

**UPAYA MENINGKATKAN  
KECAKAPAN BERPIKIR ANAK USIA 5-6 TAHUN  
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA DAUR ULANG PAPAN TEBAK  
(Penelitian Tindakan Kelas Di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur)**



Oleh:

Monica Sukma Pranamaya

1615121263

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2016**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN  
PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul : Upaya Meningkatkan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Daur Ulang Papan Tebak (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur)

Nama Mahasiswa : Monica Sukma Pranamaya

Nomor Registrasi : 1615121263

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tanggal Ujian : 01 Agustus 2016

Pembimbing I



Dr. Yuliani Nurani, M.Pd

NIP. 19660716 199003 2 001

Pembimbing II

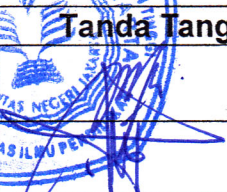
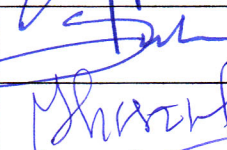
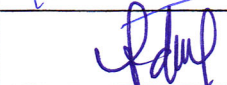




Dr. Nurjannah, M.Pd

NIP. 19790530 200912 2 002

---

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		
Dr. Gantina Komalasari, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd (Ketua Penguji)***		29 Agustus 2016
Dra. Yasmin Faradiba, M.Pd (Anggota)****		10 Agustus 2016
Ade Dwi Utami, S.Pd, M.Pd (Anggota)****		23 Agustus 2016

\*Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

\*\*Pembantu Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

\*\*\*Ketua Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jakarta

## **SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Saya yang bertandatangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Monica Sukma Pranamaya

NIM : 1615121263

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kecakapan Berfikir Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Daur Ulang Papan Tebak ” adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Mei-Juni 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi dari skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau merupakan jiplakan karya tulis orang lain serta bukan terjemahan dari karya tulis orang lain

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-sebenarnya dan saya bersedia meanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan yang saya buat ini tidak benar.

Jakarta, Juli 2016

Yang membuat pernyataan,

Monica Sukma Pranamaya  
1615121263

**UPAYA MENINGKATKAN KECAKAPAN BERPIKIR ANAK USIA 5-6  
TAHUN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA DAUR ULANG PAPAN TEBAK  
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI PAUD TERATAI, PULOGADUNG,  
JAKARTA TIMUR)**

**Monica Sukma Pranamaya  
1615121263**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang papan tebak di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kecakapan berpikir merupakan bagian dari kecakapan hidup. Media daur ulang merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan daur ulang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggabungkan tahapan dan siklus dari Kemmis & Mc Taggart dan John Creswell. Tahapan yang digunakan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus yang digunakan yaitu menggunakan satu siklus. Subjek penelitian ini, anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 10 anak. Tindakan yang diberikan melalui penggunaan media daur ulang papan tebak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan catatan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan analisis data kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu bila rata-rata kecakapan berpikir anak telah mencapai 71%.

Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan 27%. Hal ini dibuktikan dari hasil pra penelitian 43,59% meningkat pada siklus I menjadi 71,09%. Kecakapan berpikir anak mengalami peningkatan setelah peneliti memberikan tindakan yang dilakukan melalui media daur ulang papan tebak. Tahapan dari tindakan tersebut yaitu bercakap-cakap, menjelaskan cara permainan, bermain tebak-tebakan, anak menjawab tebak-tebakan, dan ditutup dengan anak menunjuk dan menyebutkan serta bercerita tentang gambar.

**Kata kunci: *anak usia 5-6, kecakapan berpikir, media daur ulang, penelitian tindakan kelas***

**EFFORTS TO IMPROVE THINKING SKILLS OF CHILDREN AGES 5-6  
YEARS THROUGH THE USE OF RECYCLED MEDIA GUESSES BOARD  
(CLASS ACTION RESEARCH IN PAUD TERATAI, PULOGADUNG, EAST  
JAKARTA)**

**Monica Sukma Pranamaya  
1615121263**

**ABSTRACT**

The purpose of this research to determine enhancement of thinking skills of children aged 5-6 years through the use of recycled media guesses board in PAUD Teratai, Pulogadung, East Jakarta. Thinking skills is a part of life skills. Recycled media is media that made from recycled materials.

Type of this research is classroom action research that combines the stages and the cycle of Kemmis & Mc Taggart and John Creswell. The stages used are planning, execution, observation, and reflection. the cycle used is one cycle. Subject of this research are children aged 5-6 years who has 10 children. Action is given through the use of recycled media guesses board. Data collection technique used observation and documentation notes. Data analysis technique used is the analysis of quantitative and qualitative data. In this research the indicators of success if the average thinking skills a child has reached 71%.

The results in this research indicate the presence of 27% increase. This is evidenced from the pre-research 43,59% increased at the first cycle to 71,09%. Thinking skills of children increased after the researchers gave the actions performed through the recycled media guesses board. The stages of actions are having a conversation, explaining how the game,

**play the guessing game, the child answered guessing games, and closed with a child pointing and name and tells the story of the picture.**

**Keywords: children aged 5-6, thinking skills, recycled media, class action research**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami haturkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya skripsi penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam penulisan dan penyusunan skripsi penelitian ini, mendapatkan kesulitan karena keterbatasan pengetahuan, baik dari segi materi, teknis penulisan maupun bahasa yang dipergunakan. Tanpa adanya bantuan dari semua pihak, skripsi penelitian ini tidak akan tersusun dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih.

Pertama, Dr. Sofia Hartati, M.Si dan Dr. Gantina komalasari, M.Psi selaku Dekan dan Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Kedua, Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Ketua Prodi PG PAUD FIP UNJ dan pembimbing I memberi pengarahan dalam penyusunan, memberikan bimbingan dengan sabar dan saran bagi penyempurna laporan skripsi ini serta selalu memberikan semangat dan motivasi tersendiri bagi peneliti.

Ketiga, Dr. Nurjanah, M.Pd selaku pembimbing II dan dosen pembimbing akademik yang dengan sabar memberikan bimbingan serta saran bagi penyempurna laporan skripsi ini serta selalu memberikan semangat dan motivasi tersendiri bagi peneliti.

Keempat, Ade Dwi Utami, S.PD, M.Pd, selaku kordinator penyelesaian studi yang telah memberi pengarahan dalam penyelesaian skripsi.

Keenam, Seluruh dosen PG PAUD UNJ yang telah memberikan ilmu sebagai bekal masa depan.

Ketujuh, Ibu Tini, selaku kepala sekolah PAUD Teratai yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan Ibu Yuni selaku kolaborator yang membantu dan memberikan motivasi

Kedelapan, Keluargaku yang saya cintai (Enda Prasetyo, Ida Ayu Kade Ngurah, Macrina Tika Ayu Absari, Albertus Suryadipa Inanda Putra, dan Gregorius Agung Dwi Wardoyo) yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi.

Kesembilan, Teman-teman yang saya sayangi (Ayunda Putri Putranti, Anastasia Dewani, Elias Adiel M. W, Dessy Ernia, Dwi Puspa Pertiwi, dan Febryani Sulistyaningrum), teman-teman sayap kiri, dan mahasiswa angkatan 2012 PG PAUD UNJ yang selalu memberikan semangat dan meluangkan waktu untuk membantu agar dapat menyelesaikan skripsi.

Akhirnya, semoga skripsi penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua, Amin.

Jakarta, Juli 2016

Peneliti

MSP



## DAFTAR ISI

Halaman

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**ABSTRAK ..... ii**

**ABSTRAC ..... iii**

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... iv**

**HALAMAN PERSEMBAHAN ..... v**

**KATA PENGANTAR ..... vi**

**DAFTAR ISI ..... viii**

**DAFTAR TABEL ..... xii**

**DAFTAR GAMBAR ..... xii**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... xv**

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang ..... 1

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian ..... 8

C. Pembatasan Fokus Penelitian ..... 8

D. Perumusan Masalah ..... 9

E. Kegunaan Hasil Penelitian ..... 9

## **BAB II ACUAN TEORITIK**

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti .....	11
1. Kecakapan Berpikir .....	11
a. Definisi Berpikir .....	11
b. Definisi Kecakapan Berpikir .....	13
c. Jenis Kecakapan Berpikir .....	17
2. Anak Usia 5-6 Tahun .....	20
a. Definisi Anak Usia Dini .....	20
b. Karakteristik Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun .....	22
B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternative Atau Disain-disain Alternative Intervensi Tindakan Yang Dipilih .....	24
1. Media Daur Ulang .....	24
a. Pengertian Media Daur Ulang .....	24
b. Jenis Media Daur Ulang .....	29
c. Keuntungan Media Daur Ulang .....	31
2. Media Daur Ulang Papan Tebak .....	31
C. Bahasan Hasil-hasil Relevan .....	34
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan .....	34

## **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

A. Tujuan Khusus Penelitian .....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian .....	38
1. Metode Penelitian .....	38
2. Disain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian .....	40
D. Subjek/ Partisipan dalam Penelitian .....	41
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....	42

F. Tahap intervensi penelitian tindakan .....	43
1. Kegiatan pra penelitian .....	43
2. Kegiatan siklus .....	43
a. Perencanaan .....	44
b. Tindakan .....	45
c. Pengamatan .....	59
d. Refleksi .....	59
G. Hasil Intervensi yang Diharapkan .....	61
H. Data dan sumber data .....	61
1. Data .....	61
2. Sumber Data .....	62
I. Instrumen-instrumen pengumpulan data yang digunakan .....	63
1. Definisi konseptual .....	63
2. Definisi operasional .....	64
3. Kisi-kisi instrumen .....	65
a. Instrumen Kecakapan Berpikir .....	65
b. Instrumen Pemantau Tindakan .....	67
J. Teknik pengumpulan data .....	69
K. Teknik Analisis Data .....	72
a. Analisis Data .....	72
b. Interpretasi Hasil Analisis Data .....	74
L. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	74

#### **BAB IV DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	77
1. Deskripsi Data Pra Penelitian .....	79
2. Deskripsi Data Siklus I.....	83
a. Perencanaan Tindakan .....	83

b. Tindakan dan Pengamatan .....	84
c. Refleksi.....	113
B. Analisis Data .....	116
1. Analisis Data Kuantitatif .....	116
2. Data Kualitatif .....	117
a. Aspek Menggali Informasi .....	118
1) Reduksi Data.....	118
2) Display Data.....	121
3) Verifikasi Data.....	122
b. Aspek Memproses Informasi .....	123
1) Reduksi Data.....	123
2) Display Data.....	127
3) Verifikasi Data.....	129
c. Aspek Memecahkan Masalah .....	130
1) Reduksi Data.....	130
2) Display Data.....	132
3) Verifikasi Data.....	133
C. Interpretasi Hasil Analisis .....	134
D. Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	135
E. Keterbatasan Peneliti .....	138

## **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	139
B. Implikasi .....	140
C. Saran.....	141

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>143</b>
-----------------------------	------------

## **BIODATA**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perencanaan Waktu Penelitian.....	38
Tabel 3.2 Satuan Perencanaan Tindakan Siklus I .....	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kecakapan Berpikir .....	70
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Pemantauan Tindakan Guru .....	71
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Pemantauan Tindakan Anak .....	73
Tabel 3.5 Skor Untuk Item Kemunculan Indikator .....	75
Tabel 3.6 Ketentuan Skala Kemunculan .....	76
Tabel 4.1 Data Pra Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun...	85
Tabel 4.2 Tindakan Pada Siklus I .....	88
Tabel 4.3 Data Siklus I Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun .....	118
Tabel 4.4 Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun .....	122
Tabel 4.5 Hasil Interpretasi Data.....	139

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas.....	46
Gambar 3.2 Rencana Kegiatan Siklus I .....	64
Gambar4.1 PAUD Teratai.....	82
Gambar 4.2 Ruang kelas dan Media Pembelajaran .....	83
Gambar 4.3 Guru Dan Anak-Anak Sedang Bermain Bola .....	84
Gambar 4.4 Anak Mengerjakan Majalah Mentari.....	85
Gambar 4.5 Media Pembelajaran .....	92
Gambar 4.6 Peneliti melakukan apersepsi tentang guru .....	93
Gambar 4.7 Anak menempel gambar tentang guru bersama pasangannya .....	94
Gambar 4.8 Anak menunjuk dan menyebutkan gambar .....	95
Gambar 4.9 Media Pembelajaran .....	96
Gambar 4.10 Peneliti melakukan apersepsi tentang polisi .....	96
Gambar 4.11 Anak melakukan kegiatan .....	97
Gambar 4.12 Anak menunjuk dan menyebutkan gambar .....	98
Gambar 4.13 Media Pembelajaran .....	99
Gambar 4.14 Peneliti melakukan apersepsi .....	100
Gambar 4.15 Anak melakukan kegiatan .....	100
Gambar 4.16 Anak menunjuk dan menyebutkan .....	101
Gambar 4.17 Media Pembelajaran .....	102
Gambar 4.18 Peneliti melakukan apersepsi .....	103
Gambar 4.19 Anak melakukan kegiatan .....	104
Gambar 4.20 Media Pembelajaran .....	105
Gambar 4.21 Peneliti melakukan apersepsi .....	105
Gambar 4.22 Anak melakukan kegiatan .....	106
Gambar 4.23 Anak menunjuk dan menyebutkan gambar .....	107

Gambar 4.24 Media Pembelajaran .....	108
Gambar 4.25 Peneliti melakukan apersepsi .....	108
Gambar 4.26 Anak melakukan kegiatan .....	109
Gambar 4.27 Anak menunjuk dan menyebutkan gambar .....	110
Gambar 4.28 Media Pembelajaran .....	111
Gambar 4.29 Peneliti melakukan apersepsi .....	111
Gambar 4.30 Anak membuat gambar bersama tentang pemadam kebakaran .....	112
Gambar 4.31 Anak menceritakan gambar yang dibuat .....	113
Gambar 4.32 Media Pembelajaran .....	113
Gambar 4.33 Peneliti melakukan apersepsi .....	114
Gambar 4.34 Anak melakukan kegiatan, menggambar cita-cita yang diinginkan.....	114
Gambar 4.35 Anak menceritakan gambar yang dibuat dan memperagakan profesi yang dicita-citakan .....	115

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Kemampuan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

Lampiran 2 Rubrik Penilaian Instrumen Pedoman Observasi

Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi

Lampiran 4 Catatan Lapangan

Lampiran 5 Catatan Dokumentasi

Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Tindakan

Lampiran 7 Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berusia sejak lahir hingga umur delapan tahun. Pada usia ini anak termasuk dalam masa *golden age*, dimana perkembangan otak anak sangat pesat. Seperti halnya Sujiono dan Sujiono, menuliskan bahwa selama lima tahun pertama kehidupan seorang anak otak berkembang dengan pesat, terlebih lagi pada usia 2-5 tahun yang seringkali diistilahkan dengan masa kritis.<sup>1</sup> Hal ini menjelaskan bahwa pada usia ini anak memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang hal-hal baru disekitarnya atau tentang hal yang diamatinya.

Rasa ingin tahu anak akan mengembangkan pemikiran anak untuk dapat mengatasi masalah yang anak hadapi dalam keseharian, inilah yang dimaksud dengan kecakapan hidup. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003), kecakapan hidup (*life skill*) merupakan kecakapan yang harus dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi

---

<sup>1</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Cetakan Pertama, (Jakarta: Indeks, 2010), h. 50

sehingga mampu mengatasinya.<sup>2</sup> Kecakapan hidup merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk mengatasi dan menghadapi masalah-masalah yang ada dalam kehidupan. Sesuai dengan paparan diatas kecakapan hidup sangat penting karena membantu membentuk kepribadian anak.

Kecakapan berpikir anak penting diberikan sejak usia dini, karena setiap anak memiliki pemikiran yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Setiap anak memiliki kecerdasan yang berguna untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki anak termasuk kecakapan berpikir. Guna mengasah kecerdasan untuk mengembangkan kecakapan berpikir ini anak-anak harus diberikan rangsangan yang diulang terus-menerus agar anak dapat mengingat apa yang pernah diajarkan dan apa yang diingat masuk ke dalam memori jangka panjang, sehingga ketika ada persoalan yang sama anak dapat menemukan jawabannya. Rangsangan yang tepat dapat mengoptimalkan kecakapan berpikir anak. Oleh karena itu, penting memberikan pendidikan yang tepat sejak anak usia dini.

. Anak usia 5-6 tahun kelompok B di PAUD Teratai, Rawamangun, Jakarta Timur, kecakapan berpikir anak belum

---

<sup>2</sup> Widiriyanti, Muatan Life Skill dalam Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan, Diakses melalui [www.widiriyanti.blogspot.co.id/3013/04/muatan-life-skills-dalam-pembelajaran2.html](http://www.widiriyanti.blogspot.co.id/3013/04/muatan-life-skills-dalam-pembelajaran2.html)

berkembang. Terlihat ketika tema yang sudah diterangkan, kemudian diulang kembali, terdapat beberapa anak yang salah menjawab. Dari jumlah 21 anak yang salah menjawab yaitu kurang lebih 14 anak yang salah menjawab. Selesai menerangkan anak diberi tugas untuk mengerjakan majalah Mentari. Tugas tersebut anak diminta untuk memberikan warna biru pada baju ayah dan warna merah pada baju ibu, tetapi ada beberapa anak yang mewarnai baju ayah dengan warna merah dan baju ibu dengan warna biru. Sedangkan dalam mengerjakan tugas terdapat 12 anak yang tidak melakukan tugas dengan benar. Dalam hal memecahkan masalah dalam kesaharian, anak masih belum mengetahui sebab akibat dan belum dapat menyelesaikan masalah dengan idenya sendiri. Hal ini terlihat ketika anak diminta untuk menggambarkan sesuatu, terdapat beberapa anak masih bertanya kepada guru dan masih ragu-ragu dalam menggambar. Juga terlihat ketika anak sedang makan, terdapat beberapa anak membuang sampah tidak pada tempatnya (tempat sampah).<sup>3</sup> Selain kecakapan berpikir anak masih kurang, anak-anak lebih fokus melakukan kegiatan belajar yaitu baca, tulis dan hitung yang merupakan tuntutan dari orangtua. Dalam kegiatan ini guru menulis kata dan soal penjumlahan di papan tulis. Kata yang ditulis dibaca dan ditulis anak-anak di buku masing-masing, sedangkan soal penjumlahan

---

<sup>3</sup> Catatan Lapangan, pada tanggal 5 Februari 2016

anak-anak diminta untuk menulis soal dan mengerjakannya. Selesai mengerjakan, langsung melakukan penilaian dan anak memperbaiki.<sup>4</sup> Pembelajaran di PAUD Teratai anak selalu mengerjakan majalah Mentari dan belajar baca, tulis dan hitung di kelompok B.

Kegiatan yang dilakukan di PAUD Teratai guru hanya menggunakan kartu gambar dan papan tulis untuk menerangkan pembelajaran kepada anak. Media yang lain yang terdapat di PAUD Teratai antara lain angklung, puzzle dan lego. Lego digunakan untuk bermain anak ketika istirahat. Angklung hanya diletakkan diatas lemari dan tidak digunakan. Puzzle juga disimpan di lemari supaya kepingan puzzle tidak tercecer dan hilang karena untuk membeli media memerlukan dana.<sup>5</sup> Terlihat bahwa pembelajaran yang ada di PAUD Teratai sangat monoton karena anak hanya duduk diam mengerjakan majalah Mentari dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru serta media yang terdapat di PAUD Teratai sangat minim untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, disimpulkan bahwa kecakapan berpikir anak di PAUD Teratai dalam menggali informasi, pemrosesan informasi, dan memecahkan masalah masih kurang, terlihat ketika

---

<sup>4</sup> Catatan Lapangan, pada tanggal 5 Februari 2016

<sup>5</sup> Catatan Wawancara, pada tanggal 5 Februari 2016

anak diminta untuk mengulang terdapat beberapa anak yang salah menjawab. Kegiatan juga masih kurang, karena kegiatan yang dilakukan hanya menggunakan buku majalah yang anak miliki. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan juga masih minim, hanya menggunakan kartu gambar dan papan tulis dalam melaksanakan kegiatan.

Kecakapan berpikir merupakan salah satu kecakapan hidup yang harus dikembangkan. Kecakapan berpikir memerlukan kecerdasan, pengalaman dan informasi yang dimiliki. Kecakapan berpikir pada anak bertujuan untuk memberikan bekal kepada anak dalam menghadapi masalah yang terjadi dalam kehidupannya. Kecakapan berpikir dapat membantu anak dalam menggali informasi, mengolah informasi dan memecahkan masalah. Hal ini, sangat penting membantu anak dalam kehidupan. Dalam hal menggali informasi, anak dapat menemukan informasi yang diinginkan. Informasi yang didapat bisa dikelola oleh anak sendiri untuk membandingkan, mengelompokkan dan mengevaluasi informasi yang diterima. Informasi yang diterima dapat diaplikasikan dalam kehidupan anak. Oleh karena itu, kecakapan berpikir anak penting dikembangkan. Dikembangkannya kecakapan berpikir anak dengan stimulasi yang tepat dapat membantu anak siap untuk mengatasi perkembangan zaman.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi banyak unsur, yaitu unsur yang di luar seperti dengan melihat lingkungan alam sekitar, kesesuaian bahan pengajaran dan kurikulum, metode pembelajaran yang sesuai, suasana belajar yang mendukung dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.<sup>6</sup> Media merupakan salah satu unsur di luar yang penting karena media merupakan alat untuk memberikan informasi tentang pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menerangkan tentang pembelajaran baik berupa gambar maupun benda lainnya. Sesuai kesiapan pengadaannya media dikelompokkan menjadi dua jenis yaitu media jadi (terdapat dipasaran dan siap pakai) dan media rancangan (dirancang dan disiapkan secara khusus). Dalam pembelajaran sebaiknya media dibuat dan dirancang sesuai dengan kebutuhan anak dan tujuan pembelajaran. Seperti halnya media yang dibuat dengan menggunakan barang-barang bekas atau barang-barang tidak dipakai yang didaur ulang. Media dengan menggunakan barang-barang bekas atau barang-barang tidak terpakai disebut dengan media daur ulang. Media daur ulang dapat dirancang dan dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak. Sekolah dapat menggunakan media daur ulang dalam pembelajaran karena media daur ulang dapat

---

<sup>6</sup> M. Ngalim Purwanto, Psikologi Penelitian, (Jakarta: Rosdakarya, 1990), h. 107.

dirancang dan dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak.

Media daur ulang dapat digunakan untuk mengembangkan kecakapan berpikir anak. Media daur ulang yang dibuat untuk mengembangkan kecakapan berpikir anak dapat disesuaikan dengan tujuan dari kecakapan berpikir itu sendiri. Maka, media daur ulang dapat membantu menstimulasi kecakapan berpikir anak.

Media daur ulang yang digunakan berupa media daur ulang papan tebak. Media daur ulang papan tebak dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang dapat menarik anak. Selain itu, media daur ulang papan tebak tidak memerlukan biaya yang banyak dan baik untuk kegiatan, karena media daur ulang papan tebak dapat dirancang dan dibuat sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak. Bahan-bahan dari pembuatan media daur ulang papan tebak juga menggunakan bahan yang dekat dengan anak dan merupakan barang-barang bekas yang dapat ditemukan. Media daur ulang yang berupa papan tebak ini dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak. Sesuai dengan uraian diatas maka penelitian ini penting dilakukan guna mengetahui *“Upaya Meningkatkan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Daur Ulang Papan Tebak.”*

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yaitu:

1. Meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui media daur ulang papan tebak.
2. Meningkatkan motivasi belajar anak melalui media daur ulang papan tebak.
3. Penggunaan media daur ulang papan tebak dapat meningkatkan kreativitas guru.

## **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukan pembatasan masalah agar tidak terjadi kesalah pahaman dalam proses penelitian. Peneliti membatasi permasalahan pada *Upaya Meningkatkan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun melalui Penggunaan Media Daur Ulang Papan Tebak*. Sasaran penelitian ini dibatasi pada anak usia 5-6 tahun yang merupakan anak usia dini kelompok B di PAUD Teratai.

Media daur ulang papan tebak yang dimaksud merupakan media daur ulang berbasis kecerdasan jamak yang dibuat dan dirancang sesuai dengan pencapaian tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak yang mengembangkan kecakapan berpikir. Papan



tebak ini merupakan *games* dimana setiap anak memiliki papan untuk menempel jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Papan tebak ini menggunakan barang-barang bekas seperti kardus, koran, piring kertas dan plastik.

Kecakapan berpikir merupakan salah satu kecakapan hidup yang ada pada diri anak. Kecakapan berpikir yang dimaksud adalah keterampilan untuk dapat menggali informasi, memproses informasi dan memecahkan masalah dalam kehidupan anak. Anak dapat mengatasi masalah sesuai dengan pengetahuan dan pemikirannya sendiri.

#### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah upaya meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui media daur ulang papan tebak?
2. Apakah ada peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui media daur ulang papan tebak?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

- 1) Manfaat Teoritis

Peneliti berharap penelitian *Upaya Meningkatkan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Daur Ulang Papan*

*Tebak* dapat menjadi sumber pengetahuan yang berguna untuk dunia pendidikan.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat membantu dan menambah pengetahuan dan pemahaman guru mengenai anak usia dini. Menjadikan inspirasi bagi guru bahwa media daur ulang papan tebak dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak.

### b. Bagi Orangtua dan Masyarakat

Semoga penelitian ini dapat menambah wawasan dan informasi yang berguna, sehingga dapat memberi pedoman bagi orangtua dan masyarakat tentang kecakapan berpikir anak melalui media daur ulang papan tebak.

### c. Bagi Anak

Semoga penelitian ini dapat berguna untuk anak-anak mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga anak-anak dapat mengembangkan kecakapan hidupnya, salah satunya dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak.

## BAB II

### Acuan Teoritik

#### A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

##### 1. Kecakapan Berpikir

###### a. Definisi Kemampuan dan Keterampilan

Kemampuan dimiliki oleh anak sejak lahir. Kemampuan yang dimiliki masing-masing anak berbeda dan berkembang sesuai dengan tahapan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun psikis meningkat seiring dengan perubahan yang terjadi dalam diri anak melalui pengalaman dan stimulus yang diberikan. Menurut Wortham *ability refers to the current level of knowledge or skill in a particular area.*<sup>1</sup> Hal ini diartikan bahwa kemampuan mengacu pada tingkatan pengetahuan atau keterampilan pada area tertentu.

Kemampuan dapat diamati melalui perilaku yang diperlihatkan seseorang. Hal ini dijelaskan oleh Mangway, *Ability, on the other hand is a present competence to perform an observable behaviour or a behaviour that results in observable*

---

<sup>1</sup> Sue C. Wortham, *Assesmrnt in Early Childhood Education* Fourth edition (New Jersey: Pearson Education, 2005), h.39

*outcomes*.<sup>2</sup> Hal ini dapat dijelaskan bahwa kemampuan merupakan kompetensi yang hadir untuk melakukan perilaku yang dapat diamati atau perilaku yang menghasilkan hasil diamati. Sehingga kemampuan dapat terlihat melalui tingkahlaku yang dilakukan.

Kemampuan dapat dilihat dari tindakan tiap individu dalam menerina pekerjaan.

Menurut Robbin, Pada dasarnya kemampuan sendiri terbagi menjadi dua yaitu kemampuan intelektual (*intellectual ability*) yang berarti kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan kemampuan berpikir seseorang dan kemampuan fisik (*physical ability*) yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut tenaga atau stamina berupa keterampilan, kekuatan, atau karakteristik serupa yang dimiliki oleh seseorang.<sup>3</sup>

Disimpulkan bahwa kemampuan merupakan kompetensi yang dimiliki setiap individu untuk menyelesaikan atau menguasai hal-hal yang ingin dikerjakan dalam suatu pekerjaan. Kemampuan dapat dilihat dari tindakan tiap-tiap individu dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Kemampuan dibagi menjadi beberapa aspek. Hal ini dijelaskan oleh Bloom *competences into three domains, namely,*

---

<sup>2</sup> Ezron Mangwaya, *Knowledge, Skills and Abilities for Early Childhood Preservice Student Teachers Vol. 4 No 14*, (Zimbabwe: Midlands State University Gweru Zimbabwe, 2013)

<sup>3</sup> Stephen P. Robbins. Timothy A. Jugje, *Perilaku Organisasi, Organizational Behavior* (Jakarta: Salemba Empat, 2007), h.57

*the cognitive, affective and the psychomotor.*<sup>4</sup> Kognitif berfokus pada berpikir dan pengetahuan, afektif berfokus pada emosi dan perasaan, serta psikomotor berfokus pada keterampilan dan tugas.

Keterampilan merupakan salah satu aspek yang ada dalam diri anak yang harus diasah sejak dini. Keterampilan dapat diasah dengan berbagai kegiatan. Menurut Gordon keterampilan cenderung mengarah pada aktivitas psikomotor.<sup>5</sup> Kegiatan fisik merupakan stimulasi yang penting untuk meningkatkan keterampilan anak.

Keterampilan anak haruslah dilatih dengan baik agar anak dapat melakukan kegiatan dengan terampil. Mangwaya menjelaskan "*Skill is present, observable competence to perform a learned psychomotor act.*"<sup>6</sup> Hal ini mengartikan bahwa keterampilan merupakan kompetensi yang didapat melalui pelatihan kegiatan motorik.

Keterampilan yang terus diasah dengan baik dapat membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

*"Welford menjelaskan focused on perceptual-motor performance, as has much of skills research since the two*

---

<sup>4</sup> *Op.cit.*,

<sup>5</sup> Delas Lalla Melati, dkk., Jurnal Pengaruh Pendidikan, Keterampilan, Basic Skill Terhadap Karir Untuk Keinginan Berpindah Tempat Vol. 2 No. 2, (Semarang: Universitas Pandanara Semarang, 2016)

<sup>6</sup> *Op.cit.*,

*are intimately linked in practice. More recently, research into skilled performance has increasingly taken into account broader cognitive skills such as problem solving and decision making.”<sup>7</sup>*

Ini menunjukkan bahwa penelitian tentang keterampilan yang berfokus pada perceptual motor berhubungan erat dengan praktek. Penelitian tentang keterampilan lebih luas lagi diperhitungkan dengan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Sehingga keterampilan tidak hanya berfokus pada keterampilan fisik yang berhubungan dengan koordinasi mata dan anggota tubuh melainkan juga berhubungan dengan kognitif seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

#### **b. Definisi Berpikir**

Berpikir selalu digunakan orang untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Berpikir memerlukan pengalaman dan pengetahuan. Dalam Bono, mendefinisikan berpikir sebagai keterampilan mental yang memadukan kecerdasan dengan pengalaman.<sup>8</sup> Maka, proses berpikir menggunakan pengalaman dan kecerdasan yang dimiliki individu untuk melakukan sesuatu.

