoknya hal-hal yang diluar dugaan kita kayak gitu, apapun yang muncul kita tulis disini. Yang kegiatan membuat perahu itu tergantung kita kalau itu kan masuk semua kan seninya ada, kita buat cek list di kegiatan seni hasil karya dia masuk. Kalau di cek list ini semuanya dia masuk. Mengucapkan salam , menyimak, dasar-dasar literasi dan STEAM, semua kegiatan kita masukkan disini menghitung kerikil juga ada disini. Untuk penilaiannya langsung pada saat itu Jadi pada saat pembelajaran tadi kalau kita buat seperti ini kan tidak memungkinkan dengan jumlah anak yang seperti tadi. Jadi kita buat catatan kecil kita perhatikan “oh ini kurang mampu disini” Ketika sudah selesai pembelajaran kita buat seperti ini. Kadang juga karena dengan situasi tadi tu kita kadang bisa ambil dokumentasi kadang endak kadang besoknya kita ambil dokumentasinya, karena tadi kan adik lihat jumlah anaknya lumayan.</p>	Evaluasi pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Asesmen yang diperoleh melalui proses dokumentasi yang dilakukan oleh guru saat anak-anak membuat hasil karya dengan media <i>loose part</i> yang dituangkan ke dalam penilaian hasil karya. Kemudian terdapat penilaian ceklis yang memuat elemen capaian pembelajaran dasar-dasar literasi dan STEAM serta mencatat hasil observasi melalui catatan anekdot.
----	--	--	--

Keterampilan Kolaborasi Anak Usia Dini 5-6 Tahun

1	<p>Bagaimana perkembangan keterampilan kolaborasi anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran STEAM khususnya untuk keterampilan kolaborasi?</p> <p>“Sebelum keterampilan kolaborasi anak dilatih anak mengerjakan kegiatan itu sendiri dan tentunya itu memerlukan waktu yang lama dalam pengerjaannya. Sesudah menerapkan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> anak dapat menciptakan kerja sama yang baik, kegiatan belajar lebih cepat selesai karena itu kan dikerjakan secara berkelompok, dan anak menjadi lebih kreatif dengan ide-ide yang muncul dari masing-masing anak”.</p>	Keterampilan kolaborasi anak saat pembelajaran	Sebelum menerapkan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> , lebih cenderung mengerjakan kegiatan sendiri dan memerlukan waktu yang lama. Sesudah menerapkannya, siswa memiliki kemampuan kerja sama yang optimal.
2	<p>Apakah ibu bisa menceritakan strategi yang digunakan untuk mempraktikkan pembelajaran STEAM khususnya untuk keterampilan kolaborasi?</p> <p>“Strategi yang bisa kami gunakan yaitu dengan membuat media yang menarik, ini akan memikat perhatian anak-anak yang membuat mereka tertarik untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran, guru juga harus merancang pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan bahan-bahan yang sederhana seperti kardus, botol bekas kemasan. Kemudian apalagi media pembelajaran yang inovatif yaitu dapat menciptakan pengalaman</p>	Strategi pembelajaran STEAM pada keterampilan kolaborasi	Mendorong keaktifan siswa dalam kegiatan dengan membuat media yang menarik dan inovatif.

	belajar yang baru dan menarik bagi anak dan tentunya memberikan manfaat bagi anak.”		
3.	<p>Menurut ibu kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM yang efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi anak apa saja?</p> <p>“Banyak, misalnya membuat perahu dengan botol yakult, membuat gunung dengan pasir yang biasanya anak-anak kerjakan secara berkelompok dengan teman-temannya.”</p>	Kegiatan pembelajaran STEAM untuk melatih kolaborasi anak	Kegiatan belajar yang dilaksanakan secara berkelompok dengan media-media <i>loose part</i>
Keunggulan Dalam Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media <i>Loose Part</i>			
1.	<p>Bagaimana manfaat yang dirasakan oleh guru dan siswa dengan penerapan kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Sangat bermanfaat karena anak dan guru diajak untuk melakukan kegiatan yang melibatkan unsur STEAM dengan media <i>loose part</i>, sehingga anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, mengasah kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi dengan baik, dan bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan keinginan dan bakat anak.”</p>	Manfaat STEAM dengan <i>loose part</i>	Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi anak. Sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

2	<p>Bisa diceritakan keunggulan atau kelebihan dari penerapan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> saat pembelajaran?</p> <p>“Penerapan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan lebih baik. Dengan <i>loose part</i> itu anak-anak dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka akan belajar dengan cara yang lebih praktis dan interaktif dan mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran melalui eksperimen dengan mencoba dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar untuk menciptakan sesuatu.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Keunggulan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> - Keaktifan anak 	<p>Dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mendorong lebih aktif, mempraktekkan cara memecahkan masalah berdasarkan pengalaman yang dimiliki.</p>
<p>Kendala Dalam Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media <i>Loose Part</i></p>			



1.	<p>Selama menerapkan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> apakah ada kendala? Jika ada, bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?</p> <p>“Dalam kegiatan pembelajaran terkadang ada beberapa kendala yaitu antusias anak yang terlalu tinggi sehingga kadang berebut, cara mengatasinya dengan kita membagi kelompok sesuai dengan keinginan anak dan mereka bisa memilih kegiatan belajar apa yang mereka ambil. Itu saja sih,,”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Antusias anak dalam kegiatan bermain 	<p>Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan. Sehingga untuk membagi kegiatan tersebut diperlukan belajar secara berkelompok dengan bereksplorasi sesuai minatnya.</p>
2	<p>Apa saja tantangan-tantangan yang dihadapi oleh guru dalam implementasi kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Tantangannya memerlukan waktu yang lama, apalagi saat kegiatan bermain <i>loose part</i>, <i>loose partnya</i> kadang diberantain gitu aja oleh anak, jadi kita sama-sama harus membersihkannya terlebih dahulu. Dan perlu memerhatikan waktu belajar agar tidak mengganggu jam istirahat anak, selain itu kita juga harus mempersiapkan fasilitas terutama yang berbasis teknologi.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tantangan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> - Penggunaan media <i>loose part</i> 	<p>Mempertimbangkan waktu dalam bermain <i>loose part</i> dan fasilitas yang memadai</p>

Lampiran 07. Hasil Wawancara dengan Guru di TK Kartika VII-3 Singaraja

Catatan Wawancara dengan Narasumber 3

Narasumber : Ibu Ni Putu

Jabatan : Kepala sekolah dan Guru kelas kelompok B1 TK Kartika VII-3 Singaraja

Hari/Tanggal : 06 Juni 2024

Tempat : Ruang Kantor

No	Data/ Transkrip Wawancara	Analisis	
		Topik	Interpretasi
Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media <i>Loose Part</i>			
1	<p>Apakah guru dapat menceritakan bagaimana contoh STEAM dengan <i>loose part</i> yang sudah dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran?</p> <p><i>“Loose part</i> itu kan merupakan bahan lepasan yang bisa digunakan kembali besoknya atau berulang-ulang dengan kegiatan yang lain, habis digunakan untuk membuat karya bisa di bongkar lagi itulah <i>loose part</i>. Nah, seperti contoh membentuk huruf atau bentuk geometri dan ranting kayu, pipet, membilang dengan batu kerikil, tutup botol dan lainnya. Contohnya penggunaan <i>loose part</i> yang bermuatan STEAM itu adalah pada kegiatan pemanfaatan benda-benda alam sekitar. Disana kita ambil batu, daun kering, dan ranting di mana pada Sains dapat</p>	<p>Contoh kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i></p>	<p>Penggunaan bahan-bahan alam atau bahan sekitar untuk pembelajaran bermuatan STEAM</p>

	<p>pada perbedaan warna dari daun kering yang dicari oleh anak, bentuk batu yang tidak sama dan lain-lain, teknologi kita mengajak anak untuk menggunting daun membentuk geometri. Pada kegiatan menggunting ini anak mendapatkan pengetahuan juga dalam belajar matematika dalam mengenal bentuk geometri. Untuk seni didapat saat anak membentuk geometri dan ditempelkan di kertas menjadi beberapa bentuk karya seni. Kadang dalam pelaksanaan pembelajaran itu tidak semua yang ada pada STEAM itu dilaksanakan dalam 1 hari, itu tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa dalam satu kegiatan itu kita usahakan agar ada unsur STEAM nya.”</p>		
2.	<p>Bisa diceritakan pelatihan apa saja yang guru pernah ikuti terkait STEAM?</p> <p>“Pelatihan STEAM yang saya pernah ikuti yaitu diklat pemanfaatan alam untuk pembelajaran STEAM di PAUD, pernah mengikuti workshop pemanfaatan <i>loose part</i> dalam pembelajaran di PAUD, dan pelatihan guru penggerak angkatan 2.”</p>	Pelatihan guru	Pelatihan terkait STEAM dengan media <i>loose part</i> sudah pernah diikuti oleh guru.
3.	<p>Dimana saja pembelajaran STEAM dengan media loose part berlangsung?</p> <p>“Penerapan STEAM dengan pemanfaatan <i>loose part</i> dapat diterapkan pada PAUD dengan mengintegrasikan komponen-komponen dengan tingkatan yang sederhana dan sesuai tahapan usianya. <i>Loose part</i> terbukti dapat mendukung penerapan</p>	Penerapan STEAM dengan media <i>loose part</i>	Dapat diterapkan di PAUD sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

	STEAM, untuk meningkatkan keingintahuan siswa dalam suatu pembelajaran.”		
5	<p>Bagaimana menentukan tema saat kegiatan pembelajaran STEAM?</p> <p>“Kalau sekarang kan menyeimbangkan tema itu pada kurikulum merdeka sesuai dengan visi-misi sekolah. Jadi tema itu visi-misinya apa yang harus dicapai dalam satu tahun disini. Misalkan anak itu dalam visi-misi disini misalkan kemandirian, itu ada kebudayaan yang kayak gitu nanti disana di karakteristik sekolah yang menentukan tema itu apa saja yang ada di sekitar sekolah dan itu dari yang terdekat dulu dengan anak kan sampai yang jauh . Kalau misalkan disini kita di TK ada apa nanti pekerjaan tentara profesi tentara itu kita bahas diajak anak-anak supaya kesana. Kalau kita biasanya setiap bulan itu anak-anak dapat aja keluar karena kan kerja sama dengan instansi-instansi lain kan ke STN, STHN, ke dinas perhubungan itu tetap, itu sudah program kita di 2017. Kalau dulu kurikulum 2013 tema itu sudah pemerintah punya, sudah baku. Tapi sekarang K13 gak kita merdeka sudah kalau tema itu gak dibakukan. Cara untuk menentukan tema itu kita tentukan dulu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai dengan tema yang berlangsung , kita harus memahami karakter dari siswa yang dibimbing , memilih jenis strategi pembelajaran yang dirasa paling tepat, menyusun rencana pembelajaran, dan melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran.”</p>	Cara Penentuan tema	Tema ditentukan oleh pihak sekolah pada kurikulum merdeka, sesuai dengan visi misi sekolah.

6	<p>Bagaimana model pembelajaran yang digunakan?</p> <p>“Model pembelajaran yang digunakan di TK adalah lebih ke model pembelajaran PJBL dan kelompok. Kalau PJBL yaitu berfokus pada kegiatan mengajar menggunakan proyek yang menghasilkan sebuah karya atau kegiatan sebagai hasil belajar.”</p>	Model pembelajaran	Sekolah menggunakan model pembelajaran PJBL untuk pembelajaran yang berbasis proyek seperti P5 dan model pembelajaran kelompok pada kegiatan di kelas.
7	<p>Bagaimana cara guru mengatur waktu atau jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media loose part?</p> <p>“Cara mengatur jadwal kegiatan pembelajaran adalah untuk pendekatan STEAM itu setiap kegiatan bisa dimunculkan. Jika menggunakan media <i>loose part</i> itu dijadwalkan menggunakan media tersebut setiap minggu sekali.”</p>	Jadwal pembelajaran <i>loose part</i> bermuatan STEAM	Untuk pemberian dengan media <i>loose part</i> , di terapkan setiap satu minggu sekali
8	<p>Bagaimana cara guru membuat kegiatan pembelajaran STEAM dengan loose part agar menarik perhatian anak?</p> <p>“Caranya adalah dengan membuat kesepakatan dengan anak kegiatan apa yang mereka butuhkan setekah melihat beberapa kegiatan yang telah ditunjukkan.”</p>	Strategi pembelajaran	Menyepakati kegiatan pembelajaran sesuai keinginan dan yang dibutuhkan anak

9	<p>Dalam kegiatan pembelajaran STEAM bagaimana muatan sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika di praktikkan?</p> <p>“ Guru dapat mempraktikkan muatan Sains, Teknologi, Rekayasa, Seni dan Matematika dalam pembelajaran melalui berbagai kegiatan. Contohnya, Sains pada kegiatan eksperimen gelembung, tisu pelangi. Proses terjadinya hujan dengan busa sabun dan lainnya. Teknologi, pada poses pembuatan jus mengerjakan tugas dengan worksheet online, dan komputer, Engineering, kegiatannya adalah dalam kegiatan membuat suatu proyek, seperti pembuatan jus, rojek, menanam tanaman hias dan lain-lain. Art seperti kegiatan melukis atau menggambar, membuat karya seni dan bahan bekas atau bahan alam. Sedangkan Matematika kita menghitung dengan benda-benda seperti batu, daun, tutup botol, stick es krim dan masih banyak bahan lainnya yang bisa kita gunakan.”</p>	Penerapan muatan STEAM dalam pembelajaran	Suatu kegiatan yang diberikan oleh guru untuk mengintegrasikan unsur STEAM dalam proses pembelajaran.
10	<p>Bagaimana perencanaan atau persiapan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran, mengeksplorasi materi pembelajaran, menentukan model dan metode pembelajaran, dan menentukan media, alat dan sumber belajar, menyusun kegiatan pembelajaran dan menyusun penilaian”</p>	Perencanaan STEAM dengan media <i>loose part</i>	Guru merumuskan tujuan, model, metode serta media yang digunakan.

11	<p>Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media loose part?</p> <p>“Langkah pertama adalah guru merancang pembelajaran sesuai dengan topik yang diambil dan menentukan tujuan pembelajaran. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran guru juga menyiapkan alat dan bahan untuk dijadikan pembelajaran kegiatan <i>loose part</i> sesuai dengan topik saat itu. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru menerapkan kegiatan apresiasi yaitu mengaitkan apa yang telah diketahui anak atau di alami dengan apa yang akan dipelajari pada hari ini, menjelaskan aturan bermain pada hari itu. Langkah kedua yang dilakukan yaitu pada saat memulai pembelajaran menggunakan <i>loose part</i> yaitu guru mengenalkan dan menjelaskan penggunaan alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan <i>loose part</i>, guru menstimulasi ide yang muncul di dalam pikiran anak. Kemudian ada kegiatan inti dan kegiatan penutup.”</p>	Pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM	Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran STEAM dengan <i>Loose Part</i> , yaitu sesuai dengan topik pembelajaran,, menjelaskan kegiatan main serta kegiatan inti dan penutup.
12	<p>Bagaimana evaluasi atau penilaian yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan media loose part?</p> <p>“Dengan melakukan penilaian sesuai dengan kegiatan yang telah dilaksanakan, misalkan dengan menggunakan penilaian cek list, hasil karya, foto berseri atau anekdot. Penilaian ini bisa digunakan salah satunya tergantung jenis kegiatan yang muncul pada saat itu.</p>	Evaluasi kegiatan pembelajaran STEAM	Menggunakan salah satu atau beberapa penilaian sesuai dengan kegiatan yang telah dilaksanakan

	Misalnya penilaian foto berseri yang biasanya digunakan saat kita melakukan kegiatan sains.”		
Keterampilan Kolaborasi Anak Usia Dini 5-6 Tahun			
1.	<p>Bagaimana perkembangan keterampilan kolaborasi anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Sebelum belajar anak merasa tertekan karena pembelajaran mengikuti perintah dari guru dan pembelajaran yang masih berpusat kepada guru, anak mungkin memiliki keterampilan kolaborasi yang kurang, mereka cenderung bekerja secara individual atau kurangnya interaksi dengan teman sebaya, namun setelah menerapkan pembelajaran dengan <i>loose part</i> mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasinya dengan lebih baik melalui kegiatan belajar sambil bermain dengan mengajak anak untuk bekerja sama menyelesaikan tugas, berbagi ide, dan bebas berkreasi sesuai dengan kreatifitasnya, sehingga pembelajaran berpusat pada murid.”</p>	Keterampilan kolaborasi anak	Dapat meningkatkan keaktifan dan kekompakan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2.	<p>Apa ibu bisa menceritakan strategi yang digunakan untuk mempraktikkan pembelajaran STEAM khususnya untuk keterampilan kolaborasi?</p> <p>“Dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain untuk mempraktikkan pembelajaran STEAM pada anak dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi. Anak-anak diajak</p>	Strategi pembelajaran STEAM	Mempraktikkan kegiatan belajar sambil bermain

	<p>untuk berpikir kreatif, berkomunikasi, dan berpikir kritis dalam menghadapi masalah dan menyelesaikan tugas, serta dapat meningkatkan keterampilan bekerja sama dengan teman-teman lainnya.”</p>		
3.	<p>Menurut Ibu kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM yang efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi anak apa saja?</p> <p>“Ini yang menggunakan <i>loose part</i> ya? Kalau kegiatan <i>loose part</i> itu nanti ada petunjuknya misalkan di perkembangan literasi dan STEAM, kita mengajak anak untuk mengenal huruf dan angka. Nanti di meja itu kita buat tulisan “aku suka angka 1,2,3” nanti di kegiatan itu anak-anak akan membuat angka yang disukai menyusun dengan bahan-bahan yang disiapkan. Disana ada pilihan bahan ada batu kecil, kerang kecil-kecil, kancing baju, ada lidi atau yang lainnya. Dalam menyusun angka tidak semua anak yang ada di kegiatan itu menggunakan batu pasti ada anak yang menggunakan kerang. Untuk keterampilan kolaborasi, anak dapat berkerja sama untuk menyelesaikan tugas dengan teman-temannya dan menggunakan <i>loose part</i> bersama-sama.”</p>	<p>Kegiatan pembelajaran STEAM untuk keterampilan kolaborasi</p>	<p>Dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> terdapat instruksi atau langkah-langkah bermain.</p>
<p>Keunggulan dalam Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media Loose Part</p>			

1.	<p>Bagaimana manfaat yang dirasakan oleh guru dan siswa dengan penerapan kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Kegiatan jadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak. Hasil yang tampak adalah anak dapat belajar tentang sains atau percobaan sederhana, anak dapat mengetahui teknologi atau alat yang digunakan dalam menyelesaikan masalah , meningkatkan imajinasi anak serta anak dapat mengekspresikan apa yang diinginkan anak dapat dituangkan dalam memainkan <i>loose part</i>, anak dapat mengelompokkan benda dan mengetahui tahapan ketika memainkan benda tersebut.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manfaat kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> - Memahami konsep STEAM 	<p>Kegiatan belajar di sekolah menjadi lebih menyenangkan dan dapat memberikan pengetahuan tentang konsep STEAM</p>
2.	<p>Bisa diceritakan keunggulan atau kelebihan dari penerapan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> saat pembelajaran?</p> <p>“Dapat menumbuhkan pemahaman tentang hubungan antar prinsip, konsep, membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk lebih kreatif dan berpikir kritis serta membantu anak untuk memahami dan bereksperimen”</p>	<p>Manfaat STEAM dengan <i>loose part</i></p>	<p>Menumbuhkan rasa ingin tahu, kreatifitas , dan berpikir kritis</p>
<p>Kendala Dalam Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media Loose Part</p>			

1.	<p>Selama menerapkan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> apakah ada kendala? Jika ada, bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?</p> <p>“Untuk kendala selama menerapkan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> tentunya ada. Kendalanya adalah anak merasa jenuh dengan penggunaan media cetak atau LKPD dengan pembelajaran bermuatan STEAM menggunakan bahan <i>loose part</i> ini, gaya belajar anak dengan cara belajar sambil bermain, dengan begitu anak akan lebih bersemangat dan tertarik mengikuti kegiatan.</p>	Kendala sebelum penggunaan media <i>loose part</i>	Metode belajar anak menjadi lebih menyenangkan dengan media <i>loose part</i> .
2.	<p>Apa saja tantangan-tantangan yang dihadapi oleh guru dalam implementasi kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Terkadang dalam setiap pelaksanaan pembelajaran itu tidak semua yang ada pada STEAM itu dilaksanakan dalam 1 hari atau 1 kegiatan. Namun, kita usahakan dalam 1 minggu ini untuk merancang kegiatan belajar agar anak mendapatkan semua yang ada dalam STEAM.”</p>	Tantangan pembelajaran	Memunculkan komponen STEAM dalam satu hari kegiatan.

