Lampiran 4 : Hasil wawancara tentang Implemetasi Model Pembelajaran Beyond Centers and Circles Timedi PAUD Kusma

1. **Identitas responden**
2. Nama : Nur Hayati Tahir,SH
3. Pendidikan terakhir : Sarjana Hukum
4. Jenis kelamin : a. Perempuan
5. Jabatan Fungsional : Tutor

**HASIL WAWANCARA**

1. Bagaimana anda menata lingkungan dengan intensitas dan densitas pijakan sebelum bermain?

*Jawaban : Untuk menata lingkungan sebelum pijakan bermain anak-anak didampingi oleh guru pendamping menuju ke kelas sentra main, anak-anak berbaris di depan kelas mengabsen anak dan masuk satu persatu secara berurutan.*

1. Media apa saja yang anda gunakan untuk bercerita yang disesuaikan dengan tema pembelajaran?

*Jawaban : Dengan menggunakan sentra balok, sentra bercerita, sentra alam, dan sentra agama. Misalnya pada sentra balokk maka tema yang digunakan my home*

1. Apakah anda mencatat perilaku kemampuan anak saat bemain?

*Jawaban : iya dicatat*

1. Bagaimana anda mengingatkan siswa bila ada yang melanggar aturan pada saat bemain?

*Jawaban : Sebelum bermain anak diberikan penjelasan mengenai aturan dalam melakukan permainan dengan meggunakan berbagai macam sentra.*

1. Mengapa anda menyuruh anak menceritakan pengalaman bermainnya pada pijakan setelah bermain?

*Jawaban : anak disuruh menceritakan pengalamannya setelah bermain dengan tujuan guru mampu mengetahui aktivitas dan hambatan yang terjadi selama bermain*

1. Apakah dengan rasa ingin tahu akan mendorong anak untuk melakukan perjalanan intelektual dalam memecahkan suatu masalah?

*Jawaban : Secara teoritis anak suka bertanya mengenai sesuatu yang disebabkan rasa ingin tahu anak semakin berkembang dan secara praktik anak suka bertanya mengenai media yang digunakannya untuk mengembangkan kreatifitas anak.*

1. Bagaimana model pembelajaran Beyond Centers and Circles Timemampu membuat anak bereksperimen?

*Jawaban : Dengan cara melihat anak mengkreasikan permainan pada sentra main*

1. Bagaimana anda menilai bahwa pada pijakan saat bermain akan menimbulkan rasa ingin tahu yang menghasilkan karya-karya kreatif?

*Jawaban : Dengan dilakukannya pengamatan kepada anak maka kami mampu mengetahui penyebab terjadinya rasa ingin tahu pada anak.*

1. Apakah rasa ingin tahu akan membuat anak memperoleh jawaban terhadap segala sesuatu yang belum dimengerti?

*Jawaban : anak yang sampai pada pijakan bermain akan dengan spontan memperoleh jawaban dari dari permainan yang tidak dimengertinya karena anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi*

1. Apakah pada pijakan sebelum bermain anda memotivasi anak sehingga anak melakukan tugas aau pekerjaan dengan hasil baik?

*Jawaban : iya, saya memberikan motivasi kepada anak sebelum bermain*

1. Bagaimana anda melihat motivasi berprestasi berkaitan dengan kreativitas?

*Jawaban : Dengan melihat keaktifan anak mengikuti pembelajaran.*

1. Apakah kebutuhan otonomi merupakan kebutuhan anak untuk menentukan sendiri tindakan-tindakan yang akan dilakukan?

*Jawaban : Kebutuhan otonomi anak merupakan hal mutlak yang di miliki oleh anak untuk mengembangkan kreatifitasnya.*

1. Mengapa anda mengganggap kebutuhan otonomi merupakan salah satu motivasi penting bagi lahirnya pemikiran-pemikiran kreatif?

*Jawaban : motivasi anak akan tercipta dengan sendirinya ketika kami memberikan kebebasan berkreatifitas kepada anak.*

1. Bagaimana anda melakukan pembelajaran yang tidak membosankan sehinggah kreativitas anak bisa berkembang?

*Jawaban : Dengan cara memberikan fasilitas yang lengkap kepada anak maka anak tidak akan bosan di dalam ruangan belajar karena pada dasarnya karakter anak suka dengan permainan.*

1. Apakah pada pijakan saat bermain anda memberikan tugas secara rutin dari hari-kehari?

*Jawaban : Tentunya kami tidak akan memberikan kepada anak tugas yang bersifat rutinitas karena jika anak bosan dengan permainan yang diberikan maka pasti anak tidak antusias untuk mengikuti pembelajaran.*

1. Bagaimana anda mendesain model pembelajaran Beyond Centers and CirclesTime Sehingga anak mampu berfikir kreatif dan keluar dari pemikiran yang stagnan?