---

<sup>7</sup> Jonathan Winterton, dkk, *Typology of Knowledge, Skills and Competences*, (Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities, 2006), h.27

<sup>8</sup> Edward De Bono, *Revolusi Berpikir*, (Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2007), h. 24

Pengalaman dan kecerdasan individu digunakan untuk berpikir dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Mohan, *thinking is an activity of mind which prepares us to advance in a situation*.<sup>9</sup> Dapat diartikan berpikir adalah kegiatan pikiran yang mempersiapkan seseorang untuk maju dalam masalah yang dihadapi.

Berpikir selalu digunakan semua orang baik orang yang sudah dewasa maupun anak-anak. Dalam Dawling, *Thinking is closely involved with the whole child*.<sup>10</sup> Berpikir terlibat erat dengan seluruh anak. Anak menggunakan berpikirnya untuk memperoleh pengetahuan dengan bertanya.

Pengetahuan yang dimiliki akan membantu dalam berpikir guna memecahkan masalah. Menurut Ruggiero menyebutkan "*Thinking is any mental activity that helps formulate or solve a problem, make a decision, or fulfill a desire to understand. It is a searching for answers, a reaching for meaning*".<sup>11</sup> Berpikir merupakan kegiatan mental yang membantu memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami, dalam hal ini yaitu mencari dan menjadikan jawaban menjadi bermakna.

---

<sup>9</sup> G. ArunaMohan, *Educational Psychology*, (New Delhi: Neelkamal Publication, 2004), h. 123

<sup>10</sup> Marion Dowling, *Young Children Thinking*, (London: SAGE Publication, 2013), h.2

<sup>11</sup> Sabar Nurohman, *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Nomor I Th. XI, 2008*, h.132

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir adalah keterampilan mental yang memadukan kecerdasan dan pengetahuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Kecakapan berpikir memerlukan pemikiran untuk dapat mengatasi masalah. Oleh karena itu, berpikir penting dalam mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak untuk mengatasi masalah, seperti halnya dengan kecakapan berpikir.

### **c. Definisi Kecakapan Berpikir**

Kecakapan hidup atau *life skill* merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk mengatasi masalah. *World Health Organization (WHO)* mengemukakan bahwa kecakapan hidup adalah berbagai keterampilan/ kemampuan untuk dapat beradaptasi dan berperilaku positif yang memperdayakan seseorang untuk menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari dengan efektif.<sup>12</sup> Kecakapan hidup digunakan dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

Salah satu kecakapan hidup yaitu kecakapan berpikir. Kecakapan berpikir juga disebut dengan *thinking skills*. Kecakapan berpikir penting untuk dikembangkan. Hal ini diperkuat Dalam

---

<sup>12</sup>Napitupuli, *Perspektif Ilmu Pendidikan Vol. 13 Th. VII April*, (Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ, 2006), h.85



Wanto Kecakapan berpikir (*thinking skills*) adalah kecakapan yang diperlukan dalam pengembangan potensi berpikir.<sup>13</sup> Kecakapan berpikir merupakan proses dari berpikir.

Ada beberapa ahli pendidikan yang mencoba mendefinisikan kecakapan berpikir diantaranya:<sup>14</sup>

“Cotton mendefinisikan *thinking skills* sebagai *The set of basic and advanced skills and subskills that govern a person's mental processes. These skills consist of knowledge, dispositions, and cognitive and metacognitive operations*”.

“Wegerif menyebutkan *“Thinking skill are used to indicate a desire to tech processes of thinking skill and learning that can be applied in wide range of real-life”*

Menurut pandangan Cotton berarti kecakapan berpikir adalah keterampilan dasar dan lanjutan dan bagian keterampilan yang mengatur proses mental seseorang, dimana keterampilan itu terdiri dari pengetahuan, penempatan, dan kognitif dan operasi metakognitif. Sedangkan menurut Wegerif kecakapan berpikir digunakan pendidikan untuk mengajarkan dan menerapkan pembelajaran pada dunia nyata.

Kecakapan berpikir penting dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran keterampilan berpikir merujuk kepada pendekatan

---

<sup>13</sup> Aris Wanto, *Model Pendidikan Kecakapan Hidup (life skills) Bagi Remaja Panti Asuhan Al Hikmah Wonosari Ngaliyan Semarang*, (Semarang,2011)

<sup>14</sup>Sabar Nurohman, *op.cit*, h.132

melalui strategi khusus dan prosedur yang bisa dilaksanakan, serta dapat digunakan oleh peserta didik dengan cara yang terkontrol dan sadar untuk membuat mereka belajar lebih efektif.<sup>15</sup> Hal ini berarti kecakapan berpikir penting untuk membantu anak belajar lebih efektif melalui strategi yang khusus dan prosedur akan memacu anak menggunakan kecakapan berpikirnya dan menyadari pemahaman tentang sesuatu hal.

Berdasarkan definisi kecakapan berpikir, maka dapat disimpulkan bahwa kecakapan berpikir merupakan suatu keterampilan atau kemampuan untuk dapat menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata melalui pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Kecakapan berpikir dapat berkembang baik apabila diberikan strategi dan prosedur yang sesuai dengan anak. Oleh karena itu, kecakapan berpikir penting diberikan kepada anak.

Kecakapan berpikir penting ditanamkan kepada anak usia dini karena pada masa anak usia dini perkembangan anak berkembang sangat pesat. Kecakapan berpikir diberikan atau diterapkan pada anak usia dini sebagai bekal untuk jenjang berikutnya, sehingga anak mampu untuk mengatasi masalah yang

---

<sup>15</sup>Wowo Sunaryo Kusnawa, *Taksonomi Berpikir*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011),h.24

dihadapinya. Anak juga dapat menyerap, mengelola, dan mengaplikasikan informasi yang didapat.

#### **d. Jenis Kecakapan Berpikir**

Kecakapan berpikir merupakan keterampilan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Dalam hal ini kecakapan berpikir memiliki beberapa jenis kecakapan berpikir. Jenis-jenis kecakapan berpikir akan dipaparkan sebagai berikut.

“Wanto menjelaskan bahwa kecakapan berpikir menggali dan menemukan informasi, kecakapan mengolah informasi dan mengambil keputusan serta kecakapan memecahkan masalah secara kreatif.”<sup>16</sup>

“..... Anwar menyebutkan, *thinking skills* mencakup tiga kecakapan, yaitu: (1) kecakapan menggali dan menemukan informasi, (2) kecakapan mengolah informasi dan mengambil keputusan, dan (3) kecakapan memecahkan masalah secara kreatif.”<sup>17</sup>

Dalam Taggart dan Ridley, dkk “*Thinking skills are expected to be developed at all key stages and centre on: information-processing skills, reasoning skills, enquiry skills, creative thinking skills and evaluation skills.*”<sup>18</sup>

Berbagai jenis kecakapan berpikir yang dipaparkan di atas walaupun berbeda sebenarnya memiliki persamaan yaitu mengembangkan aspek kecakapan berpikir. Dapat disimpulkan jenis dari kecakapan berpikir yaitu menggali informasi, memproses

---

<sup>16</sup> Aris Wanto, *op.cit*, h 30

<sup>17</sup> Sabar Nurohman, *op.cit*, h.133

<sup>18</sup> Geoff Taggart, Kate Ridley, dkk., *Thinking Skills in Early Years*, (National Foundation for Educational Research, 2005), h. 12

informasi dan memecahkan masalah. Dari jenis-jenis tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

### 1) Menggali informasi

Informasi penting dalam kecakapan berpikir. Dalam Bono menjelaskan pengetahuan atau informasi merupakan bahan dasar dari berpikir.<sup>19</sup> Informasi digunakan dalam kecakapan berpikir karena dalam berpikir memerlukan pengalaman atau pengetahuan untuk mengatasi masalah. Menggali informasi dapat diperoleh dari percakapan, internet, majalah, dan lain-lain. Susiwi menjelaskan menggali informasi memerlukan keterampilan dasar seperti membaca, menghitung, dan melakukan observasi.<sup>20</sup> Menggali informasi dapat menggunakan berbagai cara untuk mencari informasi yang diinginkan, dapat melalui bertanya, mengamati, maupun hal lainnya.

### 2) Memproses informasi

Informasi yang telah dikumpulkan diolah agar menjadi bermakna. Memproses informasi digunakan untuk

---

<sup>19</sup> Edward De Bono, *Mengajar Berpikir*, (Jakarta: Erlangga, 1992), h. 36

<sup>20</sup> Susiwi, *op.cit.*,

mengolah informasi yang didapat menjadi suatu kesimpulan. Dalam Taggart dan Ridley, dkk, menjelaskan memproses informasi yaitu "*These enable pupils to locate and collect relevant information, to sort, classify, sequence, compare and contrast, and analyse part/ whole relationships*".<sup>21</sup> Memproses informasi memungkinkan untuk mencari, mengumpulkan, memilih, mengelompokkan, urutan, membandingkan, dan menganalisis sesuai informasi yang diperoleh. John dan Patricia, dkk menuliskan bahwa *information processing theory*, informasi yang diterima diambil dari proses memperhatikan, encoding, pengenalan, dan penyimpanan.<sup>22</sup> Hal ini berarti, informasi yang diperoleh melalui sistem sensorik manusia, dimasukkan kedalam memori sensorik dalam otak, kemudian mendapatkan perhatian dan dikenali oleh sistem yang pada akhirnya masuk kedalam memori jangka pendek, lalu masuk dalam tahap encoding dan akhirnya informasi dikeluarkan kembali dan masuk dalam memori jangka panjang. Berdasarkan teori, memproses informasi adalah

---

<sup>21</sup> Geoff Taggart, Kate Ridley, dkk.,*op.cit.*, h.1

<sup>22</sup> Flavell John, Miller Patricia, Miller Scott, *Cognitive Development, third edition*. (USA: Prentice-Hall Internatioal, Inc.,1993)

mengolah informasi dengan pengenalan, mengamati, mengelompokkan, dan menganalisis informasi yang didapat.

### 3) Memecahkan masalah

Dalam memecahkan masalah berkaitan dengan informasi dan memproses informasi serta tujuan yang akan diselesaikan. Robertson mengatakan, "*problem solving involves finding your way towards a goal.*"<sup>23</sup>

Pemecahan masalah digunakan untuk menemukan jalan atau mengatasi kesulitan menuju tujuan. Skinner mengatakan bahwa "*problem solving is process of overcoming difficulties that appear to interfere with the attainment of a goal.*"<sup>24</sup> Memecahkan masalah merupakan proses mengatasi kesulitan atau masalah yang muncul. Memecahkan masalah diperlukan kecakapan berpikir untuk menyelesaikan masalah yang terjadi sesuai dengan tujuannya. Ada beberapa jenis masalah yang dihadapi anak yaitu social dan simbolik.

Robson menjelaskan "*Other types of problem are inherently more social. These may involve both positive*

---

<sup>23</sup> S. Ian Robertson, *Problem Solving*, (USA: Psychology Press, 2001), h. 17

<sup>24</sup> G. Aruna Mohan, *op.cit.*, h.132

*and negative strategies, for example the use of aggression to solve conflict, negotiation in sharing toys or role taking pretend play. ...Other types of problem are more symbolic, requiring the manipulation of signs and symbol in areas such as mathematic.*<sup>25</sup>

Ada jenis masalah lebih sosial. Ini melibatkan dua strategi positif dan negative, misalnya penggunaan untuk menyelesaikan konflik, negoisasi dalam berbagi mainan atau mengambil peran dalam bermain pura-pura. Jenis masalah lain dari masalah yang lebih simbolis, memerlukan tanda dan simbol-simbol di berbagai bidang seperti matematika. Hal ini menjelaskan bahwa memecahkan masalah merupakan proses mengatasi kesulitan baik berupa permasalahan sosial maupun simbolik yang terjadi.

## **2. Anak usia 5-6 tahun**

### **a. Definisi Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir hingga usia enam tahun. Pada usia ini merupakan masa keemasan dimana aspek perkembangan anak berkembang sangat pesat. Montessori dalam Nurani menyatakan bahwa rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan yang merupakan

---

<sup>25</sup> Sue Robson, *Developing Thinking and Understanding in Young Children Second Edition*, (USA: Routledge, 2012), h. 128

masa dimana anak mulai peka/ *sensitive* untuk menerima berbagai rangsangan.<sup>26</sup> Anak usia ini memiliki rasa ingin tahu yang besar dan pemikiran baru tentang hal-hal yang ada disekitar atau yang dijumpai. Dalam meningkatkan pemikiran dan kepekaan anak tentang hal-hal baru diperlukan rangsangan yang tepat sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Masa peka pada anak usia dini yang hanya muncul sekali dalam seumur hidup harus mendapatkan rangsangan atau stimulus yang baik.

Berdasarkan hal tersebut para peneliti menemukan bahwa masa anak usia dini yang diabaikan akan mengalami penundaan perkembangan yang serius.<sup>27</sup> Hal ini terjadi karena otak memerlukan rangsangan yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak untuk mematangkan dan memenuhi potensi yang dimiliki anak. Senada dengan Santoso menuliskan berdasarkan hasil penelitian Beyamin S. Bloom, pada usia empat tahun seorang anak sudah membentuk 50% intelegensi yang akan dimilikinya setelah dewasa.<sup>28</sup> Perkembangan yang dimiliki seseorang berkembang dengan pesat pada saat usia dini, oleh

---

<sup>26</sup> Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2013),h. 2

<sup>27</sup> Thomas Armstrong, *Smart Baby's Brain*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2003), h.3

<sup>28</sup> Soegeng Santoso, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Citra Pendidikan,2004), h.6



karena itu faktor lingkungan dan rangsangan yang tepat dapat mempengaruhi perkembangan dan potensi anak selanjutnya.

Berdasarkan paparan diatas, dapat dilihat bahwa masa usia dini merupakan masa yang sangat penting untuk menumbuh kembangkan perkembangan dan potensi anak dalam kehidupannya. Dalam meningkatkan perkembangan dan potensi anak guru atau orang dewasa yang ada disekitar anak sebaiknya memberikan rangsangan yang tepat sesuai dengan tingkat kematangan, kemampuan dan kebutuhan anak. Rangsangan yang tepat dapat diberikan kepada anak sebagai bekal untuk anak agar mampu untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi anak.

#### **b. Karakteristik Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun**

Anak usia 5-6 tahun sudah dapat bermain secara simbolis. Menurut Piaget anak usia 5-6 tahun masuk ke dalam tahap praoperasional dimana anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mempresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif.<sup>29</sup> Anak mulai memahami bahwa benda-benda disekitar anak dapat dilakukan melalui aktivitas atau kegiatan yang bersifat simbolis.

---

<sup>29</sup> Syamsu Yusuf L.N dan Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Raja Grafindo Pustaka, 2011), h.12

Seperti halnya ketika anak berpura-pura menjadi seorang ibu yang sedang memasak nasi, menggunakan pasir sebagai nasinya.

Tahap praoperasional memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak. Pada tahap ini merupakan masa permulaan bagi anak untuk membangun kemampuan dalam menyusun pikiran anak. Dalam Jamaris tahap praoperasional dibagi dalam tiga subfase, yaitu subfase fungsi simbolis (usia 2-4 tahun), berpikir secara egosentris (2-4 tahun) dan berpikir secara intuitif (4-7 tahun).<sup>30</sup> Usia 5-6 tahun termasuk dalam subfase berpikir intuitif.

Pada subfase berpikir intuitif anak terlihat mengerti dan mengetahui sesuatu baik yang diberikan maupun tidak. Dalam Jamaris berpikir secara intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu seperti menggambar atau menyusun balok, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.<sup>31</sup> Anak pada usia 5-6 tahun mampu untuk membuat atau menciptakan sesuatu tetapi anak belum memiliki kemampuan berpikir kritis tentang apa yang terjadi.

---

<sup>30</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), h.21

<sup>31</sup> *Ibid.*,

Anak usia 5- 6 tahun mampu memikirkan solusi terhadap suatu masalah. Hal ini dapat terlihat bahwa pada masa ini anak dapat memberi detail pada gambar-gambar mereka sebagai contoh menggambar sebuah rumah digambar dengan jendela, atap, dan laini-lain, anak mampu membantu anak yang lebih kecil dalam berlakon, sudah dapat memahami konsep-konsep ukuran dan jumlah, mulai mengerti tentang waktu dan nama-nama hari dalam satu minggu, dan tertarik dengan huruf dan angka.<sup>32</sup> Pada masa ini terlihat bahwa anak dapat menggunakan kecakapan berpikirnya melalui pengalaman yang telah diterimanya.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun termasuk dalam sub fase berpikir intuitif dimana anak dapat menciptakan sesuatudan dapat memikirkan sesuatu terhadap masalah. Dalam meningkatkan kognitif anak, sebaiknya anak diberikan kesempatan untuk memperoleh pengalaman langsung dalam berbagai kegiatan. Kegiatan yang bermakna dapat menambah pengetahuan dan pengalaman anak seperti halnya anak diberikan kegiatan untuk mengamati perubahan yang terjadi di lingkungan anak misalnya tentang tumbuh-tumbuhan, binatang, air, dan lain-lain. Dengan

---

<sup>32</sup> Carolyn Meggit, *Memahami Perkembangan Anak*, (Jakarta: Indeks, 2012), h.146

kegiatan tersebut dapat mengembangkan kognitif dan kecakapan berpikir anak.

## **B. Acuan Teori rancangan-rancangan alternative atau disain-disain alternative intervensi tindakan yang dipilih**

### **1. Media daur ulang**

#### **a. Pengertian Media Daur Ulang**

Media merupakan salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Media dalam pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan pendidikan. Seperti yang diungkapkan Sadiman bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>33</sup> Hal ini berarti dalam pendidikan media digunakan untuk mengantar pesan pendidikan baik guru ke anak didik, dari anak didik ke guru atau dari anak didik ke anak didik yang lain. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran untuk mengantar pesan antaralain menggunakan kartu gambar, benda-benda yang ada disekitar anak, buku cerita, boneka, dan lain-lain.

Media tidak hanya berupa alat tetapi alam yang ada disekitar anak juga dapat menjadi media. Menurut Asosiasi Teknologi dan

---

<sup>33</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta PT.Raja Grafindo Persada, 2003), h.6

Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.<sup>34</sup> Hal ini berarti selama anak mendapatkan pesan atau informasi pendidikan baik dari manusia, binatang, tumbuhan yang ada disekitar anak bahkan rangkaian kegiatan dapat disebut juga dengan media.

Media mempunyai arti luas dan sempit. Menurut Gerlach dan Ely, media dalam arti luas adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan dalam arti sempit, media adalah sebuah alat.<sup>35</sup> Sehingga media dapat dikatakan bentuk dan sifat apapun yang berfungsi sebagai pengantar pesan atau informasi pendidikan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diartikan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pembawa pesan kepada penerima pesan (guru ke anak atau dari anak ke anak lain) dalam berbagai bentuk baik audio, visual, maupun audiovisual agar pesan

---

<sup>34</sup> Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h.3

<sup>35</sup> *Ibid.*,

dapat diterima dengan baik sehingga dapat merangsang pikiran dan minat anak. Dalam proses kegiatan belajar mengajar akan lebih aktif dan anak lebih memperhatikan guru pada saat menyampaikan materi dengan menggunakan media yang menarik.

Media memiliki peran penting untuk merangsang pikiran dan minat anak sehingga tujuan kegiatan belajar mengajar tercapai. Berdasarkan kesiapannya media dikelompokkan menjadi dua yaitu media jadi (*media by utilization*) dan media terancang (*media by design*).<sup>36</sup> Media jadi merupakan media yang telah dipasarkan. Sedangkan media terancang merupakan media yang dirancang dan dibuat sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak.

Berdasarkan kesiapan media, media daur ulang termasuk dalam media terancang. Media daur ulang merupakan media yang dapat dirancang dan dibuat sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak. Media daur ulang ini merupakan sampah atau barang-barang bekas yang tidak terpakai dan dapat didaur ulang menjadi barang baru. Daur ulang adalah pemrosesan kembali barang-barang yang tidak berguna menjadi

---

<sup>36</sup> Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.83

barang berguna.<sup>37</sup> Barang-barang yang sudah tidak digunakan dapat dikelola menjadi barang baru, hal ini dilakukan untuk mengurangi sampah-sampah yang sudah menumpuk dan menghemat materi pokok dalam pembuatan barang baru.

Istilah daur ulang tidak terlepas dengan konsep 3R yaitu Reduce, Reuse and Recycle. Konsep 3R. Kubesh, dkk menjelaskan "*Three important options are the 3 R's : Reduce : reducing what we buy and throw away, Reuse : reusing things ourselves or passing them on to others who can use them, and Recycle : recycling the items we can't reduce or reuse*".<sup>38</sup> Reduce mengurangi penggunaan bahan-bahan yang bisa merusak lingkungan, misalnya mengurangi penggunaan kantong plastik dengan menggunakan tas kain, mengurangi penggunaan kertas di kantor dengan print preview sebelum mencetak, dan lainnya.

*Reuce* yaitu pemakaian kembali, contohnya memberikan baju yang sudah tidak terpakai kepada adik atau saudara. Recycle yaitu mendaur ulang barang, contohnya mendaur ulang botol minum menjadi tempat pensil atau pot untuk tanaman yang masih kecil. Barang-barang yang sudah tidak digunakan dapat digunakan kembali dan dapat menghasilkan barang baru. Mendaur ulang

---

<sup>37</sup> Trim Sutidja, *Daur Ulang Sampah*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2001), h.38

<sup>38</sup> Katie Kubesh, Niki, Kim, *In the hands of a child Project Reduce, Reuce, Recycle*, (HOCCP: USA, 2009), h 101-121

sampah-sampah yang sering digunakan dan tidak terpakai dapat dimanfaatkan menjadi bahan untuk membuat barang baru.

Sampah merupakan sisa material dari suatu proses atau barang-barang yang sudah tidak terpakai. Sampah terdiri dari dua jenis yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Semua sampah dapat didaur ulang seperti halnya sampah organik berasal dari sisa makanan, sampah tumbuhan, bangkai hewan dan kotoran makhluk hidup yang didaur ulang menjadi pupuk. Sedangkan sampah anorganik berasal dari bahan sintesis contohnya plastik, kaleng, botol, gelas, dan bahan-bahan logam yang didaur ulang menjadi barang baru sesuai dengan kreativitas masing-masing. Sampah-sampah tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media daur ulang dalam menyampaikan pesan atau materi pada kegiatan.

Untuk itu media daur ulang menggunakan barang-barang bekas yang didaur ulang menjadi sebuah media dan dirancang serta dibuat sesuai dengan kreativitas masing-masing sehingga menghasilkan barang baru yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan. Sehingga media daur ulang merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan barang-barang bekas.



## **b. Jenis Media Daur Ulang**

Berdasarkan bahan media daur ulang yang menggunakan bahan sintesis ada beberapa jenis bahan media daur ulang yaitu kain, kertas dan plastik.

### 1) Kain

Kain merupakan sampah anorganik yang dapat didaur ulang. Setiap penjahit memiliki sampah kain yang disebut dengan kain perca. Kain perca merupakan kain sisa dari bahan pakaian yang telah dipotong berdasarkan pola.<sup>39</sup> Kain perca bisa didapat dipenjahit. Kain perca dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, seperti boneka atau alat-alat permainan edukatif lainnya.

### 2) Kardus

Kardus merupakan sejenis kertas yang tebal yang mudah ditemukan. Kardus adalah bahan yang paling mudah ditemukan.<sup>40</sup> Kardus dapat didaur ulang menjadi alat permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

---

<sup>39</sup> Trim Sutidja, *op.cit*, h.44

<sup>40</sup> Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*, (Jogjakarta: Power Book, 2009),h. 149

### 3) Plastik

Plastik sangat membutuhkan waktu yang lama untuk dapat terurai sehingga sampah sampah berupa plastik menjadi menumpuk. Plastik terbuat dari bahan sintesis dan tidak menghasilkan bau dan bibit penyakit bila tidak tercampur dengan sampah organik.<sup>41</sup> Sehingga plastik dapat didaur ulang menjadi barang yang baru dan digunakan untuk membuat media.

#### **c. Keuntungan Media Daur Ulang**

Media daur ulang memiliki keuntungan yaitu dana yang digunakan sedikit (hemat), bahan-bahan yang digunakan mudah didapatkan, ramah lingkungan, dan meminimalisir sampah. Media daur ulang dapat dibuat sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan anak sehingga dapat menumbuhkan minat dan dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak baik dalam menggali informasi, memproses informasi dan memecahkan masalah. Selain itu, bahan dari media daur ulang dekat dengan anak dan anak belajar bahwa barang-barang bekas yang terdapat disekitarnya dapat dibuat menjadi barang baru.

---

<sup>41</sup> Rinrin Migristine, *Pengolahan Sampah Plastik*, (Bandung: Titian Ilmu Bandung, 2009),h.5

## 2. Media Daur Ulang Papan Tebak

Salah satu media dalam bentuk penyajian dan cara penyajiannya adalah media grafis. Dalam Susilana dan Riyana media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar.<sup>42</sup> Media grafis merupakan alat untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan bahan cetak maupun gambar diam yang digunakan untuk memperjelas ide dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik seseorang.

Salah satu yang termasuk dalam media grafis adalah media papan flannel. Papan flannel adalah papan yang berlapis kain flannel yang digunakan untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah dilepas pula.<sup>43</sup> Papan flannel dapat digunakan untuk menjelaskan kepada anak tentang materi yang akan disampaikan oleh guru kepada anak didik. Seperti halnya dengan papan tebak yang sama dengan papan flannel dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan dapat digunakan pula untuk media permainan.

---

<sup>42</sup> Rudi Susilana dan Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima, 2009, h. 14

<sup>43</sup> Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Jakarta: PT Imperial Bhakti Utama, 2007, h. 210

Papan tebak merupakan papan yang berlapis plastik yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak dengan sebuah permainan tebak-tebakan. Dalam Hasnida menjelaskan pada usia 4-6 tahun, permainan yang bisa diberikan kepada anak seperti permainan tebak-tebakan.<sup>44</sup> Papan tebak ini cocok untuk anak usia 5-6 tahun dalam mengembangkan kecakapan berpikir anak.

Adapun kegunaan dari papan tebak ini yaitu:

1. Papan tebak untuk guru

Papan tebak untuk guru memiliki ukuran lebih besar. Papan tebak untuk guru digunakan dalam menerangkan tentang tema atau materi yang akan dilakukan.

2. Papan tebak untuk anak

Sedangkan papan tebak untuk anak memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan papan tebak untuk guru. Papan tebak untuk anak digunakan dalam menjawab pertanyaan atau melakukan permainan dalam kegiatan yang akan dilakukan.

Papan tebak ini dapat digunakan untuk kegiatan berkelompok maupun individu. Papan tebak dimiliki oleh guru dan anak-anak. Dimana

---

<sup>44</sup> Hasida, *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta: Luxima Metro Media, 2014, h.115

setiap anak memberikan jawaban dipapan tebak tersebut. Sesuai dengan paparan diatas, media daur ulang papan tebak merupakan alat yang berupa papan berlapis plastik yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak melalui permainan sehingga dapat mengembangkan kecakapan berpikir anak.

### **C. Bahasan Hasil-hasil yang Relevan**

Beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan variabel sama yaitu tentang kecakapan berpikir dan media daur ulang. Penelitian yang sesuai dengan kecakapan berpikir (*thinking skills*) yaitu penelitian Nurohman tentang peningkatan *thinking skills* melalui pembelajaran IPA berbasis konstruktivisme di sekolah Alam, adapun hasil penelitian ini yaitu komponen kecakapan berpikir yang meliputi menggali informasi, memproses informasi dan pemecahan masalah meningkat dengan adanya skenario pembelajaran. Oleh karena itu, kecakapan berpikir penting untuk anak dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

Penelitian yang berkaitan dengan kecakapan berpikir dan media daur ulang yaitu penelitian Nurani tentang pengembangan media daur ulang berbasis kecerdasan jamak dalam peningkatan keterampilan hidup. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa keterampilan hidup meningkat melalui media daur ulang. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul

“Upaya Meningkatkan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Daur Ulang Papan Tebak”.

#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Anak usia dini merupakan masa golden age, dimana pertumbuhan otak anak berkembang dengan pesat. Pada usia 5-6 tahun otak anak berkembang 50%. Pada usia ini merupakan peletakan untuk membentuk jati diri anak. Ada berbagai kecakapan hidup yang harus diterapkan kepada anak salah satunya kecakapan berpikir. Kecakapan berpikir merupakan salah satu kecakapan hidup yang penting. Dalam hal ini kecakapan berpikir dapat memberikan banyak manfaat bagi anak untuk mengatasi masalah dalam kehidupannya. Kecakapan anak diantaranya untuk menggali dan menemukan informasi, mengolah informasi dan memecahkan masalah dengan pengalaman atau informasi yang didapat. Dengan merangsang kecakapan berpikir, anak dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Kecakapan berpikir merupakan keterampilan yang digunakan untuk berpikir dalam mengatasi atau memecahkan masalah yang terjadi pada anak baik melalui pengalaman maupun rangsangan yang diterima.

Anak usia 5-6 tahun sebagai anak usia dini mulai mendapatkan pendidikan. Dalam pendidikan inilah kecakapan berpikir anak harus

dirangsang melalui pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satu untuk mencapai keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media pendidikan.

Media pendidikan merupakan segala sesuatu yang berupa manusia, benda, atau kejadian yang dapat memberikan anak informasi dimana anak mendapatkan pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dengan kreativitas guru yang tinggi, media bisa didapat dengan mudah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu media pendidikan yang didapat dengan mudah yaitu dengan menggunakan sampah atau barang-barang tidak terpakai.

Sampah atau barang-barang yang tidak terpakai mudah didapat. Media dengan menggunakan bahan dari sampah atau barang-barang tidak terpakai disebut dengan media daur ulang. Media daur ulang merupakan media terancang (*media by design*). Media daur ulang ini memiliki kelebihan yaitu bahan-bahan mudah didapat, tidak memerlukan biaya yang cukup besar dan dirancang serta dibuat sendiri sesuai kreativitas guru yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan membuat media daur ulang membantu anak untuk mendapatkan informasi tentang materi yang akan disampaikan guru. Hal ini berarti media daur ulang mampu untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak.

Berdasarkan paparan di atas, kecakapan berpikir dapat dikatakan sebagai kemampuan penting dalam manusia yang harus dirangsang

dengan tepat. Oleh karena itu, pendidik sebaiknya memahami kecakapan berpikir anak dan lebih kreatif dalam pengadaan media untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai atau mendaur ulang barang-barang menjadi media daur ulang dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Khusus Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur melalui media daur ulang yaitu dengan menggunakan papan tebak. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui media daur ulang papan tebak.
2. Melihat peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui media daur ulang papan tebak.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Teratai yang terletak di Jalan Rawamangun Muka II No.1 RT 005 RW 012, Kelurahan Rawamangun, Kecamatan Pulogadung, Jakarta Timur di kelompok usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2015/2016.

Perencanaan waktu penelitian dimulai dengan observasi awal pada bulan Februari 2016. Pada bulan Maret 2016 peneliti melakukan izin penelitian di PAUD Teratai Pulogadung, Jakarta Timur. Bulan April 2016 peneliti melakukan uji instrument terlebih dahulu, dilanjutkan pra

penelitian. Mei 2016 peneliti melakukan penelitian di PAUD Teratai Pulogadung, Jakarta Timur. Adapun rancangan penelitian yaitu sebagai berikut:

**Table 3.1**  
**Perencanaan Waktu Penelitian**

No	Kegiatan Penelitian	Waktu Penelitian
1.	Observasi Awal	Februari 2016
2.	Izin Penelitian ke Lembaga	Maret 2016
3.	Uji Instrumen	April 2016
4.	Pra Penelitian	April 2016
5.	Penelitian	Mei 2016

### **C. Metode dan Disain Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian**

#### **1. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan atau *action research*. Penelitian tindakan merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.<sup>1</sup> Sesuai dengan pendapat tersebut, penelitian tindakan dimaksud merancang tindakan yang akan dipraktekkan kepada anak didik. Dengan pemberian

---

<sup>1</sup> Suharsimi Arikunto, dkk., Penelitian Tindakan Kelas Jakarta: Bumi Aksara, 2006, h.3

tindakan, peneliti dapat melihat pengaruhnya secara langsung terhadap anak yang akan diteliti.

Kegiatan penelitian tindakan dapat membantu peneliti menemukan upaya pengembangan pembelajaran yang tepat kepada anak didik. Sesuai dengan yang diungkapkan Ebbut bahwa penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.<sup>2</sup> Adanya refleksi dalam setiap tindakan memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan tindakan atau kegiatan yang akan diberikan pada anak didik.

Penelitian ini merupakan suatu tindakan yang terdapat dalam suatu langkah – langkah yang dilakukan secara siklus. Peneliti menetapkan satu siklus dalam melakukan penelitian tindakan kelas (*Action Research*). Kemmis dan Taggart mengemukakan model Penelitian Tindakan Kelas pada dasarnya berupa perangkat – perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Keempat komponen yang berupa rangkaian tersebut merupakan satu siklus.<sup>3</sup> Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat komponen

---

<sup>2</sup> Rochiati Wiriadmadja. *Metode Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), h.12

<sup>3</sup> Kusumah, Wijaya, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Indeks, 2009), h.21.

yang disebut sebagai satu siklus. Siklus tersebut berarti putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam pelaksanaannya, satu siklus tergantung dari permasalahan yang ada ditempat yang akan diteliti dan perlu adanya suatu penyelesaian.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian berdasarkan permasalahan yang dihadapi guru dalam memberikan kegiatan kepada anak didik untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas masalah yang diteliti. Bentuk penelitian tindakan kelas pada penelitian ini yaitu memberikan suatu tindakan kepada subjek yang diteliti dalam bentuk rangkaian kegiatan media daur ulang papan tebak guna mengetahui apakah rangkaian kegiatan ini dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak.

## **2. Disain Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian**

Disain penelitian ini sesuai dengan John Creswell yang menyatakan

*“describes action research as a dynamic, flexible process that may involve the following steps: determining,if action research is the best design to use, identifying a problem to study, location resources to help address the problem, identifying necessary information, implementing the data collection, analyzing the*

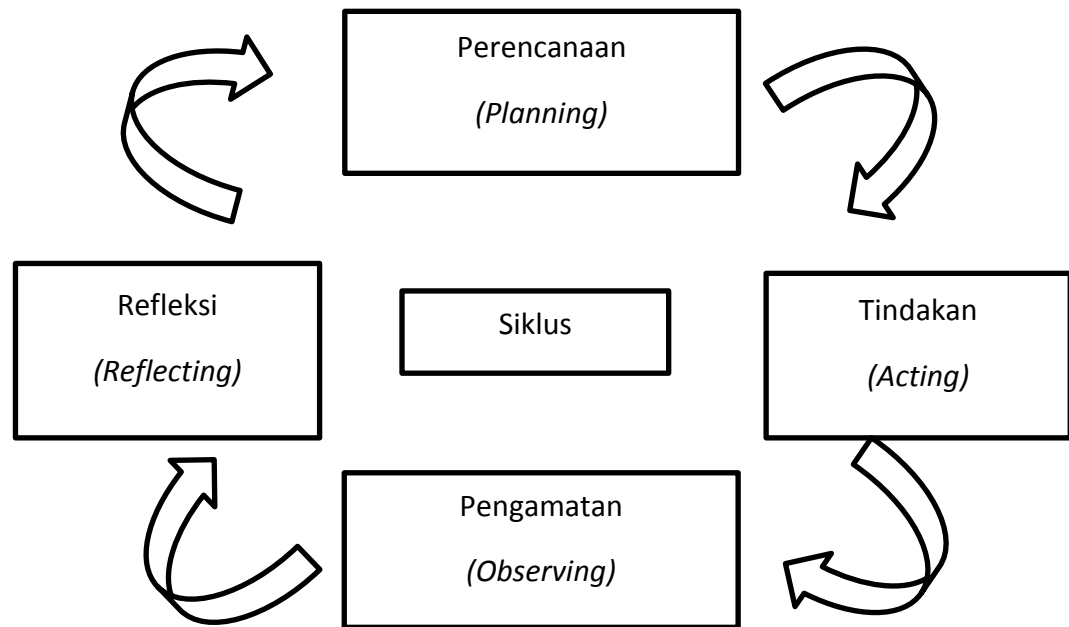
*data, developing a plan for action, and implementing the plan and reflecting on whether or not it makes a difference”<sup>4</sup>*

Hal ini diartikan bahwa penelitian tindakan sebagai sesuatu dinamis, proses fleksibel yang mungkin melibatkan beberapa langkah berikut: menentukan jika penelitian tindakan adalah desain yang terbaik untuk digunakan, mengidentifikasi sebuah masalah untuk penelitian, sumber-sumber lokasi untuk membantu memecahkan masalah, mengidentifikasi informasi yang penting atau diperlukan, mengimplementasikan data yang dikumpulkan, menganalisa data, mengembangkan sebuah perencanaan untuk tindakan, dan implementasikan perencanaan dan merefleksikan apakah sesuatu itu membuat perbedaan atau tidak.

Prosedure dalam penelitian ini merupakan suatu siklus yang meliputi tahapan-tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat langkah tersebut disusun dalam sebuah tahapan yang diaplikasikan dalam bentuk rangkaian tindakan dan pengamatan sehingga membentuk siklus. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari delapan kali pertemuan. Kegiatan dalam penelitian tindakan ini, terlihat pada gambar berikut ini:

---

<sup>4</sup> Geoffery E. Mills, Action Reasearch A Guide For The Teacher Researcher, (new Jersey: Pearson Education, 2003), h.17



**Gambar 3.1**

### **Alur Pelaksanaan Tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas<sup>5</sup>**

#### **D. Subjek/ Partisipan dalam Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun yang berada pada tingkatan kelompok B di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Subjek yang dipilih berdasarkan kriteria anak yang kecakapan berpikirnya masih belum berkembang dengan baik. Pemilihan subjek penelitian dilakukan pada pra penelitian. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas yang dilakukan pada pertemuan awal. Melalui hasil catatan lapangan dan wawancara yang dilakukan peneliti pada pertemuan awal, maka kecakapan berpikir anak

<sup>5</sup> Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Yrama Widya, 2006), h.23.

usia 5-6 tahun di PAUD Teratai perlu ditingkatkan. Jumlah anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai yaitu 19 siswa. Dari 19 siswa, terdapat 10 siswa yang masih membutuhkan bimbingan dan kecakapan berpikirnya perlu ditingkatkan. Sementara partisipan dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur yang berperan sebagai kolaborator.

#### **E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian**

Dalam penelitian, peneliti berperan sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*).<sup>6</sup> Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian, maka pada pra penelitian peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, selanjutnya membuat perencanaan yang didiskusikan dengan kolaborator yaitu guru kelompok usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Tugas dari kolaborator yaitu memberikan bimbingan dan pengarahan tentang kegiatan tindakan yang ingin dilakukan. Selain itu, membantu penelitian dalam mendokumentasikan proses penelitian serta kejadian-kejadian yang terjadi di lapangan.

---

<sup>6</sup> *Ibid.*, h.69

Posisi peneliti dalam penelitian sebagai partisipan aktif. Hal ini menjelaskan bahwa, peneliti hadir secara langsung dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dan mengumpulkan data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian. Kegiatan ini dilakukan agar peneliti memperoleh data yang akurat. Hasil dari pengamatan, dievaluasikan secara baik dengan kolaborator. Selama penelitian, peneliti berusaha bersikap interaktif terhadap lingkungan di PAUD Teratai agar dapat merasakan suasana pembelajaran di PAUD Teratai.

## **F. Tahapan Intervensi Tindakan**

Tahap intervensi tindakan dilakukan sesuai siklus. Siklus penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### **1. Kegiatan Pra Penelitian**

Sebelum peneliti melakukan siklus I, peneliti melakukan persiapan-persiapan pra penelitian. Adapun persiapan-persiapan tersebut antara lain:

- a. Meminta izin kepada Kepala Sekolah PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur.
- b. Mencari data-data anak yang akan diteliti. Data-data diperoleh dari hasil observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas.



- c. Penentuan waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Mei dan Juli 2016, dengan waktu pelaksanaan sebanyak 1 siklus. Siklus I dilakukan 8 kali pertemuan. Pertemuan yang dilakukan masing-masing selama 60 menit.

## **2. Kegiatan Siklus I**

Setelah melakukan persiapan-persiapan pra penelitian, peneliti menempuh langkah-langkah penelitian tindakan dimulai dari siklus I dengan tahapan sebagai berikut :

### **a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)**

- 1) Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Satuan perencanaan disusun berdasarkan tujuan, kegiatan, media, dan alat pengumpul data yang terbagi dalam 6 kali pertemuan.
- 2) Menyiapkan media yang sesuai dengan tindakan yang akan diberikan yaitu media daur ulang papan tebak, dimana media daur ulang papan tebak ini digunakan sebagai alat permainan dalam pembelajaran.
- 3) Menyiapkan alat pengumpul data berupa buku catatan lapangan, catatan wawancara, alat dokumentasi berupa kamera, dan lembar pengamatan berupa daftar checklist kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun.

### b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Setelah menyiapkan peralatan maka pelaksanaan disesuaikan dengan program yang telah dirancang. Kegiatan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**

#### **Satuan Perencanaan Tindakan Siklus I**

Tema : Profesi					
Tujuan : Peningkatan kecakapan berpikir pada anak					
Waktu : 8 x pertemuan (60 menit)					
Per tem uan	Subte ma	Komponen yang diteliti	Kegiatan	Media	Alat Pengumpul data
1.	Guru”	- Menggali informasi  - Memproses informasi	-Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan.  <b>Kegiatan Pembukaan</b> - Bercakap-cakap tentang “Guru” dengan menggunakan papan tebak. - Guru menjelaskan tentang aturan permainan kepada anak. <b>Kegiatan Inti</b> - Anak bermain sesuai dengan peraturan dan menjawab tebak-tebakan	-Papan tebak untuk Guru dan anak, -Gambar Guru -Gambar satu set tentang guru	Lembar catatan lapangan, kamera, lembar catatan observasi

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memecahkan masalah</li> </ul>	<p>dari guru.</p> <p><b>Kegiatan penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan.</li> <li>-Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan</li> </ul>		
2.	“Polisi”	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggali informasi</li> <li>- Memproses Informasi</li> <li>- Memecahkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Pembukaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bercakap-cakap tentang “Polisi” dengan menggunakan papan tebak.</li> <li>-Guru menjelaskan tentang aturan permainan kepada anak.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak bermain sesuai dengan peraturan.</li> </ul> <p><b>Kegiatan penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Papan tebak untuk Guru dan anak,</li> <li>- Gambar polisi</li> <li>- Gambar satu set tentang polisi</li> </ul>	<p>Lembar catatan lapangan, kamera, lembar catatan observasi</p>

		n masalah	dilaksanakan. -Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan		
3.	“Dokter”	- Menggali informasi  -Memproses Informasi  - Memecahkan masalah	-Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan.  <b>Kegiatan Pembukaan</b> -Bercakap-cakap tentang “Dokter” dengan menggunakan papan tebak. -Guru menjelaskan tentang aturan permainan kepada anak. <b>Kegiatan Inti</b> - Anak bermain sesuai dengan peraturan. <b>Kegiatan penutup</b> -Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan.  -Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang	- Papan tebak untuk Guru dan anak - Gambar dokter - Gambar satu set tentang dokter	Lembar catatan lapangan, kamera, lembar catatan observasi

			dilaksanakan		
4.	Guru, polisi, dokter	- Menggali informasi  -Memproses Informasi  - Memecahkan masalah	-Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan.  <b>Kegiatan Pembukaan</b> -Mengulang tentang guru, polisi, dan dokter dengan menggunakan papan tebak. -Guru menjelaskan tentang aturan permainan kepada anak. <b>Kegiatan Inti</b> - Anak bermain mengelompokkan gambar. <b>Kegiatan penutup</b> -Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan.  -Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang Dilaksanakan		
5.	“Nahkoda”		-Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan.	- Papan tebak untuk Guru dan anak - Gambar	Lembar catatan lapangan, kamera, lembar

		<p>- Menggali informasi</p> <p>-Memproses informasi dan Memecahkan masalah</p>	<p><b>Kegiatan Pembukaan</b> -Bercakap-cakap tentang “Nahkoda” dengan menggunakan papan tebak. -Guru menjelaskan tentang aturan permainan kepada anak.</p> <p><b>Kegiatan Inti</b> - Anak bermain sesuai dengan peraturan.</p> <p><b>Kegiatan penutup</b> -Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>-Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan</p>	<p>satu set nahkoda</p>	<p>catatan observasi</p>
6.	“Pilot”	<p>- Menggali informasi</p>	<p>-Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan.</p> <p><b>Kegiatan Pembukaan</b> -Bercakap-cakap tentang “Pilot” dengan menggunakan</p>	<p>- Papan tebak untuk Guru dan anak - Gambar pilot dan sopir - Gambar satu set pilot</p>	<p>Lembar catatan lapangan, kamera, lembar catatan observasi</p>

		<p>-Memproses informasi dan Memecahkan masalah</p>	<p>papan tebak. -Guru menjelaskan tentang aturan permainan kepada anak. <b>Kegiatan Inti</b> - Anak bermain sesuai dengan peraturan. <b>Kegiatan penutup</b> -Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>-Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan</p>		
7.	“Pemadam Kebakaran”	<p>- Menggali informasi</p>	<p>-Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan. <b>Kegiatan Pembukaan</b> -Bercakap-cakap tentang “Pemadam Kebakaran” dengan menggunakan papan tebak. -Guru menjelaskan tentang aturan permainan</p>	<p>- Papan tebak untuk Guru dan anak - Gambar pemadam kebakaran - Gambar satu set pemadam kebakaran</p>	<p>Lembar catatan lapangan, kamera, lembar catatan observasi</p>

		<p>-Memproses Informasi</p> <p>- Memecahkan masalah</p>	<p>kepada anak.</p> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>- Anak bermain sesuai dengan peraturan.</p> <p><b>Kegiatan penutup</b></p> <p>-Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>-Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang Dilaksanakan</p>		
8.	“Cita-Citaku”	<p>- Menggali informasi</p> <p>-Memproses informasi dan</p>	<p>-Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan.</p> <p><b>Kegiatan Pembukaan</b></p> <p>-Bercakap-cakap tentang “macam profesi” dengan menggunakan papan tebak.</p> <p>-Guru menjelaskan tentang aturan permainan kepada anak.</p> <p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>- Anak bermain sesuai dengan peraturan.</p> <p><b>Kegiatan</b></p>	<p>- Papan tebak untuk Guru dan anak</p> <p>- Gambar semua profesi</p> <p>- Gambar satu set profesi</p>	<p>Lembar catatan lapangan, kamera, lembar catatan observasi</p>



		Memecahkan masalah	<p><b>penutup</b></p> <p>-Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan.</p> <p>-Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan</p>		
--	--	--------------------	--	--	--

Selanjutnya peneliti bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan pada siklus I yang akan dilaksanakan pada 6 kali pertemuan, yaitu sebagai berikut :

#### 1. Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama kegiatan dengan tema profesi sebagai guru .Peneliti bersama kolaborator menata kelas. Kemudian menyiapkan media dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan melalui media papan tebak. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator bercakap-cakap tentang tema dan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan pembuka, peneliti bercakap-cakap dengan anak tentang guru. Lalu peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan. Anak menjawab tebak-tebakan dengan menggunakan media daur ulang papan

tebak. Selesai kegiatan, guru dan anak mendiskusikan tentang kegiatan pada hari ini.

## 2. Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua kegiatan dengan tema profesi sebagai polisi. Peneliti bersama kolaborator menata kelas. Kemudian menyiapkan media dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan melalui media papan tebak. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator bercakap-cakap tentang tema dan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan pembuka, peneliti bercakap-cakap dengan anak tentang guru. Lalu peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan. Anak mengelompokkan gambar dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Selesai kegiatan, guru dan anak mendiskusikan tentang kegiatan pada hari ini.

## 3. Pertemuan 3

Pada pertemuan ketiga kegiatan dengan tema profesi sebagai dokter. Peneliti bersama kolaborator menata kelas. Kemudian menyiapkan media dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan melalui media papan tebak. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator bercakap-cakap tentang tema dan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan pembuka, peneliti bercakap-cakap dengan anak tentang dokter dengan cerita. Lalu peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan. Anak menjawab tebak-tebakan dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Setelah itu, anak menunjuk dan menyebutkan kembali gambar dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Selesai kegiatan, guru dan anak mendiskusikan tentang kegiatan pada hari ini.

#### 4. Pertemuan 4

Pada pertemuan keempat kegiatan dengan tema profesi sebagai .Peneliti bersama kolaborator menata kelas. Kemudian menyiapkan media dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan melalui media papan tebak. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator bercakap-cakap tentang tema dan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan pembuka, peneliti bercakap-cakap dengan anak tentang pemadam kebakaran. Lalu peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan. Anak mengelompokkan gambar yang sesuai dengan profesi dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Selesai kegiatan, guru dan anak mendiskusikan tentang kegiatan pada hari ini.

#### 5. Pertemuan 5

Pada pertemuan kelima kegiatan dengan tema profesi sebagai nahkoda. Peneliti bersama kolaborator menata kelas. Kemudian menyiapkan media dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan melalui media papan tebak. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator bercakap-cakap tentang tema dan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan pembuka, peneliti bercakap-cakap dengan anak tentang nahkoda. Lalu peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan. Anak menjawab tebak-tebakan yang diberikan menggunakan media daur ulang papan tebak. Setelah itu, anak menunjuk dan menyebutkan kembali gambar dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Selesai kegiatan, guru dan anak mendiskusikan tentang kegiatan pada hari ini.

## 6. Pertemuan 6

Pada pertemuan keenam kegiatan dengan tema profesi sebagai pilot. Peneliti bersama kolaborator menata kelas. Kemudian menyiapkan media dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan melalui media papan tebak. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator bercakap-cakap tentang tema dan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan pembuka, peneliti bercakap-cakap dengan anak tentang pilot. Lalu peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan. Anak

menjawab tebak-tebakkan yang diberikan dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Setelah itu, anak menunjuk dan menyebutkan kembali gambar dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Selesai kegiatan, guru dan anak mendiskusikan tentang kegiatan pada hari ini.

## 7. Pertemuan 7

Pada pertemuan ketujuh kegiatan dengan tema profesi sebagai pemadam kebakaran. Peneliti bersama kolaborator menata kelas. Kemudian menyiapkan media dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan melalui media papan tebak. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator bercakap-cakap tentang tema dan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan pembuka, peneliti bercakap-cakap dengan anak tentang pemadam kebakaran. Lalu peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan. Anak dengan pasangannya menggambarkan tentang pemadam kebakaran dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Setelah itu, anak-anak menceritakan gambar yang dibuat. Selesai kegiatan, guru dan anak mendiskusikan tentang kegiatan pada hari ini.

## 8. Pertemuan 8

Pada pertemuan kedelapan kegiatan dengan tema profesi tentang cita-citaku. Peneliti bersama kolaborator menata kelas. Kemudian menyiapkan media dan alat-alat yang digunakan dalam kegiatan melalui media papan tebak. Sebelum kegiatan berlangsung peneliti dan kolaborator bercakap-cakap tentang tema dan tugas-tugas yang akan dilakukan.

Pada kegiatan pembuka, peneliti bercakap-cakap dengan anak tentang semua profesi yang telah diajarkan. Lalu peneliti menjelaskan peraturan dalam kegiatan. Anak membuat gambar sesuai dengan cita-cita yang diinginkan dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Setelah itu, anak-anak menceritakan dan memperagakan sesuai gambar yang dibuat. Selesai kegiatan, guru dan anak mendiskusikan tentang kegiatan pada hari ini.

### **c. Pengamatan Tindakan (*Observing*)**

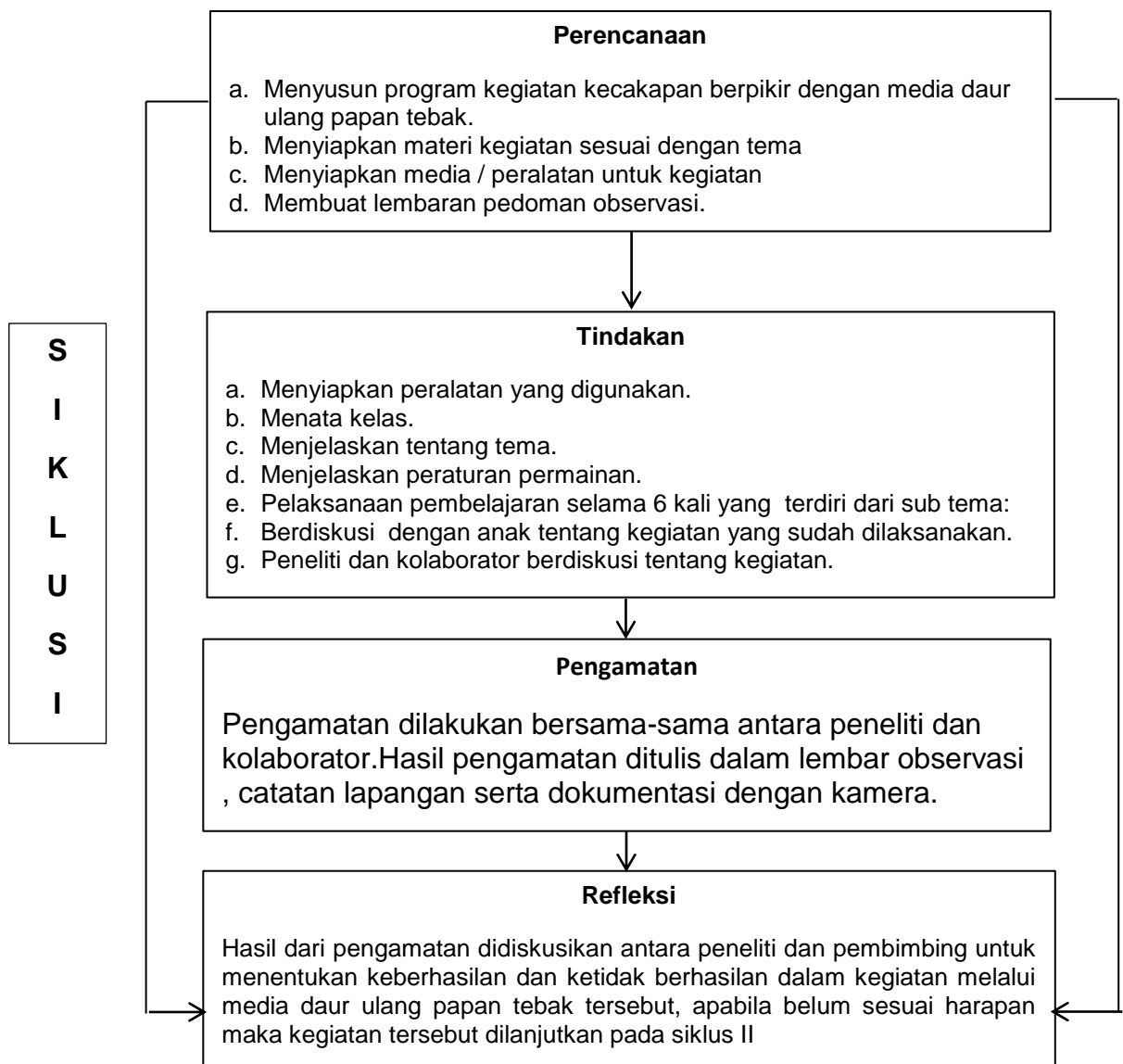
Pendekatan pengamatan tindakan yang digunakan yaitu pengamatan sejawat, yaitu observasi yang dilakukan oleh kolaborator terhadap pembelajaran. Hal ini dilakukan agar mampu meringankan beban dalam masalah analisis. Data yang terkumpul bersifat obyektif. Kegiatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator yaitu mengamati semua

kegiatan yang sedang dilakukan dan mencatat hasil kegiatan dalam lembar catatan lapangan.

**d. Refleksi Tindakan (*Reflecting*)**

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi tindakan yang telah dilakukan yaitu apakah kegiatan melalui media daur ulang papan tebak dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak. Peneliti membandingkan antara kecakapan berpikir anak sebelum diberikan tindakan dengan sesudah diberikan tindakan pada akhir siklus. Selanjutnya peneliti dan kolaborator melihat kekurangan dan kemajuan anak serta mengevaluasi. Terakhir peneliti dan kolaborator membuat daftar hasil kemampuan yang dicapai setiap anak. Hasil refleksi akan digunakan sebagai revisi tindakan pada siklus selanjutnya.

Keterkaitan antara perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam siklus I dapat disederhanakan dalam bentuk skema rancangan kegiatan siklus I sebagai berikut :



**Gambar 3.2 Rencana Kegiatan Siklus I**

### **G. Hasil Intervensi yang Diharapkan**

Hasil intervensi tindakan yang diharapkan dalam penelitian adalah meningkatnya kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui media daur



ulang papan tebak di PAUD Teratai Pulogadung, Jakarta Timur. Peningkatan ini diukur dengan perbandingan kecakapan berpikir anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan serta kesepakatan antara peneliti dan kolabolator. Peneliti dan kolaborator membuat kesepakatan dengan menentukan presentase kriteria keberhasilan yaitu 71%. Indikator keberhasilan merujuk pada pendapat Mills yang menyatakan bahwa *the end of survey revealed that 71% of student agreed.*<sup>7</sup> Hal ini dapat diartikan bahwa akhir dari survie 71% anak setuju, sehingga peneliti dan kolaborator sepakat mengikuti standar tersebut. Apabila presentase yang diperoleh belum mencapai 71% seperti yang telah disepakati, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## **H. Data dan sumber data**

### **1. Data**

Dalam penelitian ini, data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Menurut Arikunto dalam Supardi, data merupakan segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi, sedangkan informasi adalah hasil

---

<sup>7</sup> Geoffery E. Mills, *Action Reasearch A Guide For The Teacher Researcher*, (new Jersey: Pearson Education, 2003), h.101

pengelolaan data yang dipakai untuk keperluan.<sup>8</sup> Dalam hal ini jenis data yang akan digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif seperti :

a. Data Kualitatif

Diperoleh dari hasil pengamatan (observasi) dan dokumentasi berupa foto siswa yang diteliti pada saat melakukan kegiatan.

b. Data Kuantitatif

Berupa hasil kecakapan berpikir anak dalam kegiatan meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui media daur ulang papan tebak pada siklus 1 yang diperoleh pada lembar observasi.

## 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu :

a. Sumber data pemantauan tindakan yaitu kegiatan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui media daur ulang papan tebak.

b. Sumber data penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur.

---

<sup>8</sup> Supardi, *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistik yang Lebih Komprehensif* (Jakarta: Adikita, 2013) h. 12

## **I. Instrumen-instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih sistematis sehingga mudah diolah. Dalam mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian menelitian menggunakan pedoman observasi dalam mengumpulkan data yang berkaitan dan mendukung penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari instrumen hasil yaitu kecakapan berpikir dan instrumen penelitian tindakan yaitu kegiatan kecakapan berpikir dengan menggunakan media daur ulang papan tebak. Berikut adalah definisi konseptual, definisi operasional, dan kisi-kisi instrumen penelitian.

### **1. Definisi Konseptual**

Kecakapan berpikir merupakan suatu keterampilan untuk dapat menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata melalui pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, yang diperoleh anak melalui berbagai komponen, antara lain : menggali informasi dengan anak mengamati dan mencari informasi, memproses informasi dengan anak mengolah dan mengevaluasi informasi yang didapat, dan memecahkan masalah dengan memecahkan masalah sosial dan simbolik yang sederhana. Mengamati informasi, anak mengamati sesuatu dengan cara melihat dan mendengar, melakukan

perintah dengan tepat, dan mengenal berbagai macam profesi. Menemukan informasi, anak dapat bertanya sesuai dengan tema/ penjelasan yang diberikan, mencari informasi dengan memilih gambar yang sesuai, dan melakukan perintah dengan tepat. Mengolah informasi, anak dapat mengelompokkan gambar sesuai dengan pasangannya, membandingkan informasi yang diterima, dan mengurutkan kejadian tertentu. Mengevaluasi informasi, anak dapat mengulang informasi yang diberikan dan menyimpulkan informasi yang diperoleh. Memecahkan masalah sosial, anak dapat mengetahui sebab akibat, menceritakan ide yang dimiliki, dan berdiskusi dengan teman dan guru. Memecahkan masalah simbolik, anak dapat memerankan berbagai profesi dan menggunakan benda sebagai alat untuk menunjang perannya.

Tindakan yang digunakan melalui media daur ulang dengan metode bercakap-cakap, praktek langsung seperti permainan dengan macam-macam variasinya. Dengan demikian anak dapat bereksplorasi dengan lingkungan serta mendapatkan pemahaman dan penemuan baru yang didapat dari benda-benda konkrit yang terdapat di lingkungan sekitar.

## **2. Definisi Operasional**

Kecakapan berpikir adalah skor yang diperoleh dari persentase keterampilan atau kemampuan untuk menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan nyata melalui pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, meliputi komponen jenis kecakapan berpikir : (1) menggali informasi, (2) memproses informasi dan (3) memecahkan masalah.

## **3. Kisi-kisi Instrumen**

### **a. Instrumen Kecakapan Berpikir**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa indikator kecakapan berpikir meliputi menggali informasi, memproses informasi dan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun yang akan dicapai. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah instrument observasi atau pengamatan. Observasi adalah pengamatan yang dilakukan dengan sengaja, secara sistematis mengenai kejadian yang terjadi untuk kemudian dilakukan pengamatan. Instrumen yang dimaksud bertujuan untuk mengungkapkan data tentang kecakapan berpikir anak dengan menggunakan lembar instrument observasi. Penyusunan instrument mengacu pada kisi-kisi yang disusun berdasarkan

definisi operasional dengan memperhatikan dimensi-dimensi yang terkandung dalam teori-teori. Adapun kisi-kisi instrumen kecakapan berpikir dan kisi-kisi wacana yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Kecakapan Berpikir**

No	Komponen yang Diamati	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1.	Menggali informasi	-Anak mengamati informasi yang diberikan	3,4,6	3
		-Anak mampu mencari informasi	1,2,5	3
2.	Memproses informasi	-Anak mampu mengolah informasi yang didapat	7,8,9	3
		-Anak mampu mengevaluasi informasi yang didapat	10,11	2
3.	Memecahkan masalah	-Anak dapat memecahkan masalah sosial sederhana	12,13,15	3
		-Anak dapat	14,16	2

		memecahkan masalah simbolik sederhana		
Jumlah				16

### b. Instrumen Pemantau Tindakan

Instrumen pemantau tindakan ini digunakan untuk mengawasi dan merefleksikan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan, sehingga guru dapat mengevaluasi baik persiapan, kegiatan, dan waktu dalam pelaksanaan kegiatan. Adapun kisi-kisi pemantau tindakan guru sebagai berikut:

**Tabel 3.4**

**Kisi-kisi Instrumen Pemantauan Tindakan Guru**

No	Aspek	Aspek Tindakan guru	Hasil Pengamatan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1.	Persiapan	Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan			
2.	Kegiatan-kegiatan (pembuka, inti dan	- Guru melakukan apersepsi tema - Guru memberikan kesempatan			

	penutup)	kepada anak untuk bertanya - Guru menjelaskan aturan permainan kepada anak - Guru menyiapkan dan membagikan kartu bergambar dan papan tebak kepada anak- anak - Guru mengamati aktivitas dan membantu anak yang mengalami kesulitan - Guru berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang telah dilaksanakan			
3.	Waktu	- Guru melakukan kegiatan selama 60 menit			

Instrumen pemantauan tindakan anak digunakan untuk mengawasi dan dapat merefleksikan tentang pelaksanaan yang



dilakukan, sehingga terlihat pelaksanaan yang dilakukan dapat diterima oleh anak. Adapun kisi-kisi pemantauan tindakan anak sebagai berikut:

**Tabel 3.5**

**Kisi-kisi Instrumen Pemantauan Tindakan Anak**

No	Aspek	Aspek Tindakan Anak	Hasil Pengamatan		Keterangan
			Ya	Tidak	
1.	Kegiatan-kegiatan (pembuka, inti dan penutup)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mendengarkan dan bertanya tentang tema</li> <li>- Anak melakukan peraturan permainan</li> <li>- Anak melakukan kegiatan</li> <li>- Anak melakukan diskusi dengan guru</li> </ul>			

#### **J. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam memperoleh data tentang pemantauan tindakan (*action*) berbentuk catatan lapangan dan dokumentasi. Catatan dilakukan oleh peneliti dan guru. Catatan lapangan dilakukan langsung dan menggunakan kamera sebagai dokumentasi.

Teknik pengumpulan data untuk mengolah data penelitian (*research*) yaitu non tes dengan menggunakan observasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan kecakapan berpikir. Observasi merupakan metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.<sup>9</sup> Pada observasi, pengamat mengisi lembaran daftar isian yang tersusun dan di dalamnya telah tercantum aspek-aspek ataupun gejala-gejala apa saja yang perlu diperhatikan pada waktu pengamatan dilakukan. Teknik seperti ini, observasi yang dilakukan lebih terarah dan pencatatan hasil observasi partisipan menjadi lebih teliti.

Pengisian lembar observasi, pengamat memberikan tanda centang atau check list pada skala kemunculan kecakapan berpikir yang sesuai. Model yang digunakan terhadap objek-objek tertentu. Setiap butir indikator diberi skor 1- 4 sesuai dengan kemampuan yang diamati. Adapun skor untuk item kemunculan indikator, yaitu:

---

<sup>9</sup> M. Ngalim Purwanto, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 149

**Tabel 3.6**  
**Skor Untuk Item Kemunculan Indikator**

No	Kemunculan Indikator	Skor
1.	Berkembang sangat baik	4
2.	Berkembang sesuai harapan	3
3.	Mulai Berkembang	2
4.	Belum Berkembang	1

Penelitian yang diberikan memiliki beberapa ketentuan yang telah disepakati bersama antara peneliti dan kolaborator untuk menilai instrumen observasi dalam pelaksanaan kegiatan. Ketentuan skala kemunculan berkembang sangat baik diberikan, apabila anak menguasai indikator tanpa bantuan guru. Skala kemunculan berkembang sesuai harapan diberikan, apabila anak menguasai indikator tetapi masih dengan sedikit bantuan dari guru. Skala kemunculan mulai berkembang diberikan, apabila anak sedikit menguasai indikator dan masih dengan bantuan guru. Skala kemunculan belum berkembang diberikan, apabila anak belum menguasai indikator. Adapun ketentuan skala kemunculan, yaitu:

**Tabel 3.7**  
**Ketentuan Skala Kemunculan**

No	Skala	Ketentuan
1.	Berkembang sangat baik	Apabila anak menguasai indikator tanpa bantuan guru
2.	Berkembang sesuai harapan	Apabila anak menguasai indikator tetapi masih dengan sedikit bantuan guru
3.	Mulai berkembang	Apabila anak sedikit menguasai indikator dan masih dengan bantuan guru
4	Belum berkembang	Apabila anak belum menguasai indikator dan masih dengan bantuan guru

## K. Teknik Analisi Data

### a. Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan dengan menguji hipotesis tindakan, dengan menggunakan studi proporsi nilai rata-rata anak sebelum mendapatkan tindakan dan sesudah mendapatkan tindakan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil wawancara dan hasil catatan lapangan. Analisis kuantitatif

dilakukan secara terus menerus pada setiap siklus. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:<sup>10</sup>

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan :

KB = porposi kecakapan berpikir anak yang dicapai oleh anak

T = jumlah skor yang diperoleh subjek

T<sub>t</sub> = skor maksimal

Analisis data pemantau tindakan dengan menggunakan analisis secara kualitatif sebagaimana yang dikemukakan Miles and Huberman, secara umum analisis data yang dilakukan terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) reduksi data, 2) paparan display data, dan 3) penarikan kesimpulan.<sup>11</sup> Reduksi data merupakan proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi, pemfokusan, dan pengabstrakan data mentah menjadi informasi bermakna. Paparan display data mencakup proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan naratif, representasi tabular, termasuk dalam format matriks,

---

<sup>10</sup> Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2011), h.63

<sup>11</sup> Suwarsih Madya, *Op.cit.*, h.76

representasi grafik, dan sebagainya. Sedangkan penarikan simpulan meliputi proses pengambilan intisari dari sajian datayang telah tersusun tersebut dalam bentuk pertanyaan kalimat atau formula singkat dan padat tetapi mengandung pengertianyang luas.

#### **b. Interpretasi Hasil Analisis**

Setelah tindakan selesai dilaksanakan, maka hasil pengamatan berupa catatan lapangan dan instrument penelitian dilanjutkan pada tahap analisis kuantitatif. Perhitungan statistik ini bertujuan untuk melihat presentasi peningkatan dan perbedaan antara hasil pengamatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan pada akhir siklus. Peneliti dan kolaborator menetapkan presentase kriteria keberhasilan mencapai 71%. Hal ini dinyatakan oleh Rosdak dan Fatra bahwa kriteria ketuntasan belajar dapat dijadikan kriteria keberhasilan.<sup>12</sup> Maka, hipotesis tindakan diterima apabila presentase kenaikan antara sebelum dan sesudah tindakan mencapai 71%, dan jika kurang hipotesis ditolak.

#### **L. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini adalah *credibility* (keterpercayaan), *transferability* (keteralihan), *dependability*

---

<sup>12</sup> Abd. Rosak dan Maifalinda Fatra, *Op.cit.*,h.65

(ketertanggung), *confirmability* (kepastian).<sup>13</sup> Keterpercayaan berfungsi untuk melaksanakan pertanyaan sedemikian rupa sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat dicapai dan menunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan yang sedang diteliti.

Teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian dilakukan dengan memperpanjang waktu keikutsertaan, melakukan pengamatan secara terus menerus, tanya jawab dengan kolaborator, mengecek keanggotaan, membuat bukti-bukti yang berkesinambungan, membuat referensi yang memadai dan menerapkan teknik triangulasi yang terdiri dari peneliti dan kolaborator dengan menggunakan data lembar pedoman observasi kemampuan berpikir anak.

Keteralihan merupakan pengesahan hasil penelitian terhadap kelompok yang diteliti. Teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian dilakukan dengan mengoleksi deskripsi data setiap konteks yang diteliti untuk membuat keputusan tentang ketidakcocokan dengan konteks lain yang mungkin terjadi. Sebagai keabsahan hasil penelitian, peneliti menggunakan lembar catatan lapangan untuk mendeskripsikan kegiatan

---

<sup>13</sup> Lexy J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h 324

kecakapan berpikir melalui media daur ulang papan tebak yang dilakukan pada saat penelitian.

Ketertanggungbekeanaan dengan keseimbangan data penelitian. Teknik pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan proses triangulasi dan mengadakan jejak audit. Peneliti menyiapkan semua alat pengumpulan data yaitu catatan lapangan, lembar pedoman observasi, catatan wawancara dan dokumentasi. Setiap kegiatan dideskripsikan dengan menggunakan catatan lapangan dan setelah itu direfleksikan. Lembar pedoman observasi digunakan saat observasi dengan menggunakan daftar *check list* untuk setiap perkembangan kecakapan berpikir anak. Catatan wawancara dilakukan sebelum melaksanakan penelitian dengan mewawancarai guru kelompok usia 5-6 tahun. Dokumentasi digunakan saat pertemuan.

Kepastian mencakup kenetralan dan objektivitas data yang dilakukan dengan triangulasi dan membuat refleksi. Setelah tindakan diberikan, peneliti dan kolaborator merefleksikan tindakan yang telah dilakukan dan mengamati perkembangan kecakapan berpikir anak sesuai lembar observasi yang digunakan.



## **BAB IV**

### **DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. PAUD Teratai terletak di Jalan Rawamangun Muka II No 1, Pulogadung, Jakarta Timur. PAUD Teratai berdiri dikarenakan adanya program dari Kelurahan yang mengharuskan setiap satu RW memiliki PAUD sendiri demi mengembangkan pendidikan dan juga membantu dalam hal pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia. PAUD Teratai berdiri yaitu tepatnya pada tanggal 2 April di tahun 2009.

Bangunan PAUD Teratai merupakan kantor sekretariat RW 012. Sebagian ruangan kantor sekretariat RW 012 digunakan sebagai ruang kelas PAUD Teratai. PAUD Teratai dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok usia 2 – 3 tahun atau Kelompok Melati, kelompok usia 4-5 tahun atau kelompok Mawar dan kelompok usia 5-6 tahun atau kelompok Dahlia. PAUD Teratai memiliki 4 orang guru, dimana 2 guru mengajar di kelompok usia 2-3 tahun, 1 guru mengajar dikelompok usia 4-5 tahun, dan 1 guru mengajar dikelompok 5-6 tahun. Jumlah murid di PAUD Teratai terapat 40 murid. Di kelompok Melati usia 2 – 3 tahun terdapat 4 anak. Kelompok Mawar usia 4 –

5 tahun terdapat 17 anak. Dan Kelompok Dahlia usia 5 – 6 tahun terdapat 19 anak. Proses pembelajaran di PAUD Teratai dilaksanakan pada pukul 08.00-10.00 untuk kelompok usia 2-5 tahun dan pukul 10.00-12.00 untuk kelompok usia 5-6 tahun.

Kelas yang dijadikan penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 19 anak. Dari 19 anak yang dijadikan subjek penelitian yaitu 9 anak berdasarkan observasi. Guru kelas di kelompok usia 5-6 tahun yaitu Ibu Yuni.

Proses pembelajaran di kelas tersebut dilaksanakan secara klasikal dan guru sebagai pusatnya. Media yang digunakan bersumber dari buku majalah dan buku tulis. Kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan majalah seperti mewarnai dan menarik garis. Kegiatan yang lain anak menulis dibuku tulis mengikuti apa yang guru tulis di papan tulis dan menghitung. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan masing-masing anak membaca dengan guru.



**4.1 PAUD Teratai**



## 4.2 Ruang Kelas dan Media Anak Usia 5-6 Tahun

### 1. Deskripsi Data Pra Penelitian

Sebelum peneliti melakukan penelitian siklus I, peneliti melakukan pra penelitian dengan mencari dan mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti. Dalam mencari dan mengupulkan data-data anak peneliti melakukan observasi. Pra penelitian dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 9 Mei 2016 dan 12 Mei 2016.

Hasil observasi pada pra penelitian menunjukkan bahwa kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur belum berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat ketika guru melakukan permainan dengan menggunakan bola, terdapat beberapa anak yang tidak mengikuti permainan tersebut. Terlihat juga ketika anak diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru anak, terdapat beberapa anak yang tidak menjawab dengan benar. Padahal pertanyaan

yang diberikan sudah pernah dijelaskan oleh guru pada kegiatan sebelumnya.



### **4.3 Guru Dan Anak-Anak Sedang Bermain Bola**

Kurangnya kegiatan dan media yang dapat mengembangkan kecakapan berpikir di PAUD Teratai juga menjadi pemicu belum mampunya anak dalam mengeluarkan idenya Hal ini terlihat ketika anak sedang mengerjakan majalah. Guru sudah memberikan contoh kepada anak-anak bahwa setiap kata diberi warna berbeda-beda dan se bebas anak, tetapi masih ada beberapa anak yang menanyakan warna apa saja yang digunakan.

Kegiatan yang dilakukan di PAUD Teratai yaitu menggunakan majalah dan buku tulis. Kegiatan tersebut berupa mewarnai, menulis, menghitung, dan membaca. Pembelajaran seperti ini menjadi salah satu alasan belum mampunya anak dalam mengembangkan kecakapan berpikir, karena anak tidak diberi kesempatan untuk mencari atau

memecahkan masalah sendiri pada kegiatan inti. Anak lebih ditekankan pada kegiatan baca-tulis-hitung saja dan tidak ada kegiatan untuk mengembangkan kecakapan berpikir.



#### 4.4 Anak Mengerjakan Majalah Mentari

Berikut adalah data kecakapan berpikir anak usia 4-5 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur sebelum diberikan tindakan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui penggunaan media daur ulang papan tebak.

**Tabel 4.1**  
**Data Pra Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Nama Responden	Presentase	Skor
1	Ag	42.19%	29
2	Az	39.06%	27
3	Nv	46.88%	32
4	Fc	42.19%	29
5	Fr	43.75%	30
6	Fd	42.19%	29
7	Rf	45.31%	31
8	Sc	42.19%	28
9	Yg	43.75%	30
10	Ar	48.44%	33
<b>Jumlah</b>		435.94%	298
<b>Rata-rata</b>		43.59%	

Berdasarkan tabel diketahui bahwa kemampuan berpikir anak responden pada prapenelitian yaitu 43,59%. Data tersebut menunjukkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai masih rendah. Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan, membandingkan, mengelompokkan, mengulang informasi, mengetahui sebab-akibat, dan menceritakan ide sendiri masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang sudah dilaksanakan tentang kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur, maka dapat dijadikan dasar untuk dilakukannya penelitian tindakan. Tindakan yang diberikan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak dengan menggunakan media daur ulang papan tebak kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur.

Kegiatan dengan menggunakan media daur ulang papan tebak ini anak diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru melalui gambar yang telah disediakan dan ditempel pada papan yang telah diberikan. Dalam kegiatan ini anak mencari jawaban yang benar dengan gambar dan menggambar pada kertas yang telah disediakan. Kegiatan ini dilakukan baik secara berpasangan maupun individu. Kegiatan diakhiri dengan anak menunjukkan salah satu gambar, dan menerangkan gambar tersebut.

## 2. Deskripsi Data Siklus I

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus pertama dilaksanakan selama 8 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2016 sampai 1 Juni 2016. Setiap pertemuan dilakukan selama 60 menit. Peran peneliti dalam penelitian yaitu sebagai pelaksana utama dan pemberi tindakan. Guru kelas dalam menjalankan penelitian berperan sebagai kolaborator yang membantu peneliti dalam menjalankan penelitian. Peneliti dan kolaborator melakukan diskusi terlebih dahulu mengenai perencanaan dan tindakan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini. Kegiatan yang dilaksanakan sebagai berikut:

### a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Perencanaan tindakan dilakukan sebagai berikut yaitu:

1. Membuat perencanaan tindakan yang telah didiskusikan dengan kolaborator. Pada siklus ini tema yang dilaksanakan yaitu “pekerjaan”. Tema pekerjaan tersebut terdiri dari sub tema yaitu guru, polisi, dokter, pilot, nahkoda, pemadam kebakaran, dan macam-macam pekerjaan.
2. Menyiapkan media sebagai alat pendukung kegiatan yang akan dilaksanakan. Media yang digunakan seperti papan untuk menerangkan, papan untuk menjawab, gambar macam-macam

pekerjaan yang digunakan untuk apersepsi, lem, dan gambar macam-macam pekerjaan yang digunakan untuk menjawab pertanyaan.

3. Menyiapkan alat pengumpul data yang berupa catatan lapangan, lembar observasi, dan alat dokumentasi.

**b. Tindakan (*Acting*) dan Pengamatan (*Observing*)**

Adapun tindakan pada siklus I yang diberikan kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Tindakan Pada Siklus I**

Hari ke-	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	16 Mei 2016	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti melakukan apersepsi tentang guru</li> <li>b. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>c. Peneliti menjelaskan aturan permainan</li> <li>d. Peneliti membagikan papan dan kartu</li> <li>e. Anak mendengarkan pertanyaan</li> <li>f. Anak mencari jawaban bersama pasangannya</li> <li>g. Anak menunjuk satu gambar dan mengucapkannya</li> </ol>



2	18 Mei 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti melakukan apersepsi tentang polisi</li> <li>b. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>c. Peneliti menjelaskan aturan permainan</li> <li>d. Peneliti membagikan papan dan kartu</li> <li>e. Anak mendengarkan pertanyaan</li> <li>f. Anak mencari jawaban</li> <li>g. Anak menunjuk satu gambar dan mengucapkannya</li> </ul>
3	20 Mei 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti melakukan apersepsi tentang dokter</li> <li>b. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>c. Peneliti menjelaskan aturan permainan</li> <li>d. Peneliti membagikan papan dan kartu</li> <li>e. Anak mendengarkan pertanyaan</li> <li>f. Anak mencari jawaban</li> <li>g. Anak menunjuk satu gambar dan mengucapkannya</li> </ul>
4	23 Mei 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti melakukan apersepsi tentang guru, polisi, dan dokter</li> <li>b. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Peneliti menjelaskan aturan permainan</li> <li>d. Peneliti membagikan papan dan kartu</li> <li>e. Anak mengelompokkan gambar</li> <li>f. Anak menunjuk satu gambar dan mengucapkannya</li> </ul>
5	25 Mei 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti melakukan apersepsi tentang pilot</li> <li>b. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>c. Peneliti menjelaskan aturan permainan</li> <li>d. Peneliti membagikan papan dan kartu</li> <li>e. Anak mendengarkan pertanyaan</li> <li>f. Anak mencari jawaban</li> <li>g. Anak menunjuk satu gambar dan mengucapkannya</li> </ul>
6	27 Mei 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti melakukan apersepsi tentang nahkoda</li> <li>b. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>c. Peneliti menjelaskan aturan permainan</li> <li>d. Peneliti membagikan papan dan kartu</li> <li>e. Anak mendengarkan pertanyaan</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>f. Anak mencari jawaban bersama pasangannya</li> <li>g. Anak menunjuk satu gambar dan mengucapkannya</li> </ul>
7	30 Mei 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti melakukan apersepsi tentang pemadam kebakaran</li> <li>b. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>c. Peneliti menjelaskan aturan permainan</li> <li>d. Peneliti membagikan papan dan kartu</li> <li>e. Anak mendengarkan pertanyaan</li> <li>f. Anak mencari jawaban bersama pasangannya</li> <li>g. Anak menunjuk satu gambar dan mengucapkannya</li> </ul>
8	1 Juni 2016	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peneliti melakukan apersepsi tentang macam-macam pekerjaan</li> <li>b. Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>c. Peneliti menjelaskan aturan permainan</li> <li>d. Peneliti membagikan papan dan kartu</li> <li>e. Anak mendengarkan pertanyaan</li> <li>f. Anak mencari jawaban</li> </ul>

		<p>g. Anak menceritakan tentang apa yang digambar anak</p> <p>h. Anak meniru tokoh yang dicita-citakan</p>
--	--	--

### 1. Hari Ke-1

Tindakan dan pengamatan hari pertama dilaksanakan pada hari Senin, 16 Mei 2016, pukul 10.00 – 11.00 WIB pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan semua media pembelajaran terlebih dahulu yang akan digunakan pada hari itu antara lain gambar-gambar yang digunakan untuk apersepsi, gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab pertanyaan, lem, dan papan. Berikut gambar media yang digunakan dalam pembelajaran.



### 4.5 Media Pembelajaran

Pada hari itu anak melakukan baris-berbaris dan menyanyikan lagu wajib sebagai ganti upacara dengan dipandu kolaborator. Selesai baris dan menyanyikan lagu wajib, anak-anak masuk ke dalam kelas dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak membaca doa dan bernyanyi bersama-sama. Selesai berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai melakukan apersepsi tentang guru. Peneliti melakukan percakapan dengan anak-anak dan pada saat peneliti bertanya kepada anak-anak, anak-anak menjawab dengan baik. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi.



#### **4.6 Peneliti melakukan apersepsi tentang guru**

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain tebak-tebakkan tentang guru, seperti alat yang digunakan guru, tempat kerja guru, dan guru. Kemudian peneliti menjelaskan cara permainan kepada anak. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan bersama dengan pasangannya atau berkerjasama dan tidak boleh menyebutkan jawabannya. Setelah anak paham peneliti membagikan papan dan gambar yang akan digunakan untuk menjawab. Pada kegiatan hari ini, masih terdapat anak yang belum

mematuhi peraturan, tetapi anak-anak mampu untuk menjawab pertanyaan dengan mencari gambar yang sesuai dengan pasangannya. Berikut adalah gambar anak yang sedang melakukan kegiatan bersama pasangannya.



#### **4.7 Anak menempel gambar tentang guru bersama pasangannya**

Selesai melakukan permainan, anak diminta untuk menunjuk satu gambar dan menyebutkan apa gambar tersebut serta menyebutkan fungsinya. Setiap anak bergantian menunjuk dan menyebutkan gambar beserta fungsinya. Semua anak sangat antusias dan bersemangat melakukan permainan dengan menggunakan papan tebak. Berikut gambar anak yang sedang menunjuk gambar dan menyebutkan gambar beserta fungsinya.



#### **4.8 Anak menunjuk dan menyebutkan gambar**

Setelah semua anak menunjukkan dan menyebutkan gambar , peneliti melakukan review. Pada hari pertama semua telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti proses kegiatan dengan baik.

#### **2. Hari Ke-2**

Tindakan dan pengamatan hari kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 18 Mei 2016, pukul 10.00 – 11.00 WIB pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan semua media pembelajaran terlebih dahulu yang akan digunakan pada hari itu antara lain gambar-gambar yang digunakan untuk apersepsi, gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab pertanyaan, lem, dan papan. Berikut gambar media yang digunakan dalam pembelajaran.



#### 4.9 Media Pembelajaran

Pada hari itu anak melakukan baris-berbaris dan menyanyikan lagu wajib sebagai ganti upacara dengan dipandu oleh kolaborator. Selesai baris dan menyanyikan lagu wajib, anak-anak masuk ke dalam kelas dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak membaca doa dan bernyanyi bersama-sama. Selesai berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai melakukan apersepsi tentang polisi. Peneliti bercakap-cakap dengan anak-anak, ketika peneliti bertanya anak-anak mulai menjawab pertanyaan dengan tepat dan mengeluarkan gagasan mereka. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi.



#### 4.10 Peneliti melakukan apersepsi tentang polisi



Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain tebak-tebakkan tentang polisi, seperti alat yang digunakan polisi, tempat polisi, dan polisi. Kemudian peneliti menjelaskan cara permainan kepada anak. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan sendiri dan tidak boleh menyebutkan jawabannya. Setelah anak paham peneliti membagikan papan dan gambar yang akan digunakan untuk menjawab. Kegiatan hari ini anak-anak sudah mulai mematuhi peraturan yang diberikan. Anak-anak melakukan kegiatan dengan baik, ketika diberi tebak-tebakan anak langsung mencari gambar dan menempelkan gambar pada papan yang telah diberikan. Berikut adalah gambar anak yang sedang melakukan kegiatan.



**4.11 Anak melakukan kegiatan**

Selesai melakukan permainan, anak diminta untuk menunjuk satu gambar dan menyebutkan apa gambar tersebut serta menyebutkan fungsinya. Setiap anak bergantian menunjuk dan menyebutkan gambar

beserta fungsinya. Semua anak menunjukkan dan menyebutkan gambar dengan benar sesuai dengan bahasa sendiri. Semua anak sangat antusias dan bersemangat melakukan permainan dengan menggunakan papan tebak. Berikut gambar anak yang sedang menunjuk gambar dan menyebutkan gambar beserta fungsinya.



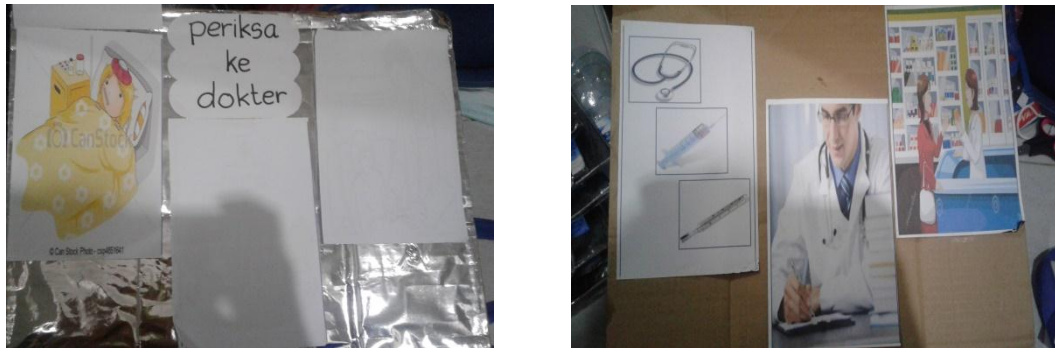
#### **4.12 Anak menunjuk dan menyebutkan gambar**

Setelah semua anak menunjukkan dan menyebutkan gambar , peneliti melakukan review. Pada hari kedua semua telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti proses kegiatan dengan baik.

### **3. Hari Ke-3**

Tindakan dan pengamatan hari ketiga dilaksanakan pada hari Jumat, 20 Mei 2016, pukul 10.00 – 11.00 WIB pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan semua media pembelajaran terlebih dahulu yang akan digunakan pada hari itu antara lain gambar-gambar yang digunakan

untuk apersepsi, gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab pertanyaan, lem, dan papan. Berikut gambar media yang digunakan dalam pembelajaran.



#### 4.13 Media Pembelajaran

Pada hari itu anak melakukan baris-berbaris dan menyanyikan lagu wajib sebagai ganti upacara dengan dipandu oleh kolaborator. Selesai baris dan menyanyikan lagu wajib, anak-anak masuk ke dalam kelas dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak membaca doa dan bernyanyi bersama-sama. Selesai berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai melakukan apersepsi tentang guru. Pada saat melakukan apersepsi guru anak-anak mendengarkan peneliti dengan baik. Ketika peneliti bertanya kepada anak-anak, anak-anak dapat menjawab dengan baik. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi.



#### **4.14 Peneliti melakukan apersepsi**

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain tebak-tebakkan tentang dokter, seperti alat yang digunakan dokter, tempat kerja dokter, dokter, dan lain-lainnya. Kemudian peneliti menjelaskan cara permainan kepada anak. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan sendiri dan tidak boleh menyebutkan jawabannya. Setelah anak paham peneliti membagikan papan dan gambar yang akan digunakan untuk menjawab. Anak-anak dapat menjawab pertanyaan dari peneliti dengan mencari jawaban yang benar dan menempelkan pada papan. Berikut adalah gambar anak yang sedang melakukan kegiatan.



#### **4.15 Anak melakukan kegiatan**

Selesai melakukan permainan, anak diminta untuk menunjuk satu gambar dan menyebutkan apa gambar tersebut serta menyebutkan fungsinya. Setiap anak bergantian menunjuk dan menyebutkan gambar beserta fungsinya. Anak-anak dapat menyebutkan dan menjawab dengan bahasa sendiri. Semua anak sangat antusias dan bersemangat melakukan permainan dengan menggunakan papan tebak. Berikut gambar anak yang sedang menunjuk gambar dan menyebutkan gambar beserta fungsinya.

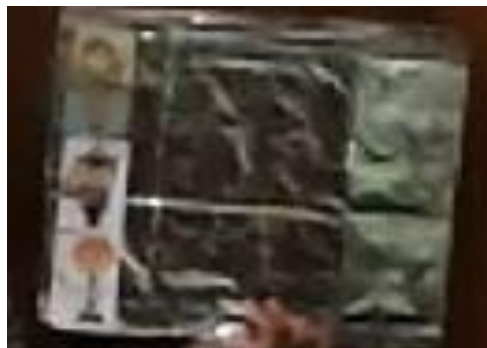


#### **4.16 Anak menunjuk dan menyebutkan**

Setelah semua anak menunjukkan dan menyebutkan gambar, peneliti melakukan review. Pada hari ketiga semua telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti proses kegiatan dengan baik.

#### 4. Ke-4

Tindakan hari keempat dilaksanakan pada hari Senin, 23 Mei 2016, pukul 10.00 – 11.00 WIB pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan semua media pembelajaran terlebih dahulu yang akan digunakan pada hari itu antara lain gambar-gambar yang digunakan untuk apersepsi, gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab pertanyaan, lem, dan papan. Berikut gambar media yang digunakan dalam pembelajaran.



#### 4.17 Media Pembelajaran

Pada hari itu anak melakukan baris-berbaris dan menyanyikan lagu wajib sebagai ganti upacara dengan dipandu oleh kolaborator. Selesai baris dan menyanyikan lagu wajib, anak-anak masuk ke dalam kelas dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak membaca doa dan bernyanyi bersama-sama. Selesai berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai

melakukan mengulang tentang guru, polisi, dan dokter. Pada saat peneliti bertanya, anak-anak dapat menjawab dengan baik. Ketika anak-anak ditanya oleh peneliti tentang alat-alat yang digunakan oleh guru, polisi, dan dokter, anak-anak menjawab dengan benar. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi.



#### **4.18 Peneliti melakukan apersepsi**

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain mengelompokkan tentang guru, polisi, dan dokter, seperti alat yang digunakan, tempat kerja, dan lain-lainnya. Kemudian peneliti menjelaskan cara permainan kepada anak. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan sendiri dan anak mengelompokkan gambar sesuai dengan pekerjaan. Permainan ini dilakukan secara bergantian. Anak-anak mengelompokkan gambar sesuai dengan pekerjaan yang sudah ditempel di papan. Pada kegiatan ini terdapat beberapa anak yang mencari solusi untuk menyelesaikan tugasnya. Terdapat anak yang menyelesaikan satu profesi yang gambar

pertamanya diambil terlebih dahulu dan ada anak yang menyelesaikan sesuai gambar yang didapatnya. Berikut adalah gambar anak yang sedang melakukan kegiatan.



#### **4.19 Anak melakukan kegiatan**

Selesai melakukan permainan, peneliti dan anak-anak berdiskusi tentang kegiatan hari ini. Pada hari keempat semua berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti proses kegiatan dengan baik.

### **5. Hari Ke-5**

Tindakan dan pengamatan hari pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Mei 2016, pukul 10.00 – 11.00 WIB pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan semua media pembelajaran terlebih dahulu yang akan digunakan pada hari itu antara lain gambar-gambar yang digunakan untuk apersepsi, gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab pertanyaan, lem, dan papan. Berikut gambar media yang digunakan dalam pembelajaran.





#### 4.20 Media Pembelajaran

Pada hari itu anak melakukan baris-berbaris dipandu oleh salah satu anak. Selesai baris, anak-anak masuk ke dalam kelas dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak membaca doa dan bernyanyi bersama-sama. Selesai berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai melakukan apersepsi tentang guru. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi.



#### 4.21 Peneliti melakukan apersepsi

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain tebak-tebakkan tentang nahkoda, seperti alat yang digunakan nahkoda, tempat kerja nahkoda, nahkoda, dan lain-lainnya. Kemudian peneliti menjelaskan cara permainan kepada

anak. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini dibagi menjadi 4 kelompok, setiap kelompok harus konsentrasi dengan pertanyaan yang diberikan, kelompok yang ditunjuk untuk menjawab pertanyaan akan menjawab pertanyaan yang diberikan, dan masing-masing anak dalam setiap kelompok yang ditunjuk mencari jawaban lalu menempelkan pada papan. Setelah anak paham peneliti membagikan papan dan gambar yang akan digunakan untuk menjawab. Semua anak melakukan tepuk konsentrasi dan anak-anak berkonsentrasi untuk mendengarkan pertanyaan yang diberikan. Pada kegiatan ini, terdapat beberapa kelompok yang dapat bekerjasama, ketika ada yang salah ada teman yang memberi tahu bahwa jawabannya salah. Berikut adalah gambar anak yang sedang melakukan kegiatan.



#### **4.22 Anak melakukan kegiatan**

Selesai melakukan permainan, anak diminta untuk menunjuk satu gambar dan menyebutkan apa gambar tersebut serta menyebutkan fungsinya. Setiap anak bergantian mengambil dan menyebutkan gambar beserta fungsinya. Anak-anak menunjuk, menyebutkan, dan menjawab

dengan benar. Semua anak sangat antusias dan bersemangat melakukan permainan dengan menggunakan papan tebak. Berikut gambar anak yang sedang mengambil gambar dan menyebutkan gambar beserta fungsinya.



#### **4.23 Anak menunjuk dan menyebutkan gambar**

Setelah semua anak menunjukkan dan menyebutkan gambar, peneliti melakukan review. Pada hari kelima semua telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti proses kegiatan dengan baik.

### **6. Hari Ke-6**

Tindakan dan pengamatan hari pertama dilaksanakan pada hari Jumat, 27 Mei 2016, pukul 10.00 – 11.00 WIB pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan semua media pembelajaran terlebih dahulu yang akan digunakan pada hari itu antara lain gambar-gambar yang digunakan untuk apersepsi, gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab

pertanyaan, lem, dan papan. Berikut gambar media yang digunakan dalam pembelajaran.



#### 4.24 Media Pembelajaran

Pada hari itu anak melakukan baris-berbaris dipandu oleh salah satu anak. Selesai baris, anak-anak masuk ke dalam kelas dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak membaca doa dan bernyanyi bersama-sama. Selesai berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai melakukan apersepsi tentang guru. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi.



#### 4.25 Peneliti melakukan apersepsi

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain tebak-tebakkan tentang pilot, seperti alat yang digunakan pilot, tempat kerja pilot, pilot, dan lain-lainnya. Kemudian peneliti menjelaskan cara permainan kepada anak. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini dibagi menjadi 2 kelompok, dan yang menginjak kertas putih mengambil satu buah pertanyaan serta mencari jawaban lalu menempelkan pada papan. Setelah anak paham peneliti membagikan papan dan gambar yang akan digunakan untuk menjawab. Kegiatan ini anak-anak mengambil gambar sesuai dengan pertanyaan yang diberikan sesuai dengan kertas yang diambil. Berikut adalah gambar anak yang sedang melakukan kegiatan.



#### **4.26 Anak melakukan kegiatan**

Selesai melakukan permainan, anak diminta untuk mengambil satu gambar dan menyebutkan apa gambar tersebut serta menyebutkan fungsinya. Setiap anak bergantian mengambil dan menyebutkan gambar beserta fungsinya. Pada saat anak-anak menunjukkan gambar, anak-

anak mampu menyebutkan dan menjawab dengan benar. Semua anak sangat antusias dan bersemangat melakukan permainan dengan menggunakan papan tebak. Berikut gambar anak yang sedang mengambil gambar dan menyebutkan gambar beserta fungsinya.



**4.27 Anak menunjuk dan menyebutkan gambar**

Setelah semua anak mengambil dan menyebutkan gambar, peneliti melakukan review. Pada hari keenam semua telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti proses kegiatan dengan baik.

## **7. Hari Ke-7**

Tindakan dan pengamatan hari ketujuh dilaksanakan pada hari Senin, 30 Mei 2016, pukul 10.00 – 11.00 WIB pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan semua media pembelajaran terlebih dahulu yang akan digunakan pada hari itu antara lain gambar-gambar yang digunakan

untuk apersepsi, kertas, pensil warna, krayon dan papan. Berikut gambar media yang digunakan dalam pembelajaran.



#### 4.28 Media Pembelajaran

Pada hari itu anak melakukan baris-berbaris dan menyanyikan lagu wajib dengan dipandu oleh kolaborator. Selesai baris dan menyanyikan lagu wajib, anak-anak masuk ke dalam kelas dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak membaca doa dan bernyanyi bersama-sama. Selesai berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai melakukan apersepsi tentang guru. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi.



#### 4.29 Peneliti melakukan apersepsi

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu anak menceritakan kembali tentang petugas pemadam kebakaran. Kemudian peneliti menjelaskan cara permainan kepada anak. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan bersama atau bekerjasama dengan pasangannya, menggambar bersama dan menceritakan tentang gambar yang dibuat. Setelah anak paham peneliti membagikan papan dan kertas yang akan digunakan untuk menggambar. Anak-anak membuat gambar bersama-sama, antara satu anak dengan anak yang lain saling melengkapi gambar yang dibuat. Berikut adalah gambar anak yang sedang melakukan kegiatan.



#### **4.30 Anak membuat gambar bersama tentang pemadam kebakaran**

Selesai melakukan kegiatan, anak diminta untuk menceritakan gambar yang dibuat. Setiap anak bergantian menceritakan gambar yang dibuat. Anak-anak menceritakan gambar yang dibuatnya bersama pasangannya. Ada yang menceritakan tentang rumah yang pertama



belum terbakar hingga terbakar, dan ada yang menceritakan tentang rumah terbakar, lalu pemadam kebakaran datang. Semua anak sangat antusias dan bersemangat melakukan kegiatan dengan menggunakan papan tebak. Berikut gambar anak yang sedang menceritakan hasil gambar yang dibuat.



#### **4.31 Anak menceritakan gambar yang dibuat**

Setelah semua anak menceritakan hasil gambar, peneliti melakukan review. Pada hari ketujuh semua telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti proses kegiatan dengan baik.

### **8. Hari Ke-8**

Tindakan dan pengamatan hari kedelapan dilaksanakan pada hari Rabu, 1 Juni 2016, pukul 10.00 – 11.00 WIB pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan semua media pembelajaran terlebih dahulu yang akan digunakan pada hari itu antara lain gambar-gambar yang digunakan untuk apersepsi, kertas, pensil warna, krayon dan papan.



#### 4.32 Media Pembelajaran

Pada hari itu anak melakukan baris-berbaris dipandu oleh salah satu anak. Selesai baris, anak-anak masuk ke dalam kelas dan duduk membuat lingkaran. Anak-anak membaca doa dan bernyanyi bersama-sama. Selesai berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai melakukan apersepsi tentang macam-macam pekerjaan. Berikut adalah gambar peneliti ketika melakukan apersepsi.



#### 4.33 Peneliti melakukan apersepsi

Setelah melakukan apersepsi, peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu anak menceritakan tentang cita-cita masing-masing anak dan menirukan pekerjaan yang dicita-citakan. Kemudian

peneliti menjelaskan cara permainan kepada anak. Peneliti menjelaskan bahwa permainan ini dilakukan sendiri, menggambar tentang cita-cita yang diinginkan, menceritakan tentang gambar yang dibuat dan memperagakannya. Pertama anak-anak diminta untuk menggambar cita-cita yang diinginkan. Masing-masing anak menggambar sesuai dengan cita-cita yang diinginkan, terdapat anak yang menggambar sekolah, menggambar petugas pemadam kebakaran, dan menggambar polisi. Setelah anak paham peneliti membagikan papan dan kertas yang akan digunakan untuk menggambar. Berikut adalah gambar anak yang sedang melakukan kegiatan.



**4.34 Anak melakukan kegiatan, menggambar cita-cita yang diinginkan**

Selesai melakukan kegiatan, anak diminta untuk menceritakan gambar yang dibuat dan memperagakannya. Setiap anak bergantian menceritakan gambar yang dibuat dan memperagakannya. Anak-anak maju ke depan untuk menceritakan gambar yang dibuat. Ketika menceritakan terdapat anak yang menceritakan ingin menjadi seorang guru Bahasa

Inggris dan Matematika, serta ingin menjadi pemadam kebakaran dan polisi. Setelah menceritakan, mereka memperagakan peran seolah mereka menjadi profesi yang diinginkan dengan menggunakan bena. Semua anak sangat antusias dan bersemangat melakukan kegiatan dengan menggunakan papan tebak. Berikut gambar anak yang sedang menceritakan hasil gambar yang dibuat.



#### **4.35 Anak menceritakan gambar yang dibuat dan memperagakan profesi yang dicita-citakan**

Setelah semua anak menceritakan hasil gambar, peneliti melakukan review. Pada hari kedelapan semua telah berjalan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Semua anak mengikuti proses kegiatan dengan baik.

#### **c. Refleksi (*Reflecting*)**

Peneliti dengan kolaborator selalu mengadakan refleksi setelah melaksanakan kegiatan. Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk

mengevaluasi tindakan yang diberikan dan dampak tindakan yang diberikan terhadap kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur.

Selama kegiatan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui penggunaan media daur ulang papan tebak, anak terlihat bersemangat dan antusias dalam melakukan kegiatan. Kegiatan peneliti dan kegiatan anak telah berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Kegiatan yang diberikan menarik anak dan membuat anak lebih cepat untuk memahami materi yang diberikan. Peneliti menyiapkan media dengan baik, apersepsi yang diberikan peneliti kepada anak jelas dan anak tahu tentang apa yang diberikan serta mengerti tentang aturan permainan yang sudah diterangkan. Semua anak mengikuti pembelajaran dengan baik, yaitu mampu menjawab tebak-tebakan dan mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Hal tersebut berdampak positif terhadap kecakapan berpikir anak.

Pada akhir siklus I peneliti bersama kolaborator melakukan observasi mengenai kecakapan berpikir anak dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Setelah itu, peneliti dan kolaborator melakukan perhitungan terhadap hasil observasi anak. Berikut adalah data hasil observasi setelah anak diberikan tindakan pada siklus I yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.3

## Data Siklus I Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

No	Nama Responden	Skor	Presentase
1	Ag	29	70.31%
2	Az	27	75.00%
3	Nv	32	70.31%
4	Fc	29	71.88%
5	Fr	30	70.31%
6	Fd	29	64.06%
7	Rf	31	65.63%
8	Sc	28	65.63%
9	Yg	30	78.13%
10	Ar	33	79.69%
<b>Jumlah</b>		289	711%
<b>Rata-rata</b>			71.09%

Data diatas menunjukkan bahwa kecakapan berpikir anak mengalami peningkatan. Terlihat bahwa presentase kecakapan berpikir Ag mencapai 70,31%, hal ini terlihat Ag mampu untuk menjawab informasi yang diberikan, mengelompokkan gambar sesuai dengan pasangannya, membandingkan informasi yang diberikan, dapat menyimpulkan informasi yang diperoleh, dan dapat mengetahui sebab-akibat. Kecakapan berpikir Az mencapai 75%, hal ini terlihat Az mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mengelompokkan, membandingkan, mengulang informasi, mengetahui sebab-akibat, menceritakan ide, berdiskusi, dan memikirkan peran serta

menggunakan benda sebagai alat penunjangnya. Kecakapan berpikir Nv mencapai 70,31%, hal ini terlihat Nv mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mampu melakukan perintah dengan tepat, mengelompokkan, membandingkan, mengulang informasi, mengetahui sebab-akibat, menceritakan ide, dan berdiskusi. Kecakapan berpikir Fc mencapai 71,88%, hal ini terlihat Fc mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mengelompokkan, mengulang informasi, menceritakan ide, berdiskusi, dan memikirkan peran. Kecakapan berpikir Fr mencapai 70,31%, hal ini terlihat Fr mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mengulang informasi, mengetahui sebab-akibat, menceritakan ide, berdiskusi, dan memikirkan peran serta menggunakan benda sebagai alat penunjangnya. Kecakapan berpikir Fd mencapai 64,06%, hal ini terlihat Fd mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mengulang informasi, mengetahui sebab-akibat, menceritakan ide, dan berdiskusi. Kecakapan berpikir Rf mencapai 65,63%, hal ini terlihat Rf mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mengelompokkan, membandingkan, mengulang informasi, mengetahui sebab-akibat, dan berdiskusi. Kecakapan berpikir Sc mencapai 65,63%, hal ini terlihat Sc mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mengelompokkan, membandingkan, mengulang informasi,

mengetahui sebab-akibat, dan berdiskusi. Kecakapan berpikir Yg mencapai 78,13%, hal ini terlihat Yg mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mengelompokkan, membandingkan, mengulang informasi, mengetahui sebab-akibat, menceritakan ide, berdiskusi, dan memikirkan peran serta menggunakan benda sebagai alat penunjangnya. Kecakapan berpikir Ar mencapai 79,69%, hal ini terlihat Ar mampu untuk mencari informasi baik melalui bertanya maupun mencari gambar, mengelompokkan, membandingkan, mengulang informasi, mengetahui sebab-akibat, menceritakan ide, berdiskusi, dan memikirkan peran serta menggunakan benda sebagai alat penunjangnya.

Hasil observasi pada tindakan siklus I pada tabel diatas diperoleh kecakapan berpikir anak meningkat menjadi 71,09%. Hal tersebut menandakan pada siklus I terjadi peningkatan presentase sebesar 27,53%.Peningkatan kecakapan berpikir anak melalui penggunaan media daur ulang papan tebak mengalami peningkatan dan sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan yaitu 71%. Oleh karena itu, peneliti bersama kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian karena presentasi peningkatan yang ditetapkan sudah tercapai.



## **B. Analisis Data**

Sesudah melakukan penelitian sejak pra penelitian sampai memberikan tindakan akhir siklus I, maka diperoleh data kuantitatif berupa presentase kecakapan berpikir anak dari pra penelitian sampai pemberian tindakan akhir siklus I. Analisis data kualitatif berupa catatan lapangan, hasil wawancara, dan catatan dokumentasi yang didapatkan selama penelitian di lapangan.

### **1. Analisis Data Kuantitatif**

Data kuantitatif berupa presentase kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun yang didapat dari hasil perhitungan. Hasil observasi penelitian dianalisis secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesis tindakan untuk melihat peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui media daur ulang papan tebak di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Data yang dianalisis berupa kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun.

Berikut penjabaran data kemampuan kecakapan berpikir setiap subjek yang diteliti yang menunjukkan presentase peningkatan sejak pra penelitian sampai akhir siklus I :

Tabel 4.4

## Data Kecakapan Bepikir Anak Usia 5-6 Tahun

Nama Responden	Pra Penelitian		Siklus I				Ketercapaian	Ket
	Presen	Skor	Presen hari ke 1-4	Skor	Presen hari ke 5-8	Skor		
Ag	42.19%	29	65.63%	44	70.31%	47	28.12%	Meningkat
Az	39.06%	27	65.63%	44	75.00%	51	35.94%	Meningkat
Nv	46.88%	32	65.63%	44	70.31%	47	23.43%	Meningkat
Fc	42.19%	29	65.63%	44	71.88%	48	29.69%	Meningkat
Fr	43.75%	30	64.06%	43	70.31%	48	26.56%	Meningkat
Fd	42.19%	29	62.50%	42	64.06%	43	21,87%	Meningkat
Rf	45.31%	31	64.06%	43	65.63%	44	20.32%	Meningkat
Sc	42.19%	28	64.06%	43	65.63%	44	23.44%	Meningkat
Yg	43.75%	30	68.75%	46	78.13%	53	34.38%	Meningkat
Ar	48.44%	33	70.31%	47	79.69%	54	31.25%	Meningkat
Jumlah	435.94 %	298	656%	440	710.9%	479	275%	
Rata-rata	43.59%		65,63%		71,09%			

Berdasarkan data di atas, terlihat adanya peningkatan kecakapan berpikir anak dari prapenelitian dan siklus I. Data tersebut diperoleh dari tiap indikator yang diamati dalam bentuk instrument. Maka, secara kuantitatif berarti penggunaan media daur ulang papan tebak dapat membantu meningkatkan kecakapan berpikir anak.

## 2. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari berbagai sumber dalam bentuk catatan lapangan, catatan wawancara, dan dokumentasi. Tahapan yang dilalui yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi. Analisis data kualitatif dijabarkan sebagai berikut:

## a. Aspek Menggali Informasi

### 1) Reduksi Data

Aspek menggali informasi yaitu ditunjukkan dengan anak mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Aspek tersebut terlihat ketika anak mampu menjawab pertanyaan, menemukan gambar yang tepat dan sesuai dengan apa yang diminta dan melakukan perintah dengan baik. Data dari catatan lapangan yang diperoleh sebagai berikut.

Ar mendapat gambar spidol lalu memasangkan ke papan.(CL1, P4, K8) Fd dengan Nv mencari gambar spidol. (CL1, P4, K7) mereka memasangkan gambar tersebut.(CL1, P4, K5) Sc mengambil gambar guru (CL1, P4, K11). Fd mengambil gambar sekolah(CL1, P4, K13). Yg dengan Fr hanya diam lalu memasangkan gambar ke papan. (CL1, P4, K4) Hm dan Rf memasangkan gambar tersebut.(CL1, P4, K9). Ag, Az, Ar, Fd, Yg, dan Nv langsung mengambil gambar pistol dan menempelkan ke papan, Ad memberitahu Fr jawabannya, Fr mengambil gambar yang sama dan menempelkan gambar ke papan begitu juga Ad.(CL2, P3, K4) Ag mengambil gambar dan berkata "topi." (CL2, P3, K6) Az, Ar, Fd, Yg, dan Nv mengambil gambar topi dan langsung menempelkan ke papan. (CL2, P3, K7) Az, Nv, Fr, Ar, Yg, dan Ag mengambil gambar mobil polisi dan menempelkan gambar di papan.(CL2, P3, K9) Fr, Ar, Yg, Ag, Az dan Nv mengambil gambar peluit dan menempelkan gambar pada papan.(CL2, P3, K11) ) Yg, Fr, Ar, Fd, Nv, dan Az mengambil gambar penjara dan menempel gambar pada papan.(CL2, P3, K14) Anak-anak mengambil gambar polisi dan menempelkan pada papan.

(CL2, P3, K18) Anak-anak mengambil gambar kantor polisi dan menempelkan pada papan.(CL2, P3, K20) Az, Yg, Ar, Fd, Fr, dan Nv mengambil gambar borgol dan menempelkan. (CL2, P3, K22) Anak-anak mulai mengambil gambar dan menempel ke papan. (CL3, P3, K7) Rf mengambil gambar dan menempel gambar (CL3, P3, K8) Pertanyaan berikutnya, anak-anak mampu mencari gambar dengan baik dan benar. (CL3, P3, K9) Ag menjawab “gunting,” Yg menjawab “spidol,” Rf menjawab “papan tulis,” Az menjawab “buku”, Sc mengambil gambar spidol, dan semua anak-anak menjawab “sekolah.” (CL4, P2, K5) Ar menjawab “pistol,” Rf menjawab “kantor polisi,” Az menjawab “penjara,” Ag mengambil gambar mobil polisi dan menyebutkan “mobil polisi.” (CL4, P2, K7) Yg dan Ar menjawab “obat”, Ag dan Az menjawab “mobil ambulance”, Sc mengambil gambar stetoskop.(CL4, P2, K10) Yg mengambil gambar stetoskop. (CL4, P3, K2) Ar mengambil gambar rumah sakit (CL4, P3, K4). Fc mengambil gambar sekolah(CL4, P3, K11). Az pertama mengambil gambar peluit(CL4, P3, K12) Anak-anak menjawab, “di air”, sedangkan Ag menjawab “di laut.” (CL5, P2, K9) Yg dan Fc kemudian mengambil gambar kapal lalu menempelkan gambar kapal pada papan. (CL5, P3, K5) Az mengambil gambar kapal yang terdapat nahkoda (CL5, P3, K8). Ar mengambil gambar nahkoda dan menempelkan dipapan.(CL5, P3, K9) Ar dan Az langsung mengambil gambar air dan menempel dipapan.(CL5, P3, K12) Ag, Nv dan Fr menempelkan gambar nahkoda dipapan. (CL5, P3, K13) Yg langsung mengambil gambar pelabuhan dan menempel dipapan. (CL5, P3, K16) Fc mencari gambar pelabuhan dan menempelkan dipapan. (CL5, P3, K17) Ar dan Az mengambil gambar pelabuhan dan menempel dipapan. (CL5, P3, K20) Fr mengambil gambar air dan menempelkan dipapan. (CL5, P3, K23) Ag dan Nv mengambil gambar air dan menempelkan dipapan. (CL5, P3, K26) Yg mengambil gambar air dan menempelkan dipapan.(CL5, P3, K28) Yg dan Fc mengambil gambar nahkoda dan menempelkan dipapan.(CL5, P3, K32) Ag, Fc, dan Nv menunjuk gambar kapal. (CL5, P3, K34) Ag

dan Fc mengambil gambar pelabuhan dan menempel dipapan.(CL5, P3, K36) Nv lalu mengambil gambar dan menempel dipapan.(CL5, P3, K37) Sc diberikan pertanyaan Siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Sc mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan.(CL6, P3, K7) Ag diberikan pertanyaan tentang siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Ag mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan.(CL6, P3, K8) ) Az diberikan pertanyaan tentang siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Az mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan.(CL6, P3, K9) Fd diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Fd mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K10) Yg diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah seorang pengemudi pesawat, Yg mengambil gambar pilot dan menempelkan pada papan.(CL6, P3, K11) Fr diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Fr mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K12) Ar diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah transportasi yang dikemudikan oleh pilot, Ar mengambil gambar pesawat dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K13) Nv diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah seorang pengemudi pesawat, Nv mengambil gambar pilot dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K14) Fd, Az, Nv, Yg, dan Ar menjawab “api,” sedangkan Fr menjawab “rumah.”(CL7, P2, K8) Peneliti berkata kepada anak-anak, “sekarang duduk berdua-dua.”(CL7, P3, K15) Fr menggandeng tangan Fc untuk duduk bersama. (CL7, P3, K16) Ad juga menggandeng tangan Fd untuk duduk bersama.(CL7, P3, K17) Ar dan Az langsung duduk berdua bersama. (CL7, P3, K18) Yg mencari Ks dan duduk berdua bersama. (CL7, P3, K19) Yg dan Kz langsung duduk berdua bersama. (CL7, P3, K20) Az, Yg, Ar, dan Fc mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K2) Az, Fc, Fr, dan Ar mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K4) Yg dan Fc mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3,

K6) Az dan Yg mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K8) Az, Fc, dan Yg mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K10) Fc dan Fr mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K12) Fc menggambar sebuah sekolahan dan seorang guru. (CL8, P4, K3) Fr berkata, “cita-cita aku ingin menjadi polisi.” (CL8, P4, K10)

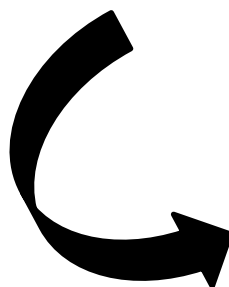
## 2) Display Data

Peningkatan kemampuan berpikir anak pada aspek menggali informasi didapatkan dari catatan lapangan, wawancara, dan didukung dengan dokumentasi. Aspek tersebut terdiri dari anak mampu bertanya, menjawab, dan mencari atau menemukan gambar dengan tepat.

### Bagan 4.1

#### Display Data Aspek 1 Menggali Informasi

(CL1, P4, K8), (CL1, P4, K5), (CL1, P4, K11), (CL1, P4, K13), (CL1, P4, K4), (CL1, P4, K9), (CL2, P3, K4), (CL2, P3, K6), (CL2, P3, K7), (CL2, P3, K9), (CL2, P3, K11), (CL2, P3, K14), (CL2, P3, K18), (CL2, P3, K20), (CL2, P3, K22), (CL3, P3, K7), (CL3, P3, K8), (CL3, P3, K9), (CL4, P2, K5), (CL4, P2, K7), (CL4, P2, K10), (CL4, P3, K2), (CL4, P3, K4), (CL4, P3, K11), (CL4, P3, K12), (CL5, P2, K9), (CL5, P3, K5), (CL5, P3, K8), (CL5, P3, K9), (CL5, P3, K12), (CL5, P3, K13), (CL5, P3, K16), (CL5, P3, K17), (CL5, P3, K20), (CL5, P3, K23), (CL5, P3, K26), (CL5, P3, K28), (CL5, P3, K32), (CL5, P3, K34), (CL5, P3, K36), (CL5, P3, K37), (CL6, P3, K7), (CL6, P3, K8), (CL6, P3, K9), (CL6, P3, K10), (CL6, P3, K11), (CL6, P3, K12), (CL6, P3, K13), (CL6, P3, K14), (CL7, P2, K8), (CL7, P3, K15), (CL7, P3, K16), (CL7, P3, K17), (CL7, P3, K18), (CL7, P3, K19), (CL7, P3, K20), (CL8, P3, K2), (CL8, P3, K4), (CL8, P3, K6), (CL8, P3, K8), (CL8, P3, K10), (CL8, P3, K12), (CL8, P4, K3), dan (CL8, P4, K10)



(CD1, K1), (CD2, K1), (CD2, K2), (CD3, K1), (CD3, K2), (CD4, K1), (CD5, K2), (CD6, K2), (CD7, K1), dan (CD8, K3)

### **3) Verifikasi Data**

Hasil tindakan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui media daur ulang papan tebak yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai berdampak positif terhadap kemampuan berpikir anak dalam aspek menggali informasi. Anak terbiasa untuk mengeluarkan gagasannya melalui menjawab pertanyaan yang diberikan dengan menemukan gambar, dan melakukan perintah yang diberikan oleh peneliti.

Anak mampu menjawab pertanyaan dari peneliti dengan menjawab pertanyaan dan menemukan gambar dengan tepat. Percakapan yang dilakukan oleh peneliti dengan anak, maupun anak dengan anak yang lain membuat anak mendapatkan informasi yang bertambah, sehingga anak mampu mengeluarkan gagasan dan menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik. Hal tersebut terlihat karena semua anak selalu ikut serta dalam setiap kegiatan.

#### **b. Aspek memproses Informasi**

##### **1) Reduksi Data**

Aspek memproses informasi yaitu ditunjukkan dengan anak mampu mengulang informasi yang sudah diberikan. Aspek tersebut

terlihat ketika anak mampu mengulang informasi yang didapat, membandingkan, mengelompokkan benda, dan mengurutkan kejadian yang sesuai. Data dari catatan lapangan yang diperoleh sebagai berikut.

