

PEDOMAN WAWANCARA PENELITIAN

A. Informan: Guru (Qomariah, S.Pd)

Indikator 1. Bentuk aktivitas bermain yang diterapkan

Tujuan: Mengetahui bentuk kegiatan bermain yang digunakan guru dalam mengembangkan kreativitas anak.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Aktivitas bermain apa saja yang biasanya diterapkan kepada anak usia 3–4 tahun di KB Al-Amin?	Di KB Al-Amin kami menerapkan berbagai aktivitas bermain, seperti bermain peran (dokter, polisi, guru, pedagang, koki) bermain balok, bermain puzzle, menggambar dan mewarnai, beryanyi, kegiatan sensorimotor, serta permainan kelompok yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.
2.	Mengapa Ibu memilih kegiatan bermain peran seperti dokter, polisi, dan profesi lainnya dalam proses pembelajaran?	Karena bermain peran dapat merangsang imajinasi, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, serta melatih anak mengenal berbagai profesi, anak juga belajar bekerja sama, berbagai peran, dan mengekspresikan ide melalui kegiatan bermain.
3.	Apa tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan bermain peran tersebut?	Tujuannya mengembangkan kreativitas, kepercayaan diri, kemampuan berbahasa, keterampilan sosial, kemampuan memecahkan masalah, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan empati pada anak.

Indikator 2. Proses pelaksanaan aktivitas bermain

Tujuan: Mengetahui bagaimana guru melaksanakan aktivitas bermain. Pertanyaan

No.	Pertanyaan	Jawaban
4.	Bagaimana tahapan pelaksanaan kegiatan bermain peran mulai dari persiapan sampai kegiatan selesai?	Guru menyiapkan tema, alat permainan dan ruang bermain. Selanjutnya guru menjelaskan aturan serta membagikan peran kepada anak. Kemudian anak bermain sesuai imajinasinya dengan bimbingan guru. Setelah selesai, guru mengajak anak berdiskusi mengenal pengalaman bermain dan memberikan apresiasi terhadap setiap anak.
5.	Apa peran guru selama anak mengikuti kegiatan bermain tersebut?	Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, motivator dan pengamat. Guru memberikan arahan jika diperlukan, menjaga suasana tetap kondusif, serta memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan ide secara mandiri

6.	Bagaimana guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi atau mengembangkan ide saat bermain?	Guru memberikan kebebasan kepada anak memilih peran menentukan cara bermain, dan mengembangkan alur cerita sesuai imajinasi mereka. Guru memberikan arahan apabila anak mengalami kesulitan atau terjadi konflik
----	--	--

Indikator 3. Pengembangan kreativitas anak

Tujuan: Mengetahui perubahan kreativitas anak setelah mengikuti aktivitas bermain.

No.	Pertanyaan	Jawaban
7.	Menurut Ibu, perilaku apa yang menunjukkan bahwa kreativitas anak mulai berkembang selama kegiatan bermain?	Anak mulai mampu menciptakan ide baru, menggunakan benda disekitarnya sebagai media bermain, berani menyampaikan pendapat, membuat cerita sendiri, serta lebih percaya diri dalam memerankan tokoh
8.	Apakah semua anak menunjukkan kreativitas yang sama? Bagaimana perbedaannya?	Tidak, setiap anak memiliki kreativitas yang berbeda ada anak yang aktif dan cepat mengembangkan ide sementara ada yang masih membutuhkan contoh, motivasi, atau pendampingan dari guru agar lebih percaya diri
9.	Dapatkah Ibu memberikan contoh perubahan kreativitas yang terlihat pada salah satu anak setelah mengikuti kegiatan bermain peran?	Misalnya, ada anak A yang awalnya pemalu dan hanya mengikuti teman. Setelah beberap kali mengikuti kegiatan bermain peran anak mulai berani memilih peran sendiri, berbicara didepan teman, menciptakan cerita sederhana, dan

		menggunakan alat permainan dengan cara yang kreatif Ananda B awalnya hanya bisa mau diam atau memegang 1 alat bermain tanpa bicara setelah beberapa kali sesi bermain peran dokter- dokteran dia mulai berani mengambil stetoskop mainan, mendekati temannya, dan berkata “ <i>Buka mulutnya ya, aku periksa dulu</i>”
--	--	---

Indikator 4. Kendala pelaksanaan

Tujuan: Mengetahui hambatan dalam pelaksanaan aktivitas bermain.

No.	Pertanyaan	Jawaban
10.	Kendala apa yang paling sering dihadapi ketika melaksanakan kegiatan bermain peran?	Berebut property atau alat mainan tertentu anak hilang fokus (keluar dari alur peran) serta anak yang berebut ingin menjadi peran utama yang sama (misal semua ingin menjadi dokter)

11.	Bagaimana cara guru mengatasi kendala tersebut agar kegiatan bermain tetap berjalan dengan baik?	Menyiapkan properti pendukung dalam jumlah yang cukup atau bervariasi, menerapkan sistem pergantian peran serta mengarahkan anak dengan dialog baru
-----	--	---

B. Informan : Kepala Sekolah (Fauziyah S.pd,I)

Indikator 1. Kebijakan sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang paling sering dihadapi ketika melaksanakan kegiatan bermain peran?	Keterbatasan variasi properti mainan yang perlu di perbarui secara berkala, serta penyesuaian kualifikasi atau kreativitas guru dalam merancang skenario bermain yang selalu bagi anak

Indikator 2. Dukungan sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban
2.	Dukungan apa yang diberikan sekolah kepada guru agar kegiatan bermain dapat terlaksana dengan baik?	Pengalokasian dana dari sekolah untuk APE (<i>alat permainan edukatif</i>) pemberian jam penyusunan modul ajar, serta memfasilitasi keikutsertaan guru dalam pelatihan / workshop PAUD
3.	Bagaimana sekolah menyediakan sarana atau media yang mendukung kegiatan bermain peran?	Menganggarkan pembelian aset secara berkala menyediakan sudut/pojok mainan di setiap kelas serta memfasilitasi pemanfaatan bahan alam atau bekas (<i>loose parts</i>) yang aman

Indikator 3. Hasil yang diharapkan

No.	Pertanyaan	Jawaban
4.	Menurut Ibu, bagaimana pengaruh kegiatan bermain terhadap perkembangan kreativitas anak di KB Al-Amin?	Pengaruhnya sangat nyata anak-anak lebih percaya diri, kemampuan komunikasinya meningkat pesat dan daya imajinasi mereka berkembang lebih siap menuju jenjang TK
5.	Apa indikator yang digunakan sekolah untuk melihat bahwa kreativitas anak berkembang?	Menggunakan instrument laporan hasil belajar (Rapor PAUD atau capaian perkembangan) yang mengukur keberanian anak menyampaikan ide fleksibilitas berfikir, dan kemampuan pemecahan masalah saat berinteraksi dengan media bermain

Indikator 4. Evaluasi

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Apakah terdapat kendala yang dihadapi sekolah dalam pelaksanaan kegiatan bermain? Bagaimana upaya sekolah mengatasinya?	Iya, kendalanya keterbatasan alat permainan dan perbedaan kreativitas guru dalam merancang kegiatan bermain. Sekolah mengatasinya dengan menambah APE secara bertahap, memanfaatkan bahan alam atau barang bekas yang aman, serta mengadakan pelatihan bagi guru

Foto dokumentasi