Lampiran Hasil Wawancara Dengan Guru

Catatan Wawancara dengan Narasumber 4

Narasumber : Ibu Kadek

Jabatan : Guru kelas B3 TK Kartika VII-3 Singaraja

Hari/Tanggal : 11 Juni 2024

Tempat : Ruang Kantor

No	Data/ Transkrip Wawancara	Analisis	
		Topik	Interpretasi
Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media <i>Loose Part</i>			
1	<p>Apakah guru dapat menceritakan bagaimana contoh STEAM dengan <i>loose part</i> yang sudah dipraktikkan dalam kegiatan pembelajaran?</p> <p>Jadi salah satu contoh kegiatan yang menggunakan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> itu adalah seperti membentuk huruf dan angka dengan menggunakan tutup botol kemudian kerang, batu-batuan, ranting-ranting kayu dan lain-lain.</p>	Contoh kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Menggunakan berbagai bahan-bahan <i>loose part</i> yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar

2.	<p>Bisa diceritakan pelatihan apa saja yang guru pernah ikuti terkait STEAM?</p> <p>“Kalau untuk pelatihan secara menghusus kebetulan saya belum pernah tetapi pernah saya mengikuti salah satu lembaga yaitu TK Pelita Kasih yaitu pernah melakukan berbagi praktik baik yaitu tentang pembelajaran STEAM berbantuan media loose part di lembaganya. Jadi saya disitu hadir sebagai peserta, kalau untuk pelatihan yang secara khusus itu belum pernah.”</p>	Pelatihan guru	<i>Sharing</i> pengetahuan STEAM bersama lembaga pelita kasih
3.	<p>Sejak kapan guru menerapkan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> pada kegiatan pembelajaran?</p> <p>“Sejak penerapan kurikulum K13 sebenarnya kita tetap menggunakan pembelajaran berbasis STEAM, hanya saja untuk fokus ke media <i>loose part</i> ini masih baru yaitu di kurikulum merdeka.”</p>	Mulai penerapan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Dioptimalkan semenjak kurikulum merdeka dengan menggunakan media loose part
4.	<p>Dimana saja pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> berlangsung?</p> <p>”Kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> kita dapat lakukan di luar kelas atau di halaman maupun di dalam kelas”</p>	Tempat melaksanakan STEAM dengan loose part	Bisa dilaksanakan melalui pembelajaran <i>indoor</i> atau <i>outdoor</i>

<p>5.</p>	<p>Bagaimana menentukan tema saat kegiatan pembelajaran STEAM?</p> <p>“Untuk menentukan tema itu kita berpatokan dengan tema atau topik yang sudah ditetapkan atau sudah disesuaikan dengan topik yang berjalan pada semester tersebut . Jadi misalkan di hari itu kita menggunakan topik tanaman itu misalkan, jadi di hari itu kita menggunakan kegiatan yang memang kegiatan <i>loose part</i> yang menggunakan topik tanaman. Contoh misalkan topik tanaman 3 minggu itu sudah ada pemetaan temanya di setiap lembaga.”</p>	<p>Penentuan Tema</p>	<p>Masing-masing topik sudah ada pemetaan sub topiknya,</p>
<p>6.</p>	<p>Bagaimana model pembelajaran yang digunakan?</p> <p>“Model pembelajaran yang dilakukan di sekolah menggunakan kelompok ya. Jadi untuk kita di kartika menggunakan mode pembelajaran kelompok. Kalau untuk PJBL (Projek Based Learning) Seperti yang Ani tanyakan tadi kita lebih ke kegiatan P5 seperti membuat apa kemarin ya, penjur pancasila, untuk pameran hasil karya, atau kegiatan berkebun jadi anak-anak diajak untuk menanam mulai dari bibit sehingga tanamannya tumbuh, lebih ke situ sih kalau PJBL. “</p>	<p>Model pembelajaran</p>	<p>Sekolah menggunakan model pembelajaran kelompok</p>

7.	<p>Bagaimana guru mengatur waktu atau jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Untuk jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> ini, kita mengambilnya setiap seminggu sekalilah minimal. Jadi setiap minggu sekali itu pasti ada kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan media <i>loose part</i>.”</p>	Jadwal pelaksanaan STEAM dengan media <i>loose part</i>	Dilaksanakan setiap satu minggu sekali
8.	<p>Bagaimana cara guru membuat kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> agar menarik perhatian anak?</p> <p>“Jadi disini kita menggunakan benda-benda <i>loose part</i> yang ada di sekitar anak atau disini media-media <i>loose part</i> yang memiliki warna yang menarik bagi anak, sehingga disini anak-anak merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.”</p>	Strategi pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Memilih media <i>loose part</i> yang bervariasi
9.	<p>Dalam kegiatan pembelajaran STEAM bagaimana muatan sains, teknologi, rekayasa, seni dan matematika di praktikkan?</p> <p>”Untuk dipraktikkan itu kita melalui metode bermain misalkan contoh dengan e membuat jus, sehingga sains, teknologi, rekayasa seni dan matematika yang didapat misalkan dalam sains itu bagaimana langkah atau cara membuat jus, kemudian teknologi, bagaimana cara menggunakan blender jadi blender sebagai alat</p>	Penerapan STEAM	Contoh kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM yaitu pada kegiatan percobaan membuat jus

	<p>untuk membuat jus tersebut kemudian teknik perubahan dari buah menjadi bentuk jus, kemudian seni bagaimana cara anak menghias jus atau memberikan topping pada jus yang sudah di blender, kemudian matematikanya anak-anak diajak untuk menghitung buah yang dimasukkan ke dalam blender sebelum di jus buah tersebut.”</p>		
10.	<p>Bagaimana perencanaan atau persiapan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Untuk perencanaan atau persiapan di dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> itu kita bisa mengintegrasikan media <i>loose part</i> di dalam penyusunan modul ajar pada hari itu. Modul ajar itu sudah merangkap dia ada RPPH nya juga kita buat dalam satu minggu jadi sudah termasuk ada penilaian juga disana ada format penilaiannya”</p>	<p>Perencanaan STEAM dengan media <i>loose part</i></p>	<p>Menyiapkan modul ajar</p>
11	<p>Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Untuk pelaksanaan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> itu kita. Kalau kita di sekolah itu kan ada 3 langkah ya. Pembukaan, Inti, Penutup. Sedangkan untuk pelaksanaannya sih lebih kita mengambil di kegiatan intinya.”</p>	<p>Pelaksanaan STEAM dengan <i>loose part</i></p>	<p>Pembukaan, inti dan penutup sebagai langkah pembelajaran di kelas</p>

12.	<p>Bagaimana proses evaluasi atau penilaian yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Untuk proses evaluasi atau penilaian yang dilakukan kami menggunakan format penilaian foto berseri jadi disini ada beberapa foto yang akan kita masukkan ke dalam format foto berseri ini minimal ada foto jadi ada proses ya, proses pelaksanaan. Misalkan contoh membuat jus seperti yang tadi saya katakan. Bagaimana anak menyiapkan dulu sebelum buah-buah itu di jus, kemudian proses pada saat anak-anak membuat jusnya, kemudian yang terakhir adalah hasil dari jus yang sudah anak-anak buat yaitu kita menggunakan foto berseri itu salah satu contohnya. Kalau penilaian yang lainnya ada, ada anekdot, hasil karya, dan cek list.”</p>	Penilaian STEAM dengan <i>loose part</i>	Menggunakan asesmen berupa foto berseri dan juga terdapat jenis asesmen lainnya sesuai kegiatan yang dimunculkan
Keterampilan Kolaborasi Anak Usia Dini 5-6 Tahun			
1.	<p>Bagaimana perkembangan keterampilan kolaborasi anak sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Oke, untuk perkembangan keterampilan kolaborasi lebih berkembang, jadi sebelumnya itu anak lebih sering menggunakan buku tulis sebelum kita menggunakan media <i>loose part</i> ini, kemudian majalah, kemudian untuk sesudah itu, sesudah kita menggunakan media <i>loose part</i> anak-anak merasa senang. Jadi</p>	Perkembangan keterampilan kolaborasi anak	Perkembangan kolaborasi terlihat dengan anak lebih bersemangat belajar yang dilakukan secara berkelompok.

	antusias karena kegiatan dengan menggunakan media <i>loose part</i> ini dilakukan melalui kegiatan permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok bersama teman temannya.”		
2.	<p>Apakah Ibu bisa menceritakan strategi yang digunakan untuk mempraktikkan pembelajaran STEAM khususnya untuk keterampilan kolaborasi?</p> <p>“Jadi untuk strategi disini kita lebih menggunakan metode bermain. Kenapa kita menggunakan metode bermain, agar anak-anak tidak merasa tertekan atau lebih enjoi mereka melakukan kegiatan pembelajaran berbasis STEAM ini.”</p>	Strategi dalam mempraktikkan STEAM	Strategi yang dilakukan dengan metode bermain
3.	<p>Menurut Ibu kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM yang efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi anak apa saja?</p> <p>“Itu biasanya yang sudah pernah kita lakukan yaitu pada kegiatan eksperimen misalkan pada kegiatan mencampur warna itu salah satu contohnya”</p>	Kegiatan STEAM yang efektif	Kegiatan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi anak salah satunya dengan kegiatan pencampuran warna.

Keunggulan dalam Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media Loose Part			
1.	<p>Bagaimana manfaat yang dirasakan oleh guru dan siswa dengan penerapan kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>”Manfaat yang dirasakan oleh guru maupun siswa, jadi disini kita lebih mudah dan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, karena baik bahan-bahan yang kita dapatkan itu ada gitu di sekitaran anak dan juga kita bisa memilih mana kegiatan yang aman dan nyaman untuk anak-anak lakukan di dalam kegiatan pembelajaran”</p>	Manfaat kegiatan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i>	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan , karena media didapat di lingkungan sekitar
2.	<p>Bisa diceritakan keunggulan atau kelebihan dari penerapan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i> saat pembelajaran?</p> <p>“Untuk kelebihan pembelajaran STEAM dengan <i>loose part</i> seperti bahan yang mudah di dapat, dan penggunaan media yang digunakan oleh anak lebih menyenangkan, jadi lebih menariklah bagi anak.”</p>	Keunggulan media <i>loose part</i>	Media yang mudah didapat, dan penggunaan media yang menarik.

Kendala dalam Implementasi Pendekatan Pembelajaran STEAM Berbantuan Media <i>Loose Part</i>			
1.	<p>Selama menerapkan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> apakah ada kendala? Jika ada, bagaimana cara mengatasi kendala tersebut?</p> <p>“Oke kalau untuk kendala pastinya ada ya di dalam kegiatan pembelajaran, misalkan ketika kita menentukan bahan yang sesuai dengan topik pada saat itu . Salah satu contohnya misalkan menggunakan tema laut gitu atau pantai jadi kita agak kesulitan misalkan untuk mencari kerang karena kita juga harus berupaya mencari beberapa media <i>loose part</i> di pantai seperti itu, jika memang kita tidak menemukan itu juga menjadi salah satu kendala kita.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kendala dalam pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> - Media sesuai topik 	<p>Guru-guru kesulitan dalam menemukan media yang sesuai dengan topik pembelajaran.</p>
2.	<p>Apa saja tantangan-tantangan yang dihadapi oleh guru dalam implementasi kegiatan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>?</p> <p>“Untuk tantangan yang dihadapi guru di mana anak merasa senang di dalam satu kegiatan sehingga ia tidak mau berpindah ke kegiatan yang lain itu salah satu tantangannya. Kemudian, karena benda-benda <i>loose part</i> itu bentuknya kecil ya jadi ukuran-ukuran kecil terkadang anak-anak merasa kesulitan kita ajak untuk merapikan mainan. Itu aja sih yang lebih sering kita temukan di kegiatan pembelajaran di dalam kelas.”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tantangan dalam pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i> - Antusias anak - Penggunaan media <i>loose part</i> 	<p>Antusias anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kerapian dalam penggunaan media <i>loose part</i>.</p>

Lampiran 08. Lembar Dokumen Yang Diperlukan

Nama Peneliti : Ni Komang Yadni Okta Pratiwi

NIM : 2011061023

Lokasi Penelitian : TK Kartika VII-3 Singaraja dan TK Eka Dharma

No	Dokumen	Ada	Tdk	Keterangan
1	Visi, misi dan tujuan sekolah	✓		
2	Kurikulum sekolah	✓		
3	Struktur organisasi dan biodata tenaga pendidik	✓		
4	Keadaan jumlah peserta kelompok B	✓		
5	Sarana dan prasarana sekolah	✓		
6	Media pembelajaran <i>loose part</i>	✓		
7	Modul ajar di sekolah yang memuat capaian pembelajaran STEAM	✓		
8	Penilaian atau catatan keterampilan kolaborasi anak	✓		
9	Dokumentasi kegiatan pembelajaran STEAM dengan media <i>loose part</i>	✓		
10	Perencanaan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>	✓		
11	Pelaksanaan pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>	✓		
12	Evaluasi pembelajaran bermuatan STEAM dengan media <i>loose part</i>	✓		

Lampiran 09. Dokumentasi di TK Eka Dharma



Gambar 1. Penyerahan Surat Ijin Penelitian dengan Kepala Sekolah



Gambar 2. Wawancara dengan Guru Kelompok B3



Gambar 3. Wawancara dengan Guru Kelompok B1



Gambar 4. Kegiatan Anak Bermain *Loose Part*



Gambar 5. Fasilitas di TK Eka Dharma

Lampiran 10. Modul Ajar TK Eka Dharma

Taman Kanak-Kanak EKA DHARMA
MERDEKA BELAJAR

Elemen Capaian Pembelajaran TK B

1. Nilai Agama dan Budi Pekerti
2. Jati diri
3. Dasar-Dasar Literasi, matematika, sains, teknologi rekayasa, dan seni



❖ TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Anak mampu mengetahui agama yang dianutnya
2. Anak dapat mengenal ciptaan Tuhan
3. Anak mampu menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar
4. Anak dapat mengenal praktik sederhana dalam menjaga kesehatan seperti potong-potong pipis sebagai wujud rasa syukur
5. Anak dapat mencocokkan gambar dengan tulisan yang tepat
6. Anak mampu mengurutkan gambar
7. Anak dapat membuat susunan balok, puzzle dan lego dengan baik
8. Anak dapat mengonasi gambar, simbol, tanda, pola, huruf, angka
9. Anak dapat mengenal berbagai macam budaya daerah (permainan daerah)
10. Anak dapat membuat, memanfaatkan, dan menunjukkan hasil karya seni
11. Anak dapat melakukan eksperimen sederhana menggunakan bahan-bahan yang ada sekitar
12. Anak dapat mengenal alat-alat teknologi dengan benar
13. Anak dapat membedakan perbedaan gambar

❖ ALAT DAN BAHAN

Tangga lengkung, papan tulis, buku gambar, pensil, crayon, lembar kerja peserta didik, kertas lipat, lem, potongan puzzle, gumpal, alat mencocokkan, balok, plastisin, kertas lip, pisang, botol yogurt, stik es krim, karet gelang, sis, buskon, kerikil, potongan kardus

❖ SUMBER BELAJAR

Buku atau gambar dan video

❖ SARANA DAN PRASARANA

Ruangan kelas, lingkungan sekolah

Taman Kanak-Kanak EKA DHARMA
MERDEKA BELAJAR

Pantek tempat Wisataku



❖ MATERI AJAR

1. Mammik de niss
2. Meontu vitro dan merdepani orro
3. Menozuk
4. Meryguber
5. Malyisin puzle
6. Mengtempkan
7. Merontogai
8. Meraxu
9. Mersai perbetan
10. Malyisin balok
11. Mambek pialan
12. Meryuhagian
13. Melynd
14. Meryu mentis
15. Malygony
16. Meryu betak pelat litye (jwojwo)
17. Meryusan
18. Mersai peyin
19. Sains (menganti prahu helusa)
20. Meryuhing traki

Lampiran 11. Dokumen Penilaian atau Asesmen TK Eka Dharma



HASIL KARYA

Nama Anak : Tia
Kelompok : B1

Hari/Tanggal	Kegiatan	Hasil Kegiatan	Keterangan
Selasa, 21 Mei 2024	Membuat bentuk perahu menggunakan loose part bersama kelompoknya		Tia mampu bekerjasama dengan temannya untuk membuat bentuk perahu dengan bagus

Mengetahui,
Kepala TK Eka Dharma



Ni Luh Ketut Ery Ratmawati, S.Pd.AUD

Wali Kelas Kelompok B1



Putu Ika Padmini Maheswari S, S.Pd.AUD



CATATAN ANEKDOT

Nama : Tia
Semester : II
Kelompok : B1
Hari/Tanggal : Selasa, 21 Mei 2024

Tempat	Peristiwa	Keterangan
Di ruang kelas B1	Tia hari ini dapat menunjukkan sikap positif dalam bersosialisasi dengan teman. Tia mau berbagi makanan yang dibawa kepada teman disebelahnya.	Tia sangat perhatian dengan temannya. Ia membagikan makanan yang dibawanya kepada teman disebelahnya yang ingin merasakan makan tersebut, dan merekapun makan bersama-sama dengan ceria.

Mengetahui,
Kepala TK Eka Dharma



Ni Luh Ketut Ery Ratmawati, S.Pd.AUD

Wali Kelas Kelompok B1



Putu Ika Padmini Maheswari S, S.Pd.AUD



Taman Kanak-Kanak
EKA DHARMA



CEKLIST

Tema/Sub Tema : Karyawisata / Pantai
 Kelompok : B3 Semester : 2
 Hari/Tanggal : Jumat, 17 Mei 2024 Minggu ke : 15

Elemen Capaian Pembelajaran	Kegiatan	Hasil Pengamatan					
		Belum Muncul (-) Sudah Muncul (√)					
		Pandan	Adyara	Navya	Cya	Bagas	Gopam
Nilai-Nilai Agama dan Budi Pekerti	• Mengucapkan doa sebelum memulai kegiatan	√	√	√	√	√	√
	• Mengucapkan salam " Om swastiastu "	√	√	√	√	√	√
Jati Diri	• Senam Sehat Bugar Ceria	√	√	√	√	√	√
Dasar-Dasar Literasi dan STEAM	• Menyimak video tentang Bermain di Pantai	√	√	√	√	-	√
	• Membuat bentuk pohon kelapa dengan media <i>loose part</i> (kerikil)	√	√	√	√	√	√
	• Menggantung dan menempel gambar	√	√	√	√	√	√
	• Membuat mainan perahu menggunakan botol bekas	√	√	√	√	√	√
	• Sains (mengamati mainan perahu berlayar)	√	√	√	√	√	√



Taman Kanak-Kanak
EKA DHARMA



• Menghitung kerikil	√	√	√	√	√	√	√

Mengetahui,
Kepala TK Eka Dharma

Singaraja, 17 Mei 2024
Wali Kelas Kelompok B3


Ni Luh Ketut Ery Ratmawati, S.Pd.AUD


Luh Putu Henny Wijyanthi, S.Pd

Lampiran 12. Topik Kurikulum Merdeka PAUD TK Eka Dharma

TOPIK KURIKULUM MERDEKA PAUD SEMESTER I (17 Minggu)

No.	Topik	Sub Topik	Waktu
1.	Ayo berkenalan	<ul style="list-style-type: none">- Identitas diri- Anggota tubuh- Hobbyku- Keluargaku- Dunia Profesi	5 minggu
2.	Hidup sehat	<ul style="list-style-type: none">- Kebersihan dan kesehatan- Makanan dan minuman sehat	3 minggu
3.	Apa saja disekitarku?	<ul style="list-style-type: none">- Rumahku- Sekolahku- Kebunku- Binatang- Kendaraan	5 minggu
4.	Indonesiaku	<ul style="list-style-type: none">- Negaraku- Kebhinekaan- Pahlawan	4 minggu

TOPIK KURIKULUM MERDEKA PAUD SEMESTER II (17 Minggu)

No.	Topik	Sub Topik	Waktu
1.	Sains dan Alam	<ul style="list-style-type: none">- Cerah- Wow ada hujan- Indahnya pelangi- Ada angin- Air, udara, api	6 minggu
2.	Alam semesta	<ul style="list-style-type: none">- Bumi- Bulan- Bintang- Matahari	4 minggu
3.	Mitigasi bencana	<ul style="list-style-type: none">- Saat kebakaran- Banjir- Gempa bumi- Gunung meletus	4 minggu
4.	Karyawisata	<ul style="list-style-type: none">- Pantai- Pegunungan- Taman rekreasi	3 minggu

Lampiran 13. Struktur Organisasi TK Eka Dharma



Lampiran 14. Dokumentasi di TK Kartika VII-3 Singaraja



Gambar 1. Penyerahan Surat Ijin Penelitian dengan Kepala Sekolah



Gambar 2. Wawancara dengan Guru Kelompok B1



Gambar 3. Wawancara dengan Guru Kelompok B3 TK



Gambar 4. Kegiatan Anak Bermain dengan Media *Loose Part*



Gambar 5. Fasilitas di TK Kartika VII-3 Singaraja

Lampiran 15. Modul Ajar TK Kartika VII-3 Singaraja

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM MERDEKA
TK KARTIKA VII-3 SINGARAJA

A. Identitas Program

Semester	2 (Genap)	Kelompok	B (5-6 Tahun)
Minggu Ke-	10	Topik	Alat Transportasi
Bulan	Maret 2024	Subtopik	Transportasi Udara

B. Tujuan Kegiatan

- Anak dapat mengucapkan maaf, terima kasih, tolong, berkata jujur dan permisi sebagai upaya meneladani sifat-sifat Tuhan
- Anak menunjukkan sikap sportif, saling menolong terhadap teman sebaya
- Anak dapat melakukan kegiatan di dalam kelompok yang sesuai dengan minatnya
- Anak mulai dapat mengutarakan kegiatan yang disukai dan tidak disukai
- Anak dapat menunjukkan kemampuan dasar untuk berpikir kritis kreatif dan kolaboratif
- Anak dapat memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- Anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
- Anak dapat mengenal berbagai macam lambang huruf
- Anak dapat merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan
- Anak memiliki perbendaharaan kosa kata lebih banyak
- Anak dapat mengetahui ragam transportasi udara dan manfaat menggunakan transportasi udara
- Anak dapat menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan kegiatan permainan

C. Deskripsi

- Pada kegiatan ini, anak dapat mengenal ragam alat transportasi udara serta bisa mengetahui kegunaan dan manfaat dari transportasi udara.
- Anak mengetahui tujuan utama transportasi udara, yaitu digunakan untuk melakukan perjalanan dengan waktu yang lebih cepat, anak dapat mengetahui tata cara naik pesawat udara, anak mengetahui bagaimana cara duduk ketika akan menggunakan pesawat terbang agar aman
- Kegiatan yang dilakukan meliputi membaca buku cerita, meniru bentuk yang dilihat, menggunting, mencocokkan gambar dengan angka, mengenal angka dan huruf, bermain peran, mengenal kosakata, membuat kerajinan pesawat.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM MERDEKA
TK KARTIKA VII-3 SINGARAJA

D. Alat dan Bahan
Buku cerita, Alat tulis, Alat Menggambar, Flashcard Angka, Flashcard Huruf, Flashcard Moda Transportasi Udara, Tanah liat/plastisin, Kardus bekas, Gunting, Kursi, Tusuk gigi/Ildi, Cat warna

E. Peta Konsep

F. Kegiatan Harian

Hari 1 Rabu, 03 April 2024

Jenis Kegiatan	Uraian Kegiatan
Pembiasaan Pagi	<ul style="list-style-type: none"> SOP penyambutan, Memberi dan membalas salam, Menaruh tas di tempatnya, Berbaris di halaman, Senam atau gerakan tubuh, Memeriksa kebersihan kuku dan gigi, Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
Kegiatan Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan video cerita: Pesawat Terbang Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main <p>Pemantik :</p> <ul style="list-style-type: none"> Tanyakan gambar apa saja yang ada di video tersebut? Siapa saja tokoh di dalam cerita ini? (biarkan anak menebak) Kira-kira siapa tokoh utama di dalam cerita ini? Tanyakan arti judul buku dan biarkan anak tahu artinya Saat menyimak video, guru tidak perlu berhenti berdiskusi. Cukup bahas yang menarik perhatian anak lalu eksplorasi (kepoin) mereka. Setelah baca buku, diskusikan siapa tokoh yang terlibat?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) KURIKULUM MERDEKA
TK KARTIKA VII-3 SINGARAJA

	<ul style="list-style-type: none"> Dimana cerita pada video terjadi? Tanyakan sifat tokoh (apabila ada) yang ada di dalam cerita Minta anak menceritakan kembali dengan kata-katanya (boleh lengkap atau sepotong saja) Biarkan mereka berimajinasi dengan memberi pertanyaan "Andai kamu jadi X apa yang akan kamu lakukan?"
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal huruf "X" Cocokkan dan sortir transportasi udara berdasarkan warna, ukuran dan bentuk Mengenal suara huruf awal benda sekitar Menghitung hasil pengurangan menggunakan balon udara Meniru gerakan pesawat terbang dan mendarat
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya. Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama.

Lampiran 16. Dokumen Penilaian atau Asesmen TK Kartika VII-3 Singaraja

INSTRUMEN ASESMEN KURIKULUM MERDEKA TK KARTIKA VII-3 SINGARAJA
CEKLIS KEGIATAN

Topik	Alam semesta	Subtopik	Bintang
Nama		Hari/Minggu/Bulan	4/13/
Kelompok	B (5-6 Tahun)	Semester	1 (Ganjil)
Guru Kelas	Ni Luh Sri Nadiasih,S.Pd,AUD	Tahun Ajaran	2023/2024

No	Tujuan Kegiatan	Konteks Tujuan Kegiatan	Hasil Pengamatan		
			Belum Muncul	Sudah Muncul	Kejadian yang Teramati
1	Dapat mendorong kreativitas dengan mengajak anak menggunakan spidol untuk menggambar dan mewarnai bintang mereka sendiri.	Menggambar bentuk bintang		<input checked="" type="checkbox"/>	Anak menunjukkan kemampuannya saat membuat bentuk Bintang di buku gambar lalu mewarnai dengan rapi.
2	Anak dapat mengasah keterampilan berhitung dengan mengajak anak menghitung bintang bersama-sama.	menghitung jumlah titik pada bintang dan beri label bentuk dengan angka 5.		<input checked="" type="checkbox"/>	Anak menunjukkan sikap bekerja sama Ketika merekatkan lima benda kecil, seperti bola kapas, penjepit kertas, pompom, karet gelang, atau stiker, pada bintang sejumlah 5



Semester 1

TK KARTIKA

FOTOBERSERI
2023/2024

Nama : Sinta
Kelompok : B2 (5-6 Tahun)

Tanggal : 15 Januari 2024
Guru Kelas : Km Ayu Minarni

Eksperimen awan hujan dalam jar



Keterangan foto:

Foto 1 Sinta sedang mengisi jar dengan busa bersama dengan teman-teman sekelasnya

Foto 2 jar sudah penuh terisi busa lalu Sinta menuangkan pewarna berwarna biru ke dalam jar

Foto 3 Sinta mengamati air warna biru perlahan-lahan jatuh ke dalam jar seperti tetesan hujan

Analisis nilai agama dan budi pekerti:

Sinta mengetahui bahwa air hujan adalah ciptaan Tuhan Yang Maha Esa Ia mengetahui siklus air hujan

Analisis jati diri:

Sinta menuangkan busa sedikit demi sedikit ke dalam jar (botol aqu) dengan hingga terisi penuh lalu menuangkan pewarna makanan berwarna biru

Analisis steam:

Sains : Sinta mencampur air busa dengan pewarna makanan, tetesan pewarna makanan jatuh ke dasar jar sehingga nampak seperti tetesan air hujan.

Asesmen TKKartika VII-3 Singaraja Kur Merdeka: Foto Berseri

Umpan balik:

Anak terlibat langsung dalam proyek eksperimen awan hujan dalam jar. Keterlibatan anak membuat antusias dan pengalaman belajar mereka meningkat dengan sangat baik

Lampiran 17. Topik Kurikulum Merdeka PAUD TK Kartika VII-3 Singaraja

**KALENDER PENDIDIKAN SEMESTER II
TK KARTIKA VII-3 SINGARAJA TAHUN 2023/2024**

BULAN	TANGGAL																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
JANUARI		H	H	H	H	H	E	M				H	L	E	M	L	L	L	L	P	E	M	P	P	P	P	A	E	M	A	A	A
PEBRUARI	A	BR	E	M	BK	BK	BK	BR	JB	M	APC	APC	APC	APC	E	M	TL	TL	TL	TL	E	M										
MARET		E	M																													
APRIL	TU	TU	TU	TU	E	M	TD	TD			TD	E	M	TD	TD	KB	KB	KB	E	M	KB	KB	PAN	PAN	PAN	E	M	PAN	PAN			
MAY		KEM	KEM	E	M	KEM	KEM	KEM	PIK	E	M	PIK	PIK	PIK	MC	E	M	MC	MC	MC	MC	E	M	MA	MA	MA	MA	MA	MA	MA		
JUNI		E	M																													
JULI					E	M							E	M																		

Keterangan :

- Awal Tahun Pelajaran
- Hari Minggu
- Libur Umum
- Jeda Semester
- Libur Khusus Agama Hindu
- Raportan
- Libur Semester I
- Ekstrakurikuler

Libur umum :

- 1 Jan 24 : libur tahun baru
- 8 Jan 24 : libur tahun baru imlek
- 10 Feb 24 : Libur hari raya isra miraj
- 29 Mar 24 : Libur hari jumat apung
- 10-11 April : Libur Hari raya Idul Fitri
- 25 Des. '23 : Netal
- 1 Mei 24 Libur Hari buruh nasional
- 9 Mei 24 hari kenaikan yesus kristus
- 23 Mei 24 Libur hari raya waisak

TOPIK

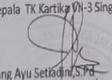
CUACA	H	1 WOW ADA HUJAN	4 Minggu
	L	2 AWAN DILANGIT	
	P	3 INDAHNYA PELANGI	
	A	4 ADA ANGIN	
KEBUN SEKOLAHKU	BK	5 AYO BERKEBUN	4 Minggu
	JB	6 JENIS BUAH	
	JS	7 JENIS SAYUR	
	APC	8 AKU PETANI CILIK	
ALAT TRANSPORTASI	TL	9 TRANSPORTASI LAUT	4 Minggu
	TU	10 TRANSPORTASI UDARA	
	TD	11 TRANSPORTASI DARAT	
	KB	12 KEBUN BINTANG	4 Minggu
TEMPAT REKREASI	PAN	13 PANTAI	
	KEM	14 BERKEMAH	
	PIK	15 BEKAL PIRNIE	
	MC	16 MENGGAPAI CITA	2 Minggu
CITA-CITA	MA	17 MENJADI ARSITEK	

Libur Sekolah :

- 17 Juni-13 Jul 24 : Libur Semester 2

Libur Khusus :

- 26 Feb-8 Maret 24 : Hari Raya Galungan & Kuningan
- Tg.11 mar. '24 : Hari Raya Nyepi
- 1 Juni 24 : Libur Hari Lahir Pancasila

Singaraja, 10 Juli 2023
Kepala TK Kartika VII-3 Singaraja

Sang Ayu Setadin, S.Pd.

LAH EFEKTIF, NON KURIKULER DAN HARI LIBUR

Lampiran 18. Data Guru TK Kartika VII-3 Singaraja



DATA GURU TK KARTIKA VII-3 SINGARAJA

No	Nama	L/P	Tempat/ Tanggal Lahir	Pendidikan terakhir	Guru Kelas	Status	Jabatan	TMT	Keterangan Sertifikasi	
1	Ni Putu Artiasih, S.Pd	P	Kayuputih 09-09-1977	S1 PG-PAUD	B1	GTY	Kepala Sekolah	01-05-2004	Sudah	2013
2	Ni Komang Ayu Minarni, S.Pd	P	Baler Bale agung 04-04-1976	S1 PG-PAUD	B2	GTY	Guru Kelas	01-08-2002	Sudah	2013
3	Ni Luh Sri Nadiasih, S.Pd.AUD	P	Padangbulia 29-01-1986	S1 PG-PAUD	A1	GTY	Guru Kelas	01-03-2005	Sudah	2015
4	Ida Ayu Kade Prastiyanti Kusuma, S.Pd	P	Candikusuma, 01-01-1986	S1 PG-PAUD	B3	GTY	Guru Kelas	18-10-2006	Sudah	2017
5	Luh Putu Suciarni, S.Pd	P	Singaraja 15-09-1992	S1 PG-PAUD	A2	GTY	Guru Kelas	02-05-2024	Belum	-

Mengetahui
Kepala TK Kartika VII-3 Singaraja

Ni Putu Artiasih, S.Pd

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

RIWAYAT HIDUP



Ni Komang Yadni Okta Pratiwi, lahir di Negara , pada tanggal 12 Oktober 2000 dari pasangan suami istri I Made Sumitera dan Ni Wayan Wiartini. Peneliti adalah anak ketiga dari tiga bersaudara. Peneliti sekarang tinggal di Desa Sambangan, Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng

Pendidikan yang telah ditempuh peneliti yaitu SD Negeri 1 Baktiseraga, lulus tahun 2013, SMP Negeri 4 Singaraja, lulus tahun 2016, dan SMK Negeri 2 Singaraja, lulus tahun 2019, dan mulai tahun 2020 mengikuti program S1 program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha sampai sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini, peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa S1 program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha.