Setelah selesai, masing-masing pasangan menunjuk salah satu gambar dan menyebutkan untuk mengulang tentang kegiatan yang telah diberikan. (CL1, P5, K1) Hm dengan Rf menjawab untuk menulis di papan tulis bersamaan dengan anak-anak. (CL1, P5, K4) Anak-anak menjawab pensil warna tetapi Fc dan Sc hanya terdiam. (CL1, P5, K7) Anak-anak menjawab “gunting” tetapi Az dan Ar terdiam. (CL1, P5, K10) peneliti meminta anak-anak untuk menunjuk satu gambar dan menjawab benda apa serta kegunaannya guna mereview atau mengulang tentang materi yang diberikan. (CL2, P3, K24) Peneliti meminta Az untuk menunjuk satu gambar, Az menunjuk gambar borgol, dan Az berkata, “ini borgol.” (CL2, P3, K25) Az menjawab “menangkap maling.” (CL2, P3, K27) Nv menunjuk gambar pistol, Nv berkata, “ini pistol.” (CL2, P3, K30) Nv menjawab “menembak.” (CL2, P3, K32) Fr menunjuk gambar penjara dan Fr berkata, “penjara.” (CL2, P3, K33) Fr menjawab “maling.” (CL2, P3, K34) Ar menunjuk gambar topi dan Ar berkata, “topi.” (CL2, P3, K35) Ar menjawab “upacara.” (CL2, P3, K37) Fd menunjuk gambar topi dan berkata, “topi.” (CL2, P3, K38) Fd menjawab “upacara.” (CL2, P3, K40) Yg menunjuk gambar pistol dan berkata, “tembak.” (CL2, P3, K41) Yg menjawab “menembak.” (CL2, P3, K43) Ag menunjuk gambar peluit dan berkata, “periwit.” (CL2, P3, K44) Ag menjawab “untuk mobil.” (CL2, P3, K46) peneliti meminta masing-masing anak berdiri bergantian, menunjuk dan menyebutkan satu gambar untuk mengulang kegiatan hari ini. (CL3, P4, K1) Nv menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya gambar apa itu?” Nv menjawab “mobil” peneliti bertanya, “mobil apa?” Nv menjawab “mobil ambulance”, peneliti bertanya “mobil ambulance digunakan



untuk apa?” Nv menjawab, “orang sakit.” (CL3, P4, K2) Sc menunjuk gambar suntikkan, peneliti bertanya “gambar apa itu?” Sc menjawab “suntik”, peneliti bertanya “digunakan untuk apa?” Sc menjawab “untuk menyuntik.” (CL3, P4, K3) Rf menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya, “gambar apa itu?” Rf menjawab “mobil”, peneliti bertanya, “mobil apa?” Rf menjawab “mobil rumah sakit”, peneliti bertanya, “mobil ambulance digunakan untuk apa?” Rf menjawab, “membawa orang ke rumah sakit.” (CL3, P4, K4) Yg menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya, “gambar apa itu?” Yg menjawab “mobil ambulance,” peneliti bertanya, “mobil ambulance digunakan untuk apa?” Yg menjawab “mengantar orang.” (CL3, P4, K5) Ar menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya “gambar apa itu?” Ar menjawab “ambulance”, peneliti bertanya “ambulance digunakan untuk apa?” Ar menjawab “mengantar pasien.” (CL3, P4, K6) Fc menunjuk gambar obat, peneliti bertanya “gambar apa itu?” Fc menjawab “obat”, peneliti bertanya “obat digunakan untuk apa?” Fc terdiam kemudian Fc menjawab “biar sehat.” (CL3, P4, K7) Ag menunjuk gambar stetoskop, peneliti bertanya, “gambar apa itu?”, Ag menjawab “stoskop” peneliti membetulkan dan berkata ste..., Ag menjawab “stetoskop”, peneliti bertanya “stetoskop digunakan untuk apa?” Ag menjawab, “denyut jantung.” (CL3, P4, K8) Fr menunjuk gambar suntikan, peneliti bertanya, “gambar apa itu?” Fr menjawab “suntikan”, peneliti bertanya “suntikan digunakan untuk apa?” Fr menjawab “menyuntik.” (CL3, P4, K9) Az menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya gambar apa itu?” Az menjawab “mobil ambulance”, peneliti bertanya, “mobil ambulance digunakan untuk apa?” Az menjawab, “mengantar pasien.” (CL3, P4, K10) Yg mengambil gambar stetoskop kemudian dia mencari gambar dokter untuk ditempelkan disebelah gambar dokter. (CL4, P3, K2) Ar mengambil gambar stetoskop dan menempel gambar disebelah gambar dokter. (CL4, P3, K3) Lalu Ar mengambil gambar rumah sakit dan menempelkan disebelah gambar dokter. (CL4, P3, K4) Yg mengambil gambar rumah sakit dan menempelkan disebelah gambar dokter. (CL4, P3, K5) Ar dan Yg menempelkan gambar

yang sesuai dengan pekerjaan, baik guru, polisi, dan dokter. (CL4, P3, K7) Ag menempelkan gambar yang sesuai dengan gambar pekerjaan yang berada didepan terlebih dahulu. (CL4, P3, K9) Rf mengambil gambar buku kemudian pada saat ingin menempel dia bingung tidak ada gambar guru, Rf dibantu oleh kolaborator membalikkan papan dan Rf menempel gambar disebelah gambar guru. (CL4, P3, K10) Fc mengambil gambar sekolah dan menempelkan disebelah gambar guru. (CL4, P3, K11) Az mengambil gambar-gambar yang berhubungan dengan polisi terlebih dahulu dan ditempelkan disebelah gambar polisi. (CL4, P3, K13) Sc mengambil gambar dan menempelkan sesuai profesi. (CL4, P3, K14) Anak-anak menjawab, “di air”, sedangkan Ag menjawab “di laut.” (CL5, P2, K9) Fc menjawab “pelabuhan.” (CL5, P3, K4) Fc menjawab, “kapal berhenti.” Nv menjawab, “nahkoda.” (CL5, P3, K9) Nv menjawab, “pengemudi kapal.” (CL5, P3, K11) Az menjawab, “air/laut.” Az menjawab “kapal.” (CL5, P3, K15) Ar menjawab, “nahkoda.” (CL5, P3, K18) Ar menjawab, “pengemudi kapal.” (CL5, P3, K20) Sama halnya dengan Yg dan Fc menunjukkan gambar dan menjawab pertanyaan. (CL5, P3, K21) Sc menjawab, “bandara.” (CL6, P4, K5) Sc menjawab, “pemberhentian pesawat.” (CL6, P4, K7) Ar menjawab, “pesawat.” (CL6, P4, K10) Ar menjawab, “pilot.” (CL6, P4, K12) Fd menjawab, “bandara.” (CL6, P4, K15) Fd menjawab, “untuk pemberhentian pesawat.” (CL6, P4, K16) Yg menjawab, “pilot.” Yg menjawab, “pengemudi pesawat.” (CL6, P4, K21) Az menjawab, “bandara.” (CL6, P4, K24) Az menjawab, “pemberhentian pesawat.” (CL6, P4, K26) Nv menjawab “pilot.” (CL6, P4, K29) Nv menjawab, “mengendarai pesawat.” (CL6, P4, K31) Ag menjawab, “pesawat.” (CL6, P4, K34) Ag menjawab, “pilot.” (CL6, P4, K36) Ag menjawab, “diudara.” (CL6, P4, K38) Nv dan Ks menceritakan gambar yang dibuatnya yaitu ada 4 rumah yang terbakar, datanglah mobil pemadam kebakaran, dan menyemburkan airnya. (CL7, P5, K1) Az dan Ar menceritakan gambar yang dibuatnya yaitu sebelumnya rumahnya belum terbakar dan sekarang terbakar dikarenakan ada api. (CL7, P5, K2) Fd dan Ad menceritakan gambarnya ada rumah yang

terbakar dan ada kantor pemadam kebakaran.(CL7, P5, K3) Fc dan Fr menceritakan gambar yang dibuatnya yaitu ada rumah yang terbakar, mobil pemadam kebakaran datang ke rumahnya menyeprotkan air ke api. (CL7, P5, K4) Yg dan Kz menceritakan gambar yang dibuat yaitu mobil pemadam kebakaran memadamkan rumah yang terbakar. (CL7, P5, K5) Peneliti dan anak-anak mengulang kegiatan yang pernah diberikan. (CL8, P2, K4) Peneliti bertanya kepada anak, “Kemarin kita sudah belajar apa saja?” (CL8, P2, K5) Anak-anak menjawab “nahkoda, pilot, polisi, guru, pemadam kebakaran, dan dokter.” (CL8, P2, K6) ) Peneliti bertanya, “nahkoda seorang apa?” (CL8, P2, K29) Anak-anak menjawab “guru.” (CL8, P2, K10) Anak-anak menjawab sekolah.”(CL8, P2, K12) Anak-anak menjawab “polisi.”(CL8, P2, K14) Anak-anak menjawab, “kantor polisi.” (CL8, P2, K16) Anak-anak menjawab, “dokter.” (CL8, P2, K18) Anak-anak menjawab “rumah sakit.” (CL8, P2, K20) Anak-anak menjawab “memeriksa.”(CL8, P2, K22) Anak-anak menjawab “pasien.” (CL8, P2, K24) Anak-anak menjawab, “orang yang sakit.” (CL8, P2, K26) Anak-anak menjawab “nahkoda.”(CL8, P2, K28) Anak-anak menjawab, “kapal laut.” (CL8, P2, K30) Peneliti berkata, seorang apa?”(CL8, P2, K31) Anak-anak menjawab, “supir kapal laut.” (CL8, P2, K32) Anak-anak menjawab, “di pelabuhan.” (CL8, P2, K34) Anak-anak menjawab, “pilot.”(CL8, P2, K36) Anak-anak menjawab, “pesawat.” (CL8, P2, K38) Anak-anak menjawab, “mengemudikan pesawat.”(CL8, P2, K40) Anak-anak menjawab, “bandara.” (CL8, P2, K42) Anak-anak menjawab, “pemadam kebakaran.” (CL8, P2, K44) Anak-anak menjawab, “memadamkan api.” (CL8, P2, K46) Anak-anak menjawab, “guru.” (CL8, P2, K48) Anak-anak menjawab, “polisi.” (CL8, P2, K50) Ketika peneliti membuka gambar rumah sakit dan stetoskop, anak-anak langsung menjawab “dokter.” (CL8, P2, K51) Anak-anak menjawab “jantung.” (CL8, P2, K53) Anak-anak menjawab, “dokter.” (CL8, P2, K57) Anak-anak menjawab, “nahkoda.” (CL8, P2, K60) Anak-anak menjawab, “pilot.” (CL8, P2, K64) Anak-anak menjawab, “pemberhentian pesawat.” (CL8, P2, K66) Anak-anak menjawab, “mobil pemadam

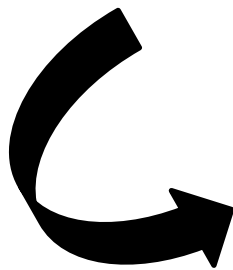
kebakaran.” (CL8, P2, K68) Anak-anak menjawab kantor pemadam kebakaran. (CL8, P2, K70) Fc berkata, aku ingin menjadi guru.” (CL8, P4, K4) Peneliti bertanya, menjadi guru di TK atau di SD.” Fc menjawab SD.”(CL8, P4, K5) Peneliti bertanya, ingin menjadi guru apa Bahasa Inggris atau IPA atau IPS?” (CL8, P4, K6) Fc menjawab Bahasa Inggris.” (CL8, P4, K7) ) Fr berkata, “cita-cita aku ingin menjadi polisi.” (CL8, P4, K10) Peneliti bertanya, “mau menjadi polisi dimana Jakarta atau Jawa atau ditempat lain?” (CL8, P4, K11) Fr menjawab. “di Jakarta.” (CL8, P4, K12) Ar berkata, cita-cita aku mau menjadi pemadam.” (CL8, P4, K18) Peneliti bertanya, “tugasnya apa?” Ar menjawab memadamkan api.” (CL8, P4, K19) Az berkata, aku ingin menjadi guru.” (CL8, P4, K22) Az menjawab “di SMP.” (CL8, P4, K24) Az menjawab “guru matematika.” (CL8, P4, K26) Yg maju menunjukkan gambar dan menceritakannya. (CL8, P4, K28) Yg menjawab “memadamkan api.” (CL8, P4, K31)

## 2) Display Data

Peningkatan kemampuan berpikir anak pada aspek memproses informasi didapatkan dari catatan lapangan dan didukung dengan dokumentasi. Aspek tersebut terdiri dari anak mampu mengulang informasi yang didapat, membandingkan, mengelompokkan benda, mengurutkan kejadian yang sesuai, dan menceritakan dengan bahasanya sendiri.

**Bagan 4.2**  
**Display Data Aspek 2 Memproses Informasi**

(CL1, P5, K1), (CL1, P5, K4), (CL1, P5, K7), (CL1, P5, K10), (CL2, P3, K24), (CL2, P3, K25), (CL2, P3, K27), (CL2, P3, K30), (CL2, P3, K32), (CL2, P3, K33), (CL2, P3, K34), (CL2, P3, K35), (CL2, P3, K37), (CL2, P3, K38), (CL2, P3, K40), (CL2, P3, K41), (CL2, P3, K43), (CL2, P3, K44), (CL2, P3, K46), (CL3, P4, K1), (CL3, P4, K2), (CL3, P4, K3), (CL3, P4, K4), (CL3, P4, K5), (CL3, P4, K6), (CL3, P4, K7), (CL3, P4, K8), (CL3, P4, K9), (CL3, P4, K10), (CL4, P3, K2), (CL4, P3, K3), (CL4, P3, K4), (CL4, P3, K5), (CL4, P3, K7), (CL4, P3, K9), (CL4, P3, K10), (CL4, P3, K11), (CL4, P3, K13), (CL4, P3, K14), (CL5, P2, K9), (CL5, P3, K4), (CL5, P3, K9), (CL5, P3, K11), (CL5, P3, K15), (CL5, P3, K18), (CL5, P3, K20), (CL5, P3, K21), (CL6, P4, K5), (CL6, P4, K7), (CL6, P4, K10), (CL6, P4, K12), (CL6, P4, K15), (CL6, P4, K16), (CL6, P4, K21), (CL6, P4, K24), (CL6, P4, K26), (CL6, P4, K29), (CL6, P4, K31), (CL6, P4, K34), (CL6, P4, K36), (CL6, P4, K38), (CL7, P5, K1), (CL7, P5, K2), (CL7, P5, K3), (CL7, P5, K4), (CL7, P5, K5), (CL8, P2, K4), (CL8, P2, K5), (CL8, P2, K6), (CL8, P2, K29), (CL8, P2, K10), (CL8, P2, K12), (CL8, P2, K14), (CL8, P2, K16), (CL8, P2, K18), (CL8, P2, K20), (CL8, P2, K22), (CL8, P2, K24), (CL8, P2, K26), (CL8, P2, K28), (CL8, P2, K30), (CL8, P2, K31), (CL8, P2, K32), (CL8, P2, K34), (CL8, P2, K36), (CL8, P2, K38), (CL8, P2, K40), (CL8, P2, K42), (CL8, P2, K44), (CL8, P2, K46), (CL8, P2, K48), (CL8, P2, K50), (CL8, P2, K51), (CL8, P2, K53), (CL8, P2, K57), (CL8, P2, K64), (CL8, P2, K66), (CL8, P2, K68), (CL8, P2, K70), (CL8, P4, K4), (CL8, P4, K5), (CL8, P4, K10), (CL8, P4, K7), (CL8, P4, K6), (CL8, P4, K11), (CL8, P4, K12), (CL8, P4, K18), (CL8, P4, K19), (CL8, P4, K22), (CL8, P4, K24), (CL8, P4, K26), (CL8, P4, K28). dan (CL8. P4. K31)



**(CD1, K3), (CD2, K1), (CD2, K3), (CD3, K3), (CD4, K2), (CD5, K6), (CD6, K3), (CD7, K3), (CD8, K2), dan (CD8, K4)**

### **3) Verifikasi Data**

Hasil tindakan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui media daur ulang papan tebak yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai berdampak positif terhadap kemampuan berpikir anak dalam aspek mengolah informasi. Anak dapat mengulang tentang materi yang diberikan dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Anak mampu mengelompokkan, membandingkan, dan mengurutkan dengan baik. Anak mengelompokkan benda sesuai dengan profesi. Anak membandingkan antara satu profesi dengan profesi yang lain. Anak menceritakan urutan kejadian. Anak menceritakan tentang gambar yang dibuat dengan menggunakan bahasanya sendiri. Cerita yang diceritakan anak seperti cita-cita yang diinginkan dan pemadam kebakaran dimana terdapat rumah yang terbakar, lalu mobil pemadam kebakaran datang. Kecakapan berpikir anak semakin berkembang dengan diberikan kesempatan dengan dibantu oleh kegiatan dan media pembelajaran yang menarik.

### c. Aspek memecahkan masalah

#### 1) Reduksi Data

Aspek memecahkan masalah yaitu ditunjukkan dengan anak mampu menyelesaikan kegiatan yang sudah diberikan baik individu maupun bekerjasama. Aspek tersebut terlihat ketika anak mampu memberikan solusi terhadap diri sendiri maupun dengan temannya. Data dari catatan lapangan yang diperoleh sebagai berikut.

Peneliti bertanya, “gunting boleh tidak untuk menggunting telinga?” (CL1, P2, K30) Anak-anak menjawab “tidak boleh.” (CL1, P2, K31) Peneliti bertanya, “Mengapa tidak boleh?” (CL1, P2, K32) Anak-anak menjawab “nanti berdarah.”(CL1, P2, K33) Ar menunjukkan gambar spidol kepada Az lalu memasang jawaban ke papan. (CL1, P4, K3) Ag menunjukkan gambar yang salah, kemudian Ky menunjukkan gambar spidol kepada Ag, dan berkata “Ini”, mereka memasang gambar tersebut. (CL1, P4, K5) Fc berkata dengan Sc, “ini”, Sc menjawab, “bukan, ini yang benar”, lalu memasang gambar tersebut. (CL1, P4, K6) Fd dengan Nv mencari gambar spidol, lalu Fd menunjukkan gambar kepada Nv dan memasang gambar ke papan. (CL1, P4, K7) Hm mencari gambar spidol dan menemukannya, lalu Hm dan Rf memasang gambar tersebut.(CL1, P4, K9) Nv mengambil gambar guru, tetapi Fd mengambil gambar sekolah dan menunjukkan ke Nv, lalu mereka memasang gambar sekolah. (CL1, P4, K13) Sedangkan Fd mengambil gambar polisi dan menempelkan pada papan, ketika dia tahu bahwa jawabannya salah Fd mengambil gambar peluit dan menempelkannya pada papan. (CL2, P3, K12) Sedangkan Ag, bingung karena gambar yang dimiliki bukan jawabannya, kemudian disebelah masih terdapat sisa gambar borgol lalu Ag mengambil dan menempelkan pada papan. (CL2, P3, K23) Ag mengambil gambar kantor polisi dan menempelkan

disebelah gambar guru, tetapi Ag mengambil gambar buku, gambar kantor polisi dilepaskan dan menempelkan gambar buku disebelah guru, sedangkan kartunya dikembalikan ketempat semula dan Ag menempelkan gambar yang sesuai dengan gambar pekerjaan yang berada didepan terlebih dahulu. (CL4, P3, K9) Az mengambil gambar-gambar yang berhubungan dengan polisi terlebih dahulu dan ditempelkan disebelah gambar polisi. (CL4, P3, K13) Sc mengambil gambar bebas yang dekat dengan dia dan Sc mengambil gambar dan menempelkan sesuai profesi. (CL4, P3, K14) Az mengambil gambar kapal yang terdapat nahkoda yang sedang mengemudi, kemudian dia melihat ada gambar nahkoda lalu mengambil gambar nahkoda dan menempelkan dipapan.(CL5, P3, K8) Nv mengambil gambar kapal yang ada nahkoda dan ditempel, Fr mengambil gambar seperti Nv tetapi belum ditempel, tetapi Ag mengambil gambar nahkoda dan berkata kepada Nv dan Fr “itu salah, yang ini” sambil menunjukkan gambar yang diambil, akhirnya Nv dan Fr mengambil gambar nahkoda yang benar.(CL5, P3, K12) Fc mengambil gambar yang salah, setelah tahu salah Fc mengambil gambar air dan menempelkan dipapan. (CL5, P3, K29) Yg dan Kz bekerjasama, Yg membuat gambar kantor pemadam kebakaran dan mobil kebakaran dan Kz membuat gambar rumah yang terbakar. (CL7, P4, K2) Nv dan Ks membuat gambar bersama, Nv membuat rumah dan mobil pemadam kebakaran dan Ks membuat 3 rumah.(CL7, P4, K3) Ar dan Az bekerjasama menggambar, Ar menggambar rumah yang terbakar dan Az menggambar gambar rumah yang belum terbakar.(CL7, P4, K4) Fd dan Ad bekerjasama menggambar, Fd menggambar rumah yang terbakar dan Ad menggambar kantor pemadam kebakaran.(CL7, P4, K5) Fc bekerjasama dengan Fr menggambar bersama, Fc menggambar rumah yang terbakar dan Fr menggambar mobil pemadam kebakaran. (CL7, P4, K6) Fc mengambil pensil untuk menjadi spidol, tetapi Fc masih dengan bantuan peneliti dalam melakukan peran sebagai guru. (CL8, P4, K8) Fr mengambil salah satu benda dan dijadikan sebagai tembakan. (CL8, P4, K13) Peneliti berkata, “pencurinya mana coba tembak.” (CL8,



P4, K14) Fr menunjuk arah pencuri dan berkata, “disana.” (CL8, P4, K15) Fr menembak kearah Fc dan Kz yang seolah-olah menjadi pencuri. (CL8, P4, K16) Ar mengambil salah satu benda dan dijadikan sebagai selang air yang digunakan untuk memadamkan api. (CL8, P4, K20) Az mengambil salah satu benda yaitu tempat pensil dan menggunakan kertas sebagai papan Az berkata “anak-anak sekarang kita mau belajar.” (CL8, P4, K27) Peneliti menjawab “belajar apa, Pak?” (CL8, P4, K28) Az menjawab “belajar matematika.”(CL8, P4, K27) Yg mengambil salah satu benda dan dijadikan sebagai selang untuk memadamkan api. (CL8, P4, K32)

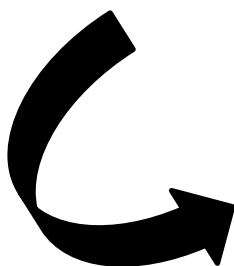
## **2) Display Data**

Peningkatan kemampuan berpikir anak pada aspek memproses informasi didapatkan dari catatan lapangan dan didukung dengan dokumentasi. Aspek tersebut terdiri dari anak mampu mengulang informasi yang didapat, membandingkan, mengelompokkan benda, mengurutkan kejadian yang sesuai, dan menceritakan dengan bahasanya sendiri.

### Bagan 4.3

#### Display Data Aspek 3 Memecahkan Masalah

(CL1, P2, K30), (CL1, P2, K31), (CL1, P2, K32), (CL1, P2, K33), (CL1, P4, K3), (CL1, P4, K5), (CL1, P4, K6), (CL1, P4, K7), (CL1, P4, K9), (CL1, P4, K13), (CL2, P3, K12), (CL2, P3, K23), (CL4, P3, K9), (CL4, P3, K13), (CL4, P3, K14), (CL5, P3, K8), (CL5, P3, K12), (CL5, P3, K29), (CL7, P4, K2), (CL7, P4, K3), (CL7, P4, K4), (CL7, P4, K5), (CL7, P4, K6), (CL8, P4, K8), (CL8, P4, K13), (CL8, P4, K14), (CL8, P4, K15), (CL8, P4, K16), (CL8, P4, K20), (CL8, P4, K27), (CL8, P4, K28), (CL8, P4, K27), dan (CL8, P4, K32)



(CD1, K2), (CD2, K3), (CD3, K3), (CD4, K3), (CD4, K4), (CD5, K3), (CD7, K2), dan (CD8, K5)

### 3) Verifikasi Data

Hasil tindakan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui media daur ulang papan tebak yang dilakukan kepada anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai berdampak positif terhadap kemampuan berpikir anak dalam aspek memecahkan masalah. Anak dapat mencari solusi baik sendiri maupun dengan temannya

Anak mampu memecahkan masalah dengan baik dirinya sendiri dan kelompok. Anak memecahkan masalahnya sendiri, anak dapat membenarkan ketika jawaban anak salah dengan sendiri. Anak memecahkan masalah dengan temannya, anak memberitahu kepada

teman yang lain bahwa jawabannya salah. Kecakapan berpikir anak semakin berkembang dengan diberikan kesempatan untuk mencari solusi sendiri.

### C. Interpretasi Hasil Analisis

Data penelitian menunjukkan hasil tindakan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui penggunaan media daur ulang papan tebak pada siklus I mencapai 71,09%. Hal tersebut berarti telah berhasil mencapai peningkatan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti dan kolaborator yaitu sebesar 71%. Berdasarkan hasil analisa dapat diinterpretasikan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Interpretasi Data**

No	Siklus	Presentase	Interpretasi Hasil Analisi
1	Pra Penelitian	43,59%	Hasil kemampuan kecakapan berpikir anak masih rendah
2	Pertemuan 1-4 (siklus I)	65,63%	Hasil kemampuan kecakapan berpikir anak belum mencapai kriteria yang diharapkan
3	Pertemuan 5-8 (siklus I)	71,09%	Hasil kemampuan kecakapan berpikir anak sudah mencapai kriteria yang diharapkan

Telihat pada data interpretasi hasil analisis telah terjadi adanya peningkatan pada kecakapan berpikir anak setelah diberikan tindakan.

Berdasarkan hasil presentase yang didapat pada akhir siklus I, maka peneliti dan kolaborator merasa ketercapaian sudah cukup, sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian pada akhir siklus I. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun meningkat dengan penggunaan media daur ulang papan tebak di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur dapat diterima.

#### **D. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada presentase hasil tindakan di siklus I yaitu 71,09% telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti dan kolaborator yaitu 71%. Hal tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis yang diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur meningkat melalui media daur ulang papan tebak.

Media daur ulang papan tebak, dapat mendorong kecakapan berpikir anak, karena kegiatan dengan media daur ulang sangat menarik, anak diajak untuk menjawab tebak-tebakan, mengelompokkan, dan menceritakan ide yang dimiliki oleh anak. Media daur ulang papan tebak ini digunakan oleh guru dan anak-anak. Media daur ulang papan tebak yang digunakan oleh peneliti guna untuk menerangkan tentang materi yang akan diberikan,

sedangkan media daur ulang papan tebak yang digunakan oleh anak guna melakukan kegiatan. Setelah menyelesaikan kegiatan, anak-anak menunjukkan dan menyebutkan gambar yang ditunjuk dan kecakapan berpikir anak semakin meningkat.

Hasil analisis data kualitatif yang dilakukan dengan mengacu kepada hasil pengamatan dan catatan lapangan membuktikan bahwa melalui media daur ulang papan tebak dapat membantu meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun. Kegiatan melalui media daur ulang papan tebak ini akan semakin baik jika didukung dengan kegiatan yang menarik anak untuk berpikir dan disesuaikan dengan tema. Tema yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari tema pekerjaan pada siklus I yaitu tentang guru, polisi, dokter, nahkoda, pilot, dan pemadam kebakaran. Tema-tema tersebut dilaksanakan melalui media daur ulang papan tebak yang didukung dengan kegiatan yang menarik dan bervariasi yang terdapat kartu gambar yang digunakan untuk menjawab pertanyaan oleh setiap anak.

Pada siklus I yaitu kecakapan berpikir anak sudah meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan. Melalui kegiatan yang diberikan, anak terlihat aktif dan mengungkapkan ide dengan bahasanya sendiri. Dari kegiatan tersebut, kecakapan berpikir anak meningkat sesuai dengan harapan peneliti dan kolaborator.

Pada pra penelitian, kecakapan berpikir anak terlihat belum berkembang dikarenakan media yang berupa kartu gambar dan kegiatan yang diberikan guru seperti mengerjakan majalah, menulis, menghitung dan membaca buku kurang mendukung anak dalam berpikir dan mengungkapkan ide yang dimiliki anak. Pada siklus I anak sudah mulai meningkat dengan baik kecakapan berpikirnya sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Peningkatan kecakapan berpikir tersebut diantaranya dalam aspek menggali informasi yaitu anak mampu untuk menjawab dan mencari gambar sesuai dengan jawaban, semua anak sudah berkembang sesuai harapan. Aspek memproses informasi yaitu anak mampu mengulang informasi yang telah diberikan sesuai dengan bahasa sendiri dan mengungkapkan ide yang dimiliki. Aspek memecahkan masalah yaitu anak dapat bekerjasama dan mencari solusi.

Hasil kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang papan tebak di PAUD Teratai dapat dikatakan meningkat, terlihat anak mampu untuk menjawab pertanyaan, mengeluarkan ide yang dimiliki, menceritakan gambar yang dibuat, mengulang informasi yang sudah didapat, dan bekerjasama dalam mengerjakan tugas baik individu maupun kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Ruggiero, berpikir merupakan kegiatan mental yang membantu memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami, dalam hal ini yaitu

mencari dan menjadikan jawaban menjadi bermakna. Pada penelitian ini, pemberi kegiatan melalui penggunaan media daur ulang papan tebak dapat melatih anak untuk kecakapan berpikir. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hasnida menjelaskan pada usia 4-6 tahun, permainan yang bisa diberikan kepada anak seperti permainan tebak-tebakan. Media daur ulang papan tebak ini merupakan media grafis dimana papan tebak ini dilapisi plastik dan kegiatannya menggunakan tebak-tebakkan. Pada media daur ulang papan tebak ini yaitu semua anak diberi kesempatan untuk berpikir dan mengungkapkan idenya sehingga kecakapan berpikir dapat meningkat.

Berdasarkan paparan di atas, maka dapat dikatakan bahwa kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur meningkat melalui media daur ulang papan tebak.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam pelaksanaannya. Keterbatasan tersebut yaitu keterbatasan waktu dalam memberikan tindakan, dikarenakan libur kenaikan di PAUD Teratai lebih awal yaitu pada tanggal 2 Juni 2016. Selain itu, keterbatasan peneliti yang lain adalah dalam pengambilan dokumentasi yang dilakukan kurang tepat dan ada yang terlewatkan, ruang kelas tidak kondusif dikarenakan orangtua atau tamu bebas untuk keluar masuk kelas sehingga terdengar berisik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh presentase peningkatan dari siklus I sebesar 27,5% yaitu dari 43,59% menjadi 71,09%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa presentase siklus I mengalami peningkatan. Dengan demikian maka dapat dinyatakan bahwa melalui media daur ulang papan tebak dapat melihat proses dan meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Setelah memperoleh presentase yang sesuai dengan indikator keberhasilan, maka penelitian dihentikan.

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif, setelah tindakan siklus I, kecakapan berpikir anak menunjukkan peningkatan. Dalam aspek menggali informasi yaitu ditunjukkan dengan anak mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Aspek tersebut terlihat ketika anak mampu menjawab pertanyaan, menemukan gambar yang tepat dan sesuai dengan apa yang diminta dan melakukan perintah dengan baik. Aspek memproses informasi yaitu ditunjukkan dengan anak mampu mengulang informasi yang sudah diberikan. Aspek tersebut terlihat ketika anak mampu mengulang informasi yang didapat, membandingkan, mengelompokkan benda, dan mengurutkan



kejadian yang sesuai. Dalam aspek memecahkan masalah yaitu ditunjukkan dengan anak mampu menyelesaikan kegiatan yang sudah diberikan baik individu maupun bekerjasama. Aspek tersebut terlihat ketika anak mampu memberikan solusi terhadap diri sendiri maupun dengan temannya.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa melalui media daur ulang papan tebak dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAU Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur.

## **B. Implikasi**

Implikasi dalam penelitian ini diketahui bahwa melalui media daur ulang papan tebak dapat diterapkan oleh guru sebagai cara lain dalam membuat kegiatan untuk mengembangkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Teratai, Pukogadung, Jakarta Timur. Melalui media tersebut, anak akan lebih aktif dan mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kecakapan berpikir anak dengan suasana yang menyenangkan.

Pada proses pembelajaran selanjutnya di PAUD Teratai, guru sesekali bisa menerapkan media daur ulang papan tebak tersebut dengan memberikan kegiatan yang dapat menarik perhatian anak, agar anak tidak merasa bosan. Guru juga perlu menggunakan kegiatan dan model pembelajaran yang menarik, sehingga menciptakan suasana yang

menyenangkan agar anak aktif dalam mengeluarkan idenya sesuai dengan bahasanya sendiri.

Melalui perencanaan yang baik yaitu menggunakan media daur ulang papan tebak dan kegiatan yang menarik, maka dapat mengembangkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun, dengan demikian implikasi dari hasil penelitian ini dapat diterapkan dengan baik dan apa yang diharapkan akan tercapai.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti mencoba memberikan beberapa saran diantaranya:

#### 1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk mengembangkan kecakapan berpikir anak melalui media pembelajaran dan kegiatan yang menarik agar anak lebih aktif dalam kegiatan, sehingga kecakapan berpikir anak akan berkembang secara optimal.

#### 2. Bagi Anak

Diharapkan anak mendapat kegiatan yang tepat dan dapat memberikan kesempatan untuk mengeluarkan pendapat atau ide

dalam suatu media pembelajaran yang mendukung, agar kecakapan berpikir berkembang sesuai harapan.

### 3. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi atau masukan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar Media Pengajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997
- Bono, Edward De. Mengajar Berpikir. Jakarta: Erlangga, 1992
- Bono, Edward De. Revolusi Berpikir. Bandung: PT. Mizan Pustaka, 2007
- Creative Land School dan Day Care, Playgroup dan TK: Membiasakan Anak Bersedekah, 2012. [www.creativelandschool.com/2012/12/](http://www.creativelandschool.com/2012/12/)
- Dowling, Marion. Young Children Thinking. London: SAGE Publication, 2013
- Jamaris, Martini. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Grasindo, 2006
- Hasida. Media Pembelajaran Kreatif. Jakarta: Luxima Metro Media, 2014
- John, Flavell, Miller Patricia, Miller Scott. Cognitive Development, third edition. USA: Prentice-Hall Internatioal, Inc., 1993
- Kusnawa, Wowo Sunaryo. Taksonomi Berpikir. Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Kubesh, Katie, Niki, Kim. In The Hands of A Child Project Reduce, Reuce, Recycle. HOCCP: USA, 2009
- L.N, Syamsu Yusuf dan Sugandhi. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka, 2011
- Madya, Suwarsi. Teori dan Praktek Penelitian Tindakan. Bandung: Alfabeta, 2009
- Mangwaya, Ezron. Knowledge, Skills and Abilities for Early Childhood Preservice Student Teachers Vol. 4 No 14. Zimbabwe: Midlands State University Gweru Zimbabwe. 2013
- Meggitt, Carolyn. Memahami Perkembangan Anak. Jakarta: Indeks, 2012
- Migristine, Rinrin. Pengolahan Sampah Plastik, Bandung: Titian Ilmu Bandung, 2009
- Mohan, G. Aruna. Educational Psychology. New Delhi: Neelkamal Publication, 2004

- Melati, Delas Lalla, dkk. Jurnal Pengaruh Pendidikan, Keterampilan, Basic Skill Terhadap Karir Untuk Keinginan Berpindah Tempat Vol. 2 No. 2, Semarang: Universitas Pandanara Semarang. 2016
- Mills, Geoffery E. Action Reasearch A Guide For The Teacher Researcher. New Jersey: Pearson Education, 2003
- Napitupuli. Perspektif Ilmu Pendidikan Vol. 13 Th. VII April. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ, 2006
- Nurani, Yuliani. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT. Indeks, 2013
- Nurohman, Sabar. Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Nomor I Th. XI, 2008
- Purwanto, M. Ngalim. Psikologi Penelitian. Jakarta: Rosdakarya, 1990
- Purwanto, M. Ngalim. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001
- Robbins, Stephen P., Timothy A. Jugje, Perilaku Organisasi, Organizational Behavior. Jakarta: Salemba Empat. 2007
- Robertson, S. Ian. Problem Solving. USA: Psychology Press, 2001
- Sadiman, Arief S. Media Pendidikan. Jakarta PT.Raja Grafindo Persada, 2003
- Sadiman, Arief S, R. Rahardjo, dkk., Media Pendidikan. Jakarta: Rajwali Pers, 2010
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak, Cetakan Pertama. Jakarta: Indeks, 2010
- Supardi. Aplikasi Statistik Dalam Penelitian Konsep Statistik yang Lebih Komprehensif. Jakarta: Adikita, 2013
- Sutidja, Trim. Daur Ulang Sampah. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2001
- Susilana, Rudi dan Riyana, Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima, 2009
- Susiwi, Kecakapan Hidup (Life Skill) tahun 2007

- Suyadi. Permainan Edukatif yang Mencerdaskan. Jogjakarta: Power Book, 2009
- Taggart, Geoff, Kate Ridley, dkk. Thinking Skills in Early Years. National Foundation for Educational Research, 2005
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan. Jakarta: PT Imperial Bhakti Utama, 2007
- Wanto, Aris. Model Pendidikan Kecakapan Hidup (life skills) Bagi Remaja Panti Asuhan Al Hikmah Wonosari Ngaliyan Semarang, (Semarang,2011)
- Widiriyanti. Muatan Life Skill dalam Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan. 2013. [www.widiriyanti.blogspot.co.id/3013/04/muatan-life-skills-dalam-pembelajaran2.html](http://www.widiriyanti.blogspot.co.id/3013/04/muatan-life-skills-dalam-pembelajaran2.html)
- Wiriadmadja, Rochiati. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006
- Wortham, Sue C. Assesment in Early Childhood EducationFourth edition. New Jersey: Pearson Education.2005

## Catatan Dokumentasi

Pertemuan	Deskripsi
Hari ke-1	<div data-bbox="717 443 1232 779"></div> <p data-bbox="566 814 1370 850"><b>Peneliti melakukan apersepsi tentang guru (CD1, K1)</b></p> <div data-bbox="717 871 1232 1207"></div> <p data-bbox="566 1243 1370 1362"><b>Anak melakukan kegiatan, bekerjasama dengan pasangannya dan menempelkan gambar tentang guru (CD1, K2)</b></p> <div data-bbox="717 1383 1232 1719"></div> <p data-bbox="566 1734 1325 1806"><b>Anak mengulang informasi dengan menunjuk dan menyebutkan gambar (CD1, K3)</b></p>

Hari ke-2



**Peneliti melakukan apersepsi tentang polisi (CD2, K1)**



**Anak melakukan kegiatan menjawab pertanyaan dengan mencari gambar dan menempelkan gambar pada papan (CD2, K2)**



**Anak mengulang informasi yang didapat dengan menunjuk dan menyebutkan gambar (CD2, K3)**



Hari ke-3



**Peneliti melakukan apersepsi tentang dokter dengan cerita (CD3, K1)**



**Anak melakukan kegiatan dengan mencari dan menempelkan gambar tentang dokter (CD3, K2)**



**Anak mengulang informasi dengan menunjuk dan menyebutkan gambar (CD3, K3)**

Hari ke-4



**Peneliti melakukan apersepsi tentang guru, polisi, dan dokter (CD4, K1)**



**Anak melakukan kegiatan mengelompokkan gambar sesuai dengan profesi dan menempelkan gambar pada papan (CD4, K2)**



**Anak mengambil gambar yang terdekat dengan anak (CD4, K3)**



**Anak mencari gambar polisi terlebih dahulu (CD4, K4)**



**Peneliti dan anak melakukan diskusi tentang kegiatan pada hari ini (CD4, K5)**

Hari ke-5



**Peneliti melakukan apersepsi tentang nahkoda (CD5, K1)**



**Anak melakukan kegiatan dengan mencari dan menempelkan gambar tentang nakoda (CD5, K2)**



**Anak membenarkan jawaban temannya yang salah dalam kelompoknya (CD5, K3)**



**Anak mengulang informasi dengan menunjuk dan menyebutkan gambar (CD5, K6)**

Hari ke-6



**Peneliti melakukan apersepsi tentang pilot (CD6, K1)**



**Anak melakukan kegiatan menjawab pertanyaan dengan mencari dan menempelkan gambar tentang pilot (CD6, K2)**



**Anak mengulang informasi dengan menunjuk dan menyebutkan gambar (CD6, K3)**

Hari ke-7



**Peneliti melakukan apersepsi tentang pemadam kebakaran dan tanya jawab (CD7, K1)**



**Anak melakukan kegiatan bersama pasangannya, bekerjasama dan membuat gambar tentang pemadam kebakaran (CD7, K2)**



**Anak menceritakan tentang gambar yang dibuat bersama pasangannya (CD7, K3)**



**Peneliti dan anak-anak melakukan diskusi tentang kegiatan hari ini (CD7, K4)**

Hari ke-8



**Peneliti melakukan apersepsi tentang semua pekerjaan yang telah diberikan (CD8, K1)**



**Anak mengulang tentang informasi yang telah diberikan dengan menjawab pertanyaan (CD8, K2)**



**Anak menggambar cita-cita yang diinginkan (CD8, K3)**



**Anak menceritakan gambar yang dibuat (CD8, K4)**



**Anak memperagakan seolah-olah menjadi profesi yang dicita-citakan dengan benda yang ada (CD8, K5)**



## **Catatan Lapangan 1 (CL1)**

Hari/Tanggal : Senin, 16 Mei 2016

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : PAUD Teratai

Tema : Profesi (Guru)

Tanggal 16 Mei 2016, Peneliti memulai melakukan tindakan pertama di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan penelitian dimulai dengan anak-anak berbaris di depan pintu dipimpin oleh salah satu anak. Saat berbaris anak-anak menyanyikan lagu wajib yaitu Indonesia Raya dan Garuda Pancasila sebagai pengganti upacara. Setelah berbaris, anak-anak duduk membuat lingkaran dan memulai kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Peneliti berkata, "Selamat pagi teman-teman?". Anak-anak menjawab "Selamat pagi, kak."

Peneliti menerangkan tentang kegiatan hari ini yaitu tentang guru.(CL1, P2, K1) Peneliti menerangkan tentang tempat kerja guru dan alat-alat yang digunakan guru.(CL1, P2, K2) Anak-anak duduk memperhatikan peneliti yang sedang menerangkan dan menjawab pertanyaan dari peneliti. (CL1, P2, K3) Peneliti berkata, "Ini gambar apa?" (CL1, P2, K4) Anak-anak menyebut "guru." (CL1, P2, K5) Peneliti menunjuk gambar dan bertanya, "Ini

gambar apa ya?” (CL1, P2, K6) Anak-anak menjawab “penggaris.” (CL1, P2, K7) Peneliti kemudian menerangkan tentang kegunaan penggaris yaitu untuk mengukur.(CL1, P2, K8) Peneliti menunjuk gambar dan bertanya, “Ini gambar apa?”(CL1, P2, K9) Anak-anak menjawab “buku.” (CL1, P2, K10) Peneliti kemudian menerangkan tentang kegunaan buku yaitu untuk menulis kegiatan guru.(CL1, P2, K11) Kemudian peneliti menunjuk gambar dan bertanya, “Ini gambar apa?” (CL1, P2, K12) Anak-anak menjawab “spidol.” (CL1, P2, K13) Peneliti bertanya, “Gunanya untuk apa?” (CL1, P2, K14) Anak-anak menjawab, “menulis di papan tulis.” (CL1, P2, K15) Peneliti menunjuk gambar dan bertanya, Ini gambar apa?” (CL1, P2, K16) Anak-anak menjawab papan tulis.(CL1, P2, K17) Peneliti bertanya, “gunanya untuk apa?” (CL1, P2, K18) Anak-anak menjawab, “menulis.”(CL1, P2, K19) Peneliti menunjuk gambar dan bertanya, “Ini gambar apa?”(CL1, P2, K20) Anak-anak menjawab “pensil warna.”(CL1, P2, K21) Peneliti bertanya, “Gunanya untuk apa?”(CL1, P2, K22) Anak-anak menjawab, “untuk mewarnai.”(CL1, P2, K23) Peneliti menunjuk gambar dan bertanya, “Ini gambar apa?”(CL1, P2, K24) Anak-anak menjawab “gunting.”(CL1, P2, K25) Peneliti bertanya, “Gunanya untuk apa?” (CL1, P2, K26) Anak-anak menjawab, “menggunting.” (CL1, P2, K27) Peneliti bertanya, “menggunting apa?” (CL1, P2, K28) Anak-anak menjawab “kertas.” (CL1, P2, K29) Peneliti bertanya, “gunting boleh tidak untuk menggunting telinga?” (CL1, P2, K30) Anak-anak menjawab “tidak boleh.” (CL1, P2, K31) Peneliti bertanya, “Mengapa tidak boleh?” (CL1, P2, K32) Anak-anak

menjawab “nanti berdarah.”(CL1, P2, K33) Peneliti berbicara “boleh digunakan untuk menggunting rambut tetapi ditukang cukur.” (CL1, P2, K34)

Setelah itu peneliti bertanya, “siapa mau main?”, tetapi Nv menjawab “tidak.”(CL1, P3, K1) Setelah diajak, Nv mengikuti permainan dengan baik. (CL1, P3, K2) Peneliti membagi pasangan yaitu Yg dengan Fr, Ag dengan Ky, Ar dengan Aw, Fc dengan Sc, Ad dengan Nv, Fd dengan Ks, Dn dengan Kz, Sl dengan Kr, dan Hm dengan Rf. (CL1, P3, K3) Peneliti membagikan papan dan gambar-gambar untuk menjawab pertanyaan. (CL1, P3, K4)

Sesudah anak mendapatkan papan dan gambar-gambar, peneliti memulai kegiatan bersama anak-anak dan anak menjawab dengan mencari gambar yang sesuai.(CL1, P4, K1) Peneliti memberikan pertanyaan, “siapakah aku, aku adalah sebuah benda, aku digunakan untuk menulis di papan tulis?” (CL1, P4, K2) Ar menunjukkan gambar spidol kepada Az lalu memasang jawaban ke papan. (CL1, P4, K3) Yg dengan Fr hanya diam lalu memasang gambar ke papan. (CL1, P4, K4) Ag menunjukkan gambar yang salah, kemudian Ky menunjukkan gambar spidol kepada Ag, dan berkata “Ini”, mereka memasang gambar tersebut. (CL1, P4, K5) Fc berkata dengan Sc, “ini”, Sc menjawab, “bukan, ini yang benar”, lalu memasang gambar tersebut. (CL1, P4, K6) Fd dengan Nv mencari gambar spidol, lalu Fd menunjukkan gambar kepada Nv dan memasang gambar ke papan. (CL1, P4, K7) Ar dan Aw mencari bersama, Ar mendapat

gambar spidol lalu memasangkan ke papan.(CL1, P4, K8) Hm mencari gambar spidol dan menemukannya, lalu Hm dan Rf memasangkan gambar tersebut.(CL1, P4, K9) Pertanyaan selanjutnya, peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah sebuah bangunan aku digunakan untuk guru bekerja?” (CL1, P4, K10) Sc mengambil gambar guru, dan Fc merebut gambar tersebut untuk dipasangkan.(CL1, P4, K11) Sama dengan pasangan Hm dengan Rf, tetapi Hm mengambil gambar bangunan, kemudian Rf mengambil gambar tersebut dari tangan Hm.(CL1, P4, K12) Nv mengambil gambar guru, tetapi Fd mengambil gambar sekolah dan menunjukkan ke Nv, lalu mereka memasang gambar sekolah. (CL1, P4, K13) Pertanyaan selanjutnya Anak-anak dapat mengerjakan bersama dengan pasangannya.(CL1, P4, K14)

Selesai kegiatan, masing-masing pasangan menunjuk salah satu gambar. (CL1, P5, K1) Hm dengan Rf menunjuk gambar spidol.(CL1, P5, K2) Peneliti bertanya “spidol gunanya untuk apa?”(CL1, P5, K3) Hm dengan Rf menjawab untuk menulis di papan tulis bersamaan dengan anak-anak. (CL1, P5, K4) Dilanjutkan Fc dengan Sc menunjuk gambar pensil warna. (CL1, P5, K5) Peneliti bertanya “gambar apa yang ditunjuk?” (CL1, P5, K6) Anak-anak menjawab pensil warna tetapi Fc dan Sc hanya terdiam.(CL1, P5, K7) Az dengan Ar menunjuk gunting.(CL1, P5, K8) Peneliti bertanya apa yang ditunjuk Az.(CL1, P5, K9) Anak-anak menjawab “gunting” tetapi Az dan Ar terdiam.(CL1, P5, K10) Peneliti berkata “Gunting digunakan untuk apa?”

(CL1, P5, K11) Anak-anak menjawab “menggunting”, tetapi Az hanya terdiam. (CL1, P5, K12) Ag dengan Ky menunjuk benda, tetapi ketika peneliti bertanya mereka terdiam. (CL1, P5, K13) Yg dan Fr menunjuk buku, ketika ditanya anak-anak menjawab.(CL1, P5, K14) Fr dan Yg juga menjawab pertanyaan.(CL1, P5, K15) Begitu pula dengan pasangan yang lain. (CL1, P5, K16) Selesai permainan, peneliti mereview tema pada hari ini bersama dengan anak-anak.(CL1, P5, K17) Ketika peneliti bertanya tentang guru, anak-anak menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar.(CL1, P5, K18)

## Catatan Lapangan 2 (CL2)

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Mei 2016

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : PAUD Teratai

Tema : Profesi (Polisi)

Tanggal 18 Mei 2016, Peneliti memulai melakukan tindakan pertama di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan penelitian dimulai dengan anak-anak berbaris di depan pintu dipimpin oleh salah satu anak. Setelah berbaris, anak-anak duduk membuat lingkaran dan memulai kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Peneliti berkata, "Selamat pagi teman-teman?". Anak-anak menjawab "Selamat pagi, kak."

Peneliti menerangkan tentang kegiatan hari ini yaitu tentang polisi. (CL2, P2, K1) Peneliti menerangkan tentang tempat kerja polisi dan alat-alat yang digunakan polisi, ketika anak diberikan pertanyaan anak-anak menjawab pertanyaan.(CL2, P2, K2) Peneliti bertanya, "penjara digunakan untuk apa?"(CL2, P2, K3) Anak-anak menjawab "menangkap pencuri." (CL2, P2, K4) Peneliti menunjuk gambar borgol dan bertanya kepada anak-anak, "ini gambar apa?" (CL2, P2, K5) Anak-anak menjawab "borgol." (CL2, P2, K6) Selesai memberikan materi, peneliti menerangkan cara permainan yang akan

dilakukan. (CL2, P2, K7) Lalu peneliti memberikan papan, lem, dan gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab. (CL2, P2, K8)

Peneliti melakukan permainan bersama anak-anak.(CL2, P3, K1) Anak-anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dengan mencari gambar yang sesuai dan menempelkan pada papan.(CL2, P3, K2) Peneliti berkata, “Coba tebak siapakah aku, aku adalah sebuah benda yang digunakan untuk menembak pencuri, siapakah aku?” (CL2, P3, K3) Ag, Az, Ar, Fd, Yg, dan Nv langsung mengambil gambar pistol dan menempelkan ke papan, Ad memberitahu Fr jawabannya, Fr mengambil gambar yang sama dan menempelkan gambar ke papan begitu juga Ad.(CL2, P3, K4) Peneliti berkata, “Aku adalah sebuah benda, aku digunakan pada saat upacara, siapakah aku?”(CL2, P3, K5) Ag mengambil gambar dan berkata “topi.” (CL2, P3, K6) Az, Ar, Fd, Yg, dan Nv mengambil gambar topi dan langsung menempelkan ke papan. (CL2, P3, K7) Peneliti berkata, “Aku adalah sebuah kendaraan, aku digunakan untuk patroli, siapakah aku?” (CL2, P3, K8) Az, Nv, Fr, Ar, Yg, dan Ag mengambil gambar mobil polisi dan menempelkan gambar di papan.(CL2, P3, K9) Peneliti berkata, “Aku adalah sebuah benda, aku digunakan pada saat upacara, siapakah aku?” (CL2, P3, K10) Fr, Ar, Yg, Ag, Az dan Nv mengambil gambar peluit dan menempelkan gambar pada papan.(CL2, P3, K11) Sedangkan Fd mengambil gambar polisi dan menempelkan pada papan, ketika dia tahu bahwa jawabannya salah Fd

mengambil gambar peluit dan menempelkannya pada papan. (CL2, P3, K12) Peneliti berkata, “Aku adalah sebuah bangunan, aku digunakan untuk memenjarakan pencuri, siapakah aku?” (CL2, P3, K13) Yg, Fr, Ar, Fd, Nv, dan Az mengambil gambar penjara dan menempel gambar pada papan. (CL2, P3, K14) Sedangkan Ag mengambil gambar borgol dan menempelkan pada papan.(CL2, P3, K16) Peneliti berkata, “Aku adalah seseorang, akubertugas untuk mengatur lalu lintas dan menangkap penjahat, siapakah aku?” (CL2, P3, K17) Anak-anak mengambil gambar polisi dan menempelkan pada papan. (CL2, P3, K18) Peneliti berkata, “Aku adalah sebuah bangunan, aku digunakan untuk polisi bekerja, siapakah aku?”(CL2, P3, K19) Anak-anak mengambil gambar kantor polisi dan menempelkan pada papan.(CL2, P3, K20) Peneliti berkata, “Aku adalah sebuah benda, aku digunakan untuk menangkap pencuri dan aku digunakan ditangan, siapakah aku?” (CL2, P3, K21) Az, Yg, Ar, Fd, Fr, dan Nv mengambil gambar borgol dan menempelkan. (CL2, P3, K22) Sedangkan Ag, bingung karena gambar yang dimiliki bukan jawabannya, kemudian disebelah masih terdapat sisa gambar borgol lalu Ag mengambil dan menempelkan pada papan. (CL2, P3, K23)

Selesai melakukan kegiatan, peneliti meminta anak-anak untuk menunjuk satu gambar dan menjawab benda apa serta kegunaannya guna mereview atau mengulang tentang materi yang diberikan.(CL2, P3, K24) Peneliti meminta Az untuk menunjuk satu gambar, Az menunjuk gambar



borgol, dan Az berkata, "ini borgol." (CL2, P3, K25) Peneliti bertanya, "digunakan untuk apa?" (CL2, P3, K26) Az menjawab "menangkap maling." (CL2, P3, K27) Peneliti bertanya, "borgol digunakan dimana?" (CL2, P3, K28) Az menjawab, "ditangan." (CL2, P3, K29) Nv menunjuk gambar pistol, Nv berkata, "ini pistol." (CL2, P3, K30) Peneliti bertanya, "digunakan untuk apa?" (CL2, P3, K31) Nv menjawab "menembak." (CL2, P3, K32) Fr menunjuk gambar penjara dan Fr berkata, "penjara." (CL2, P3, K33) Peneliti bertanya "digunakan untuk apa?" (CL2, P3, K34) Fr menjawab "maling." (CL2, P3, K34) Ar menunjuk gambar topi dan Ar berkata, "topi." (CL2, P3, K35) Peneliti bertanya, "digunakan untuk apa?" (CL2, P3, K36) Ar menjawab "upacara." (CL2, P3, K37) Fd menunjuk gambar topi dan berkata, "topi." (CL2, P3, K38) Peneliti bertanya "digunakan untuk apa?" (CL2, P3, K39) Fd menjawab "upacara." (CL2, P3, K40) Yg menunjuk gambar pistol dan berkata, "tembak." (CL2, P3, K41) Peneliti bertanya "digunakan untuk apa?" (CL2, P3, K42) Yg menjawab "menembak." (CL2, P3, K43) Ag menunjuk gambar peluit dan berkata, "periwit." Peneliti bertanya "digunakan untuk apa?" (CL2, P3, K44) Ag menjawab "untuk mobil." (CL2, P3, K45) Setelah itu, peneliti dan anak-anak berdiskusi tentang kegiatan hari ini. (CL2, P3, K46)

### **Catatan Lapangan 3 (CL3)**

Hari/Tanggal : Jumat, 20 Mei 2016

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : PAUD Teratai

Tema : Profesi (Dokter)

Tanggal 20 Mei 2016, Peneliti memulai melakukan tindakan pertama di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan penelitian dimulai dengan anak-anak berbaris di depan pintu dipimpin oleh salah satu anak. Setelah berbaris, anak-anak duduk membuat lingkaran dan memulai kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Peneliti berkata, "Selamat pagi teman-teman?". Anak-anak menjawab "Selamat pagi, kak."

Peneliti menerangkan tentang kegiatan hari ini yaitu tentang dokter. (CL3, P2, K1) Peneliti menerangkan dokter dengan menggunakan cerita yang berjudul pergi ke rumah sakit dan anak-anak harus berkata tolong buka agar gambar terbuka. (CL3, P2, K2) Peneliti menerangkan tentang dokter dan anak-anak menjawab ketika ditanya oleh peneliti. (CL, P2, K3) Sebelum melakukan permainan, peneliti bertanya kepada anak-anak, "Alat yang digunakan dokter apa saja?" (CL3, P2, K4) Anak-anak menjawab, "thermometer, suntikan," tetapi satu alat yang digunakan oleh dokter belum

disebutkan karena anak-anak asing dengan bahasanya sehingga anak-anak terdiam. (CL3, P2, K5) Ketika peneliti berkata, “Alat yang digunakan dokter satu lagi apa ste....?”(CL3, P2, K6) Anak-anak menjawab toskop.” (CL3, P2, K7) Peneliti berkata, “coba ulangi apa tadi?” (CL3, P2, K8) Anak-anak menjawab, “stetoskop.” (CL3, P2, K9)

Setelah itu peneliti bertanya, “siapa mau main?” (CL3, P3, K1) Semua anak menjawab “saya”(sambil melompat-lompat). (CL3, P3, K2) Peneliti membagikan papan dan gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab. (CL3, P3, K3) Sebelum bermain, peneliti mengingatkan peraturan cara bermain. (CL3, P3, K4) Lalu, peneliti dan anak-anak melakukan permainan. (CL3, P3, K5) Peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah sebuah benda yang digunakan untuk mendengarkan denyut jantung, siapakah aku?” (CL3, P3, K6) Anak-anak mulai mengambil gambar dan menempel ke papan. (CL3, P3, K7) Rf mengambil gambar dan menempel gambar dengan dibantu oleh guru.(CL3, P3, K8) Pertanyaan berikutnya, anak-anak mampu mencari gambar dengan baik dan benar. (CL3, P3, K9)

Selesai bermain, peneliti meminta masing-masing anak untuk berdiri, menunjuk dan menyebutkan satu gambar.(CL3, P4, K1) Nv menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya gambar apa itu?” Nv menjawab “mobil” peneliti bertanya, “mobil apa?” Nv menjawab “mobil ambulance”, peneliti bertanya “mobil ambulance digunakan untuk apa?” Nv menjawab, “orang

sakit.” (CL3, P4, K2) Sc menunjuk gambar suntikkan, peneliti bertanya “gambar apa itu?” Sc menjawab “suntik”, peneliti bertanya “digunakan untuk apa?” Sc menjawab “untuk menyuntik.” (CL3, P4, K3) Rf menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya, “gambar apa itu?” Rf menjawab “mobil”, peneliti bertanya, “mobil apa?” Rf menjawab “mobil rumah sakit”, peneliti bertanya, “mobil ambulance digunakan untuk apa?” Rf menjawab, “membawa orang ke rumah sakit.”(CL3, P4, K4) Yg menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya, “gambar apa itu?” Yg menjawab “mobil ambulance,” peneliti bertanya, “mobil ambulance digunakan untuk apa?” Yg menjawab “mengantar orang.”(CL3, P4, K5) Ar menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya “gambar apa itu?” Ar menjawab “ambulance”, peneliti bertanya “ambulance digunakan untuk apa?” Ar menjawab “mengantar pasien.” (CL3, P4, K6) Fc menunjuk gambar obat, peneliti bertanya “gambar apa itu?” Fc menjawab “obat”, peneliti bertanya “obat digunakan untuk apa?” Fc terdiam kemudian Fc menjawab “biar sehat.” (CL3, P4, K7) Ag menunjuk gambar stetoskop, peneliti bertanya, “gambar apa itu?”, Ag menjawab “stoskop” peneliti membetulkan dan berkata ste..., Ag menjawab “stetoskop”, peneliti bertanya “stetoskop digunakan untuk apa?” Ag menjawab, “denyut jantung.” (CL3, P4, K8) Fr menunjuk gambar suntikan, peneliti bertanya, “gambar apa itu?” Fr menjawab “suntikan”, peneliti bertanya “suntikan digunakan untuk apa?” Fr menjawab “menyuntik.” (CL3, P4, K9) Az menunjuk gambar ambulance, peneliti bertanya gambar apa itu?” Az menjawab “mobil

ambulance”, peneliti bertanya, “mobil ambulance digunakan untuk apa?” Az menjawab, “mengantar pasien.” (CL3, P4, K10) Selesai permainan, peneliti dan anak-anak mendiskusikan tentang kegiatan hari ini. (CL3, P4, K11)

## **Catatan Lapangan 4 (CL4)**

Hari/Tanggal : Senin, 23 Mei 2016

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : PAUD Teratai

Tema : Profesi (Guru, Polisi, Dokter)

Tanggal 23 Mei 2016, Peneliti memulai melakukan tindakan keempat di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan penelitian dimulai dengan anak-anak berbaris di depan pintu dipimpin oleh salah satu anak. Setelah berbaris, anak-anak duduk membuat lingkaran dan memulai kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Peneliti berkata, "Selamat pagi teman-teman?". Anak-anak menjawab "Selamat pagi, kak."

Kegiatan pada hari ini peneliti menerangkan tentang pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga dengan anak mengelompokkan gambar yang sesuai dengan profesi.(CL4, P2, K1) Peneliti berkata, "Kemarin kita sudah belajar tentang apa saja?" (CL4, P2, K2) Anak-anak menjawab, "guru, polisi, dan dokter." (CL4, P2, K3) Peneliti bertanya, "alat-alat yang digunakan guru apa saja?" (CL4, P2, K4) Ag menjawab "gunting," Yg menjawab "spidol," Rf menjawab "papan tulis," Az menjawab "buku", Sc mengambilkkan gambar spidol, dan semua anak-anak menjawab "sekolah." (CL4, P2, K5) Peneliti

bertanya, “digunakan polisi apa saja?” (CL4, P2, K6) Ar menjawab “pistol,” Rf menjawab “kantor polisi,” Az menjawab “penjara,” Ag mengambil gambar mobil polisi dan menyebutkan “mobil polisi.” (CL4, P2, K7) Peneliti mengambil gambar kemudian bertanya kepada anak-anak dan anak-anak menjawab “peluit.” (CL4, P2, K8) Peneliti bertanya, “alat-alat yang digunakan dokter apa saja?” (CL4, P2, K9) Yg dan Ar menjawab “obat”, Ag dan Az menjawab “mobil ambulance”, Sc mengambil gambar stetoskop.(CL4, P2, K10) Kemudian peneliti bertanya kepada anak-anak “untuk mendengarkan denyut jantung apa namanya? Ste...”(CL4, P2, K11) Anak-anak menjawab, “stetoskop.” (CL4, P2, K12) Setelah itu, peneliti menerangkan cara permainan dan membuat peraturan.(CL4, P2, K13)

Permainan pertama kali dilakukan oleh Ar, Yg, Sy, dan Kr. Yg mengambil gambar stetoskop kemudian dia mencari gambar dokter untuk ditempelkan disebelah gambar dokter.(CL4, P3, K1) Ar mengambil gambar stetoskop dan menempel gambar disebelah gambar dokter. (CL4, P3, K2) Lalu Ar mengambil gambar rumah sakit dan menempelkan disebelah gambar dokter.(CL4, P3, K3) Yg mengambil gambar rumah sakit dan menempelkan disebelah gambar dokter.(CL4, P3, K4) Ar dan Yg menempelkan gambar yang sesuai dengan pekerjaan, baik guru, polisi, dan dokter. (CL4, P3, K5) Permainan selanjutnya dilakukan oleh Rf, Ag, Kz, dan Fc. (CL4, P3, K6) Ag mengambil gambar kantor polisi dan menempelkan disebelah gambar guru,

tetapi Ag mengambil gambar buku, gambar kantor polisi dilepaskan dan menempelkan gambar buku disebelah guru, sedangkan kartunya dikembalikan ketempat semula dan Ag menempelkan gambar yang sesuai dengan gambar pekerjaan yang berada didepan terlebih dahulu. (CL4, P3, K7) Rf mengambil gambar buku kemudian pada saat ingin menempel dia bingung tidak ada gambar guru, Rf dibantu oleh kolaborator membalikkan papan dan Rf menempel gambar disebelah gambar guru. (CL4, P3, K8) Fc mengambil gambar sekolah dan menempelkan disebelah gambar guru. (CL4, P3, K9) Kemudian dilanjutkan oleh Az, Ks, Sc, dan Az pertama mengambil gambar peluit dan menempelkan disebelah gambar polisi. (CL4, P3, K10) Az mengambil gambar-gambar yang berhubungan dengan polisi terlebih dahulu dan ditempelkan disebelah gambar polisi. (CL4, P3, K11) Sc mengambil gambar bebas yang dekat dengan dia dan Sc menempelkan gambar sesuai dengan gambar profesi. (CL4, P3, K12) Selesai melakukan permainan peneliti dan anak-anak berdiskusi tentang kegiatan hari ini. (CL4, P3, K13)



## **Catatan Lapangan 5 (CL5)**

Hari/Tanggal : Rabu, 25 Mei 2016

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : PAUD Teratai

Tema : Profesi (Nahkoda)

Tanggal 25 Mei 2016, Peneliti memulai melakukan tindakan kelima di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan penelitian dimulai dengan anak-anak berbaris di depan pintu dipimpin oleh salah satu anak. Setelah berbaris, anak-anak duduk membuat lingkaran dan memulai kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Peneliti berkata, "Selamat pagi teman-teman?". Anak-anak menjawab "Selamat pagi, kak."

Kegiatan pada hari ini peneliti menerangkan tentang nahkoda dan anak-anak menjawab dengan mencari gambar yang benar. (CL5, P2, K1) Peneliti berkata, "ini gambar apa?" (CL5, P2, K2) Anak-anak menjawab, "kapal laut." (CL5, P2, K3) Peneliti menerangkan bahwa nahkoda adalah sebuah pengemudi kapal.(CL5, P2, K4) Peneliti bertanya, "nahkoda pengemudi apa?"(CL5, P2, K5) Anak-anak menjawab, "kapal." (CL5, P2, K6) Peneliti menerangkan nahkoda mengendarai kapal di air.(CL5, P2, K7) Peneliti bertanya "nahkoda mengemudikan kapal dimana?"(CL5, P2, K8)

Anak-anak menjawab, “di air”, sedangkan Ag menjawab “di laut.” (CL5, P2, K9) Setelah itu peneliti menerangkan tempat pemberhentian kapal yaitu pelabuhan.(CL5, P2, K10) Peneliti bertanya, “dimana tempat pemberhentian kapal?”(CL5, P2, K11) Anak-anak menjawab, “pelabuhan.” (CL5, P2, K12) Peneliti menunjuk gambar nahkoda dan bertanya kepada anak-anak, “Ini gambar apa?” (CL5, P2, K13) Anak-anak menjawab “Nahkoda.” (CL5, P2, K14) Peneliti bertanya kepada anak-anak, “Nahkoda seorang apa?” (CL5, P2, K15) Anak-anak menjawab, “kapal.”(CL5, P2, K16) Peneliti berkata “pengemudi....” (CL5, P2, K17) Anak menjawab “kapal.” (CL5, P2, K18) Peneliti bertanya, “kepada anak tahu pengemudi?” (CL5, P2, K19) Anak-anak menjawab “tidak tahu.”(CL5, P2, K20) Peneliti menjelaskan tentang pengemudi yaitu menjalankan kendaraan.(CL5, P2, K21) Peneliti berkata, “sudah tahu, seperti sopir, sopir mengemudikan apa?” (CL5, P2, K22) Anak-anak menjawab “mobil.”(CL5, P2, K23) Peneliti bertanya, “berjalannya dimana?”(CL5, P2, K24) Anak-anak menjawab “di jalan”, sedangkan Ag menjawab “di darat.” (CL5, P2, K25) Selesai bercakap-cakap peneliti menerangkan cara permainan yaitu permainan konsentrasi dan memberikan contoh, serta peneliti membagi menjadi 4 kelompok. (CL5, P2, K26) Masing-masing kelompok terdapat 3 atau 2 anak. (CL5, P2, K27) Pembagiannya anak-anak berhitung 1-3, kemudian yang menyebutkan angka 1 berkumpul dengan yang menyebutkan angka 1, yg menyebutkan angka 2 berkumpul dengan yang menyebutkan angka 2, begitu juga dengan yang menyebutkan

angka 3.(CL5, P2, K28) Sedangkan dua anak membentuk kelompok langsung.(CL5, P2, K29) Peneliti membagikan papan dan gambar-gambar untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. (CL5, P2, K30)

Anak-anak dan peneliti mulai melakukan permainan. Fr, Nv, dan Ag menjadi satu kelompok yaitu kelompok 1, Az, Ar, dan Hm menjadi satu kelompok yaitu kelompok 2, Fc, Kr, dan Yg menjadi satu kelompok yaitu kelompok 3, sedangkan Dn dan Sw menjadi satu kelompok yaitu kelompok 4. (CL5, P3, K1) Anak-anak dan peneliti bermain bersama.(CL5, P3, K2) Permainan pertama peneliti memberikan tebakan kepada kelompok tiga. (CL5, P3, K3) Peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah, sebuah alat kendaraan yang dikemudikan oleh nahkoda, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 3?” (CL5, P3, K4) Yg dan Fc kemudian mengambil gambar kapal lalu menempelkan gambar kapal pada papan. (CL5, P3, K5) Kemudian anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan. (CL5, P3, K6) Peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah, pengemudi kapal, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 2?”(CL5, P3, K7) Lalu Az mengambil gambar kapal yang terdapat nahkoda yang sedang mengemudi, kemudian dia melihat ada gambar nahkoda lalu mengambil gambar nahkoda dan menempelkan dipapan.(CL5, P3, K8) Ar mengambil gambar nahkoda dan menempelkan dipapan.(CL5, P3, K9) Kemudian anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan.(CL5, P3, K10) Peneliti berkata, “siapakah

aku, aku adalah, tempat berjalannya kapal, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 2?” (CL5, P3, K11) Ar dan Az langsung mengambil gambar air dan menempel dipapan.(CL5, P3, K12) Anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan.(CL5, P3, K13) Peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah, pengemudi kapal, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 1?” (CL5, P3, K14) Nv mengambil gambar kapal yang ada nahkoda dan ditempel, Fr mengambil gambar seperti Nv tetapi belum ditempel,tetapi Ag mengambil gambar nahkoda dan berkata kepada Nv dan Fr “itu salah, yang ini” sambil menunjukkan gambar yang diambil, akhirnya Nv dan Fr mengambil gambar nahkoda yang benar. (CL5, P3, K12) Setelah itu, Ag, Nv dan Fr menempelkan gambar nahkoda dipapan. (CL5, P3, K13) Anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan.(CL5, P3, K14) Peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah, tempat untuk pemberhentian kapal, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 3?”(CL5, P3, K15) Yg langsung mengambil gambar pelabuhan dan menempel dipapan. (CL5, P3, K16) Fc mencari gambar pelabuhan dan menempelkan dipapan. (CL5, P3, K17) Anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan. (CL5, P3, K18) Peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah, tempat untuk pemberhentian kapal, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 2?” (CL5, P3, K19) Ar dan Az mengambil gambar pelabuhan dan menempel dipapan. (CL5, P3, K20) Anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan.(CL5, P3, K21) Peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah, tempat

berjalannya kapal, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 1?” (CL5, P3, K22) Fr mengambil gambar air dan menempelkan dipapan. (CL5, P3, K23) Ag dan Nv mengambil gambar kapal, lalu peneliti mengulang pertanyaan. (CL5, P3, K24) Peneliti berkata, “kapal berjalan dimana?” (CL5, P3, K25) Lalu Ag dan Nv mengambil gambar air dan menempelkan dipapan. (CL5, P3, K26) Anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan, peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah, tempat kapal berjalan, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 3?”(CL5, P3, K27) Yg mengambil gambar air dan menempelkan dipapan.(CL5, P3, K28) Fc mengambil gambar yang salah, setelah tahu salah Fc mengambil gambar air dan menempelkan dipapan. (CL5, P3, K29) Anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan.(CL5, P3, K30) Peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah seseorang pengemudi kapal, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 3?” (CL5, P3, K31) Yg dan Fc mengambil gambar nahkoda dan menempelkan dipapan.(CL5, P3, K32) Anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan, peneliti berkata, “untuk kelompok 1 siapakah aku, aku adalah kendaraan yang dikemudikan oleh nahkoda, coba tunjuk mana aku?” (CL5, P3, K33) Ag, Fc, dan Nv menunjuk gambar kapal. (CL5, P3, K34) Anak-anak tepuk konsentrasi dan peneliti memberikan tebakan, peneliti berkata, “siapakah aku, aku adalah, tempat pemberhentian kapal, coba tebak siapa aku, coba jawab kelompok 1?”(CL5, P3, K35) Ag dan Fc mengambil gambar pelabuhan dan menempel dipapan.(CL5, P3, K36) Ketika

peneliti mengulang pertanyaan, Nv lalu mengambil gambar dan menempel dipapan.(CL5, P3, K37)

Setelah melakukan permainan peneliti meminta masing-masing anak untuk menunjuk dan menyebutkan gambar apa serta apa gunanya. (CL5, P4, K1) Fc menunjuk gambar pelabuhan. (CL5, P3, K2) Peneliti bertanya, “apa itu Fc?” (CL5, P3, K3) Fc menjawab “pelabuhan.”(CL5, P3, K4) Peneliti bertanya, “digunakan untuk apa?” (CL5, P3, K5) Fc menjawab, “kapal berhenti.” (CL5, P3, K6) Nv menunjuk gambar nahkoda.(CL5, P3, K7) Peneliti bertanya, “apa itu Nv?”(CL5, P3, K8) Nv menjawab, “nahkoda.” (CL5, P3, K9) Peneliti bertanya, “nahkoda seorang apa?” (CL5, P3, K10) Nv menjawab, “pengemudi kapal.” (CL5, P3, K11) Az menunjuk gambar air. Peneliti bertanya, “apa itu Az?” (CL5, P3, K12) Az menjawab, “air/laut.” (CL5, P3, K13) Peneliti bertanya, “apa yang berjalan dilaut?” (CL5, P3, K14) Az menjawab “kapal.” (CL5, P3, K15) Ar menunjuk gambar nahkoda. (CL5, P3, K16) Peneliti bertanya, “apa itu Ar?” (CL5, P3, K17) Ar menjawab, “nahkoda.” (CL5, P3, K18) Peneliti bertanya, “seorang apa?” (CL5, P3, K19) Ar menjawab, “pengemudi kapal.” (CL5, P3, K20) Sama halnya dengan Yg dan Fc menunjukkan gambar dan menjawab pertanyaan. (CL5, P3, K21) Semua anak menunjukkan gambar dan menyebutkan gambar serta kegunaannya. (CL5, P3, K22) Selesai kegiatan guru dan anak-anak mendiskusikan tentang kegiatan hari ini. (CL5, P3, K23)

## **Catatan Lapangan 6 (CL6)**

Hari/Tanggal : Jumat, 27 Mei 2016

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : PAUD Teratai

Tema : Profesi (Pilot)

Tanggal 27 Mei 2016, Peneliti memulai melakukan tindakan kelima di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan penelitian dimulai dengan anak-anak berbaris di depan pintu dipimpin oleh salah satu anak. Setelah berbaris, anak-anak duduk membuat lingkaran dan memulai kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Peneliti berkata, "Selamat pagi teman-teman?". Anak-anak menjawab "Selamat pagi, kak."

Kegiatan pada hari ini peneliti menerangkan tentang pilot dan anak-anak menjawab pertanyaan. (CL6, P2, K1) Pertama peneliti bertanya kepada anak-anak "Kemarin kita belajar tentang apa?" (CL6, P2, K2) Anak-anak menjawab "nahkoda." (CL6, P2, K3) Peneliti bertanya, "nahkoda seorang apa?" (CL6, P2, K4) Anak-anak menjawab, "kapal laut." (CL6, P2, K5) Kemudian peneliti melakukan gerakan dan bertanya "namanya apa penge..."(CL6, P2, K6) Anak-anak menjawab, "pengemudi."(CL6, P2, K7) Ketika peneliti berkata "Sekarang kita akan belajar pengemudi tetapi ini

pengemudi yang mengendarai kendaraan di udara.” (CL6, P2, K8) Kemudian anak-anak menjawab, “pilot.”(CL6, P2, K9) Peneliti mulai menerangkan tentang pilot “ini gambar seorang pengemudi yaitu pilot, pilot mengemudikan pesawat, pesawat terbang di udara, tempat pemberhentian pesawat atau pesawat lepas landas yaitu bandara.” (CL6, P2, K10) Peneliti lalu mengulang dengan menunjuk gambar dan anak-anak menjawab. (CL6, P2, K11) Pertama peneliti menunjuk pilot kemudian bertanya kepada anak-anak “ini gambar apa?”(CL6, P2, K12) Anak-anak menjawab, “pilot.”(CL6, P2, K13) Peneliti bertanya kepada anak “pesawat berjalan dimana?” (CL6, P2, K14) Az menjawab “di awan”, anak-anak yang lain menjawab “di udara.” (CL6, P2, K15) Peneliti bertanya, “kalau kapal berjalan dimana?” (CL6, P2, K16) Anak-anak menjawab, “di air.”(CL6, P2, K17) Setelah itu, peneliti memberitahu dan mencontohkan kepada anak-anak cara permainan yang dilakukan. (CL6, P2, K18)

Anak-anak membentuk 2 lingkaran masing-masing lingkaran terdapat 7 anak.(CL6, P3, K1) Lingkaran pertama yaitu Ag, Fd, Yg, Sc, Kr, Nv, dan Kz, sedangkan lingkaran ke dua yaitu Az, Fr, Ar, Sw, Ks, dan Ad Setiap lingkaran terdapat 2 kertas putih untuk memilih anak yang akan menjawab pertanyaan. (CL6, P3, K2) Setiap lingkaran mendapatkan gambar-gambar yang digunakan untuk menjawab dan satu papan untuk menempelkan jawaban. (CL6, P3, K3) Peneliti dan anak-anak menyepakati lagu yang akan digunakan



dalam permainan yaitu Balonku. (CL6, P3, K4) Anak-anak berjalan sambil menyanyikan lagu balonk.(CL6, P3, K5) Ketika Peneliti berhenti, maka anak-anak yang menginjak kertas putih maju ke depan dan diberi pertanyaan. (CL6, P3, K6) Sc diberikan pertanyaan Siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Sc mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K7) Ag diberikan pertanyaan tentang siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Ag mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan.(CL6, P3, K8) Az diberikan pertanyaan tentang siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Az mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan.(CL6, P3, K9) Fd diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Fd mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K10) Yg diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah seorang pengemudi pesawat, Yg mengambil gambar pilot dan menempelkan pada papan.(CL6, P3, K11) Fr diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah tempat pemberhentian pesawat, Fr mengambil gambar bandara dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K12) Ar diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah transportasi yang dikemudikan oleh pilot, Ar mengambil gambar pesawat dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K13) Nv diberikan pertanyaan siapakah aku, aku adalah seorang pengemudi pesawat, Nv mengambil gambar pilot dan menempelkan pada papan. (CL6, P3, K14)

Selesai melakukan permainan, peneliti meminta anak untuk mengambil satu gambar. (CL6, P4, K1) Peneliti meminta anak-anak berbaris untuk menunjukkan gambar dan menyebutkan gambar apa yang dibawa. (CL6, P4, K2) Sc memulai terlebih dahulu, Sc menunjukkan gambar bandara kepada peneliti. (CL6, P4, K3) Peneliti bertanya, "itu gambar apa?" (CL6, P4, K4) Sc menjawab, "bandara." (CL6, P4, K5) Peneliti bertanya, "digunakan untuk apa?" (CL6, P4, K6) Sc menjawab, "pemberhentian pesawat." (CL6, P4, K7) Ar menunjukkan gambar pesawat kepada peneliti. (CL6, P4, K8) Peneliti bertanya, "itu gambar apa?" (CL6, P4, K9) Ar menjawab, "pesawat." (CL6, P4, K10) Peneliti bertanya, "dikemudikan oleh siapa?" (CL6, P4, K11) Ar menjawab, "pilot." (CL6, P4, K12) Fd menunjukkan gambar bandara kepada peneliti. (CL6, P4, K13) Peneliti bertanya, "itu gambar apa?" (CL6, P4, K14) Fd menjawab, "bandara." (CL6, P4, K15) Peneliti bertanya, "digunakan untuk apa?" (CL6, P4, K17) Fd menjawab, "untuk pemberhentian pesawat." (CL6, P4, K16) Yg menunjukkan gambar pilot kepada peneliti. (CL6, P4, K17) Peneliti bertanya, "itu gambar apa?" (CL6, P4, K18) Yg menjawab, "pilot." (CL6, P4, K19) Peneliti bertanya, "pilot seorang apa?" (CL6, P4, K20) Yg menjawab, "pengemudi pesawat." (CL6, P4, K21) Az menunjukkan gambar bandara kepada peneliti. (CL6, P4, K22) Peneliti bertanya, "itu gambar apa?" (CL6, P4, K23) Az menjawab, "bandara." (CL6, P4, K24) Peneliti bertanya, "digunakan untuk apa?" (CL6, P4, K25) Az menjawab, "pemberhentian pesawat." (CL6, P4, K26) Nv menunjukkan gambar pilot kepada peneliti.

(CL6, P4, K27) Peneliti bertanya, “itu gambar apa?”(CL6, P4, K28) Nv menjawab “pilot.”(CL6, P4, K29) Peneliti bertanya, “pilot seorang apa?” (CL6, P4, K30) Ag menjawab, “mengendarai pesawat.” (CL6, P4, K31) Ag menunjukkan gambar pesawat kepada peneliti.(CL6, P4, K32) Peneliti bertanya, “itu gambar apa?” (CL6, P4, K33) Ag menjawab, “pesawat.” (CL6, P4, K34) Peneliti bertanya, “dikemudikan oleh siapa?” (CL6, P4, K35) Ag menjawab, “pilot.” (CL6, P4, K36) Peneliti bertanya, “pesawat terbang dimana?”(CL6, P4, K37) Ag menjawab, “diudara.” (CL6, P4, K38) Anak-anak menunjukkan gambar dan menyebutkan gambar apa serta kegunaannya sesuai dengan gambar yang diperlihatkan. (CL6, P4, K39) Kemudian peneliti dan anak-anak mendiskusikan kegiatan pada hari ini. (CL6, P4, K40)

## **Catatan Lapangan 7 (CL7)**

Hari/Tanggal : Senin, 30 Mei 2016

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : PAUD Teratai

Tema : Profesi (Pemadam Kebakaran)

Tanggal 30 Mei 2016, Peneliti memulai melakukan tindakan ketujuh di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan penelitian dimulai dengan anak-anak berbaris di depan pintu dipimpin oleh salah satu anak. Setelah berbaris, anak-anak duduk membuat lingkaran dan memulai kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Peneliti berkata, "Selamat pagi teman-teman?". Anak-anak menjawab "Selamat pagi, kak."

Pada pertemuan hari ini peneliti menerangkan tentang pemadam kebakaran dengan cerita menggunakan papan tebak. (CL7, P2, K1) Peneliti menceritakan sebuah kejadian rumah yang terbakar di daerah Pulo dan menjelaskan tugas pemadam kebakaran.(CL7, P2, K2) Selesai menerangkan peneliti bertanya kepada anak-anak "Tadi ceritanya tentang apa?" (CL7, P2, K3) Anak-anak menjawab, "pemadam kebakaran."(CL7, P2, K4) Peneliti bertanya kepada anak, "Apa yang tadi dilakukan oleh pemadam kebakaran?" (CL7, P2, K5) Anak-anak menjawab, "menyemprot." (CL7, P2, K6) Peneliti

bertanya, “menyemprot apa?”(CL7, P2, K7) Fd, Az, Nv, Yg, dan Ar menjawab “api,” sedangkan Fr menjawab “rumah.”(CL7, P2, K8) Kemudian peneliti menerangkan kegiatan pada hari ini, yaitu anak-anak berpasangan, bekerjasama membuat cerita dengan gambar, dan menceritakan gambar yang telah dibuat.(CL7, P2, K9) Peneliti berkata kepada anak-anak “Sekarang membuat kelompok, satu kelompok terdiri dari dua orang.” (CL7, P2, K10) Anak-anak mencari pasangan untuk melakukan kegiatan. (CL7, P2, K11) Nv kemudian mengajak Ks untuk menjadi satu kelompok, Fd menggandeng tangan Ad untuk menjadi satu kelompok, Fr menggandeng Fc untuk menjadi satu kelompok, dan Az berkata kepada Ar untuk menjadi satu kelompok.(CL7, P2, K12)

Setelah membuat kelompok, peneliti menerangkan dan memberikan contoh kepada anak-anak tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu anak-anak membuat sebuah gambar kemudian menceritakan gambar tersebut. (CL7, P3, K13) Selesai menerangkan, peneliti meminta anak-anak untuk duduk berpasangan.(CL7, P3, K14) Peneliti berkata kepada anak-anak, “sekarang duduk berdua-dua.”(CL7, P3, K15) Fr menggandeng tangan Fc untuk duduk bersama. (CL7, P3, K16) Ad juga menggandeng tangan Fd untuk duduk bersama.(CL7, P3, K17) Ar dan Az langsung duduk berdua bersama. (CL7, P3, K18) Yg mencari Ks dan duduk berdua bersama. (CL7, P3, K19) Yg dan Kz langsung duduk berdua bersama. (CL7, P3, K20)

Peneliti meminta anak-anak untuk mengambil krayon dan anak-anak mengambil krayon dan alat tulis mereka serta anak-anak duduk kembali. (CL7, P3, K21) Peneliti membagikan papan dan kertas pada masing-masing kelompok. (CL7, P3, K22)

Anak-anak mengerjakan bersama pasangannya masing-masing. (CL7, P4, K1) Yg dan Kz bekerjasama, Yg membuat gambar kantor pemadam kebakaran dan mobil kebakaran dan Kz membuat gambar rumah yang terbakar. (CL7, P4, K2) Nv dan Ks membuat gambar bersama, Nv membuat rumah dan mobil pemadam kebakaran dan Ks membuat 3 rumah. (CL7, P4, K3) Ar dan Az bekerjasama menggambar, Ar menggambar rumah yang terbakar dan Az menggambar gambar rumah yang belum terbakar. (CL7, P4, K4) Fd dan Ad bekerjasama menggambar, Fd menggambar rumah yang terbakar dan Ad menggambar kantor pemadam kebakaran. (CL7, P4, K5) Fc bekerjasama dengan Fr menggambar bersama, Fc menggambar rumah yang terbakar dan Fr menggambar mobil pemadam kebakaran. (CL7, P4, K6) Selesai mengerjakan, mereka menceritakan gambar yang digambarnya. (CL7, P4, K7)

Nv dan Ks menceritakan gambar yang dibuatnya yaitu ada 4 rumah yang terbakar, datanglah mobil pemadam kebakaran, dan menyemburkan airnya. (CL7, P5, K1) Az dan Ar menceritakan gambar yang dibuatnya yaitu sebelumnya rumahnya belum terbakar dan sekarang terbakar dikarenakan

ada api. (CL7, P5, K2) Fd dan Ad menceritakan gambarnya ada rumah yang terbakar dan ada kantor pemadam kebakaran.(CL7, P5, K3) Fc dan Fr menceritakan gambar yang dibuatnya yaitu ada rumah yang terbakar, mobil pemadam kebakaran datang ke rumahnya menyeprotkan air ke api. (CL7, P5, K4) Yg dan Kz menceritakan gambar yang dibuat yaitu mobil pemadam kebakaran memadamkan rumah yang terbakar. (CL7, P5, K5)

Selesai menceritakan gambar yang dibuat, anak-anak dan peneliti duduk bersama dan mendiskusikan kegiatan yang dilakukan pada hari ini. (CL7, P6, K1) Peneliti bertanya, “hari ini kita belajar tentang apa?” (CL7, P6, K2) Anak-anak menjawab, “pemadam kebakaran.” (CL7, P6, K3) Peneliti bertanya, “pemadam kebakaran bertugas untuk apa?” (CL7, P6, K4) Anak-anak menjawab, “memadamkan api.” (CL7, P6, K5) Setelah selesai, anak-anak dan peneliti berdoa bersama. (CL7, P6, K6)

## **Catatan Lapangan 8 (CL8)**

Hari/Tanggal : Rabu, 1 Juni 2016

Waktu : 10.00-11.00 WIB

Tempat : PAUD Teratai

Tema : Profesi (Macam-macam pekerjaan)

Tanggal 1 Juni 2016, Peneliti memulai melakukan tindakan kedelapan di PAUD Teratai, Pulogadung, Jakarta Timur. Kegiatan penelitian dimulai dengan anak-anak berbaris di depan pintu dipimpin oleh salah satu anak. Setelah berbaris, anak-anak duduk membuat lingkaran dan memulai kegiatan dengan berdoa dan bernyanyi bersama. Peneliti berkata, "Selamat pagi teman-teman?". Anak-anak menjawab "Selamat pagi, kak."

Pada pertemuan hari ini peneliti memberikan kegiatan kepada anak-anak tentang cita-cita yang diinginkan. (CL8, P2, K1) Pada kegiatan ini anak diajak untuk menggambar cita-cita yang diinginkan dan menceritakan gambar tersebut.(CL8, P2, K2) Sebelum melakukan kegiatan tersebut.(CL8, P2, K3) Peneliti dan anak-anak mengulang kegiatan yang pernah diberikan. (CL8, P2, K4) Peneliti bertanya kepada anak, "Kemarin kita sudah belajar apa saja?" (CL8, P2, K5) Anak-anak menjawab "nahkoda, pilot, polisi, guru, pemadam kebakaran, dan dokter." (CL8, P2, K6) Peneliti mengatakan "Itu namanya profesi."(CL8, P2, K7) Anak-anak ikut mengucapkan "profesi." (CL8, P2, K8) Peneliti menjelaskan profesi itu pekerjaan. (CL8, P2, K7) Peneliti mengambil



papan yang digunakan untuk menerangkan kepada anak-anak. (CL8, P2, K8) Peneliti menunjuk gambar guru dan bertanya kepada anak-anak “Ini gambar apa?”(CL8, P2, K9) Anak-anak menjawab “guru.” (CL8, P2, K10) Peneliti bertanya guru bekerja dimana?”(CL8, P2, K11) Anak-anak menjawab sekolah.”(CL8, P2, K12) Peneliti bertanya kepada anak-anak “ini gambar apa?”(CL8, P2, K13) Anak-anak menjawab “polisi.”(CL8, P2, K14) Peneliti bertanya, “polisi bekerja dimana?” (CL8, P2, K15) Anak-anak menjawab, “kantor polisi.” (CL8, P2, K16) Peneliti bertanya kepada anak-anak “ini gambar apa?” (CL8, P2, K17) Anak-anak menjawab, “dokter.” (CL8, P2, K18) Peneliti bertanya, “dokter bekerja dimana?”(CL8, P2, K19) Anak-anak menjawab “rumah sakit.” (CL8, P2, K20) Peneliti bertanya, “tugas dokter apa?”(CL8, P2, K21) Anak-anak menjawab “memeriksa.” (CL8, P2, K22) Peneliti bertanya memeriksa siapa?” (CL8, P2, K23) Anak-anak menjawab “pasien.” (CL8, P2, K24) Peneliti bertanya, “pasien siapa?” (CL8, P2, K25) Anak-anak menjawab, “orang yang sakit.” (CL8, P2, K26) Peneliti bertanya kepada anak-anak “ini gambar apa?” (CL8, P2, K27) Anak-anak menjawab “nahkoda.”(CL8, P2, K28) Peneliti bertanya, “nahkoda seorang apa?” (CL8, P2, K29) Anak-anak menjawab, “kapal laut.” (CL8, P2, K30) Peneliti berkata, seorang apa?”(CL8, P2, K31) Anak-anak menjawab, “supir kapal laut.” (CL8, P2, K32) Peneliti bertanya, “kapal laut biasanya berhenti dimana?” (CL8, P2, K33) Anak-anak menjawab, “di pelabuhan.” (CL8, P2, K34) Peneliti bertanya kepada anak-anak “ini gambar apa?” (CL8, P2, K35) Anak-anak menjawab,

“pilot.”(CL8, P2, K36) Peneliti bertanya “pilot seorang apa?” (CL8, P2, K37) Anak-anak menjawab, “pesawat.”(CL8, P2, K38) Peneliti bertanya kepada anak, “di pesawat pilot melakukan apa, naik di pesawat?” (CL8, P2, K39) Anak-anak menjawab, “mengemudikan pesawat.”(CL8, P2, K40) Peneliti bertanya, “pesawat berhentinya dimana?”(CL8, P2, K41) Anak-anak menjawab, “bandara.” (CL8, P2, K42) Peneliti bertanya kepada anak-anak “ini gambar apa?” (CL8, P2, K43) Anak-anak menjawab, “pemadam kebakaran.” (CL8, P2, K44) Peneliti bertanya, “Tugas pemadam kebakaran apa?”(CL8, P2, K45) Anak-anak menjawab, “memadamkan api.” (CL8, P2, K46) Peneliti membuka gambar papan tulis dan sekolah, serta bertanya kepada anak-anak “siapa yang menggunakan papan tulis dan bekerja di sekolah?”(CL8, P2, K47) Anak-anak menjawab, “guru.” (CL8, P2, K48) Peneliti membuka gambar kantor polisi dan pistol, serta bertanya kepada anak-anak “siapa yang menggunakan pistol dan bekerja di kantor polisi?” (CL8, P2, K49) Anak-anak menjawab, “polisi.” (CL8, P2, K50) Ketika peneliti membuka gambar rumah sakit dan stetoskop, anak-anak langsung menjawab “dokter.” (CL8, P2, K51) Peneliti