*Jawaban : Dengan menggunakan berbagai macam sentra, seperti sentra balok, sentra agama, dan sentra alam.*

* 1. **Identitas responden**
1. Nama : Heriyati
2. Pendidikan terakhir : SMA
3. Jenis kelamin : a. Perempuan
4. Jabatan Fungsional : Tutor

**HASIL WAWANCARA**

1. Bagaimana anda menata lingkungan dengan intensitas dan densitas pijakan sebelum bermain?

*Jawaban : Guru menata lingkungan bermain yang disesuaikan dengan tema dan sub tema serta sentra yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Misalnya Dimana pembelajaran pada hari ini bertemakan My Home (Rumah saya) dengan sub tema bangunan.*

1. Media apa saja yang anda gunakan untuk bercerita yang disesuaikan dengan tema pembelajaran?

*Jawaban : Media yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu media sentra balok dan sentra bercerita*

1. Apakah anda mencatat perilaku, kemampuan anak saat bemain?

*Jawaban : Untuk mengetahui perkembangan kreatifitas anak guru tentunya menganalisa kemudian mencatat perilaku anak selama bermain*

1. Bagaimana anda mengingatkan siswa bila ada yang melanggar aturan pada saat bemain?

*Jawaban : sebelum pembelajaran dimulai kami mengingatkan siswa mengenai aturan dalam bermain*

1. Mengapa anda menyuruh anak menceritakan pengalaman bermainnya pada pijakan setelah bermain?

*Jawaban : karena bercerita merupakan cara yang cukup efektif untuk mengetahui perkembangan kreatifitas anak melalui anaknya sendiri*

1. Apakah dengan rasa ingin tahu akan mendorong anak untuk melakukan perjalanan intelektual dalam memecahkan suatu masalah?

*Jawaban : Anak yang penuh rasa ingin tahu dengan sendirinya akan melakukan cara untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.*

1. Bagaimana model pembelajaran Beyond Centers and Circles Timemampu membuat anak bereksperimen?

*Jawaban : Dengan adanya model pembelajaran beyond center and circle time maka anak akan mudah mengekspresikan kreatifitasnya.*

1. Bagaimana anda menilai bahwa pada pijakan saat bermain akan menimbulkan rasa ingin tahu yang menghasilkan karya-karya kreatif?

*Jawaban : Kreativitas anak bisa berkembang pada pijakan saat bermain karena dengan adanya pijakan saat bermain guru mengamati dan mencatat perkembangan anak.*

1. Apakah rasa ingin tahu akan membuat anak memperoleh jawaban terhadap segala sesuatu yang belum dimengerti?

*Jawaban : anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi akan mencari cara untuk memecahkan permasalahan pada saat anak bermain.*

1. Apakah pada pijakan sebelum bermain anda memotivasi anak sehingga anak melakukan tugas aau pekerjaan dengan hasil baik??

*Jawaban : guru tentunya memotivasi anak pada pijakan sebelum bermain dengan tujuan anak aktif dalam mengikuti pembelajaran.*

1. Bagaimana anda melihat motivasi berprestasi berkaitan dengan kreativitas?

*Jawaban : Untuk melihat efek dari motivasi tentunya kami mengamati anak sehingga pda saat penilaian anak akan terlihat kreatif.*

1. Apakah kebutuhan otonomi merupakan kebutuhan anak untuk menentukan sendiri tindakan-tindakan yang akan dilakukan?

*Jawaban : Kreativitas yang dilakukan oleh anak tidak ada campur tangan dari guru secara langsung hanya saja guru membimbing jika anak kesulitan*

1. Mengapa anda mengganggap kebutuhan otonomi merupakan salah satu motivasi penting bagi lahirnya pemikiran-pemikiran kreatif?

*Jawaban : Dengan diberikannya kebebasan kepada anak maka anak akan mengembangkan sendiri kreativitasnya.*

1. Bagaimana anda melakukan pembelajaran yang tidak membosankan sehingga kreativitas anak bisa berkembang?

*Jawaban : Dengan mendesain model pembelajarn Beyond centers and circles time maka anak tidak akan bosan dengan pembelajaran yang dilakukannya.*

1. Apakah pada pijakan saat bermain anda memberikan tugas secara rutin dari hari-kehari?

*Jawaban : Jika tugas rutin deiberikan kepada anak maka anak cepat bosan dan pembelajaran sangat tidak efektif. Sehingga kami memberikan berbagai macam sentra dalam melakukan pembelajaran.*

1. Bagaimana anda mendesain model pembelajaran *Beyond Centers and Circles Time* Sehingga anak mampu berfikir kreatif dan keluar dari pemikiran yang stagnan?

*Jawaban : Dengan adanya model pembelajaran Beyond center and circle time anak mampu berfikir kreatif karena kami merencanakannya sesuai dengan kemampuan dan minat anak dengan cara menganalisa kemampuan kreatifitas anak.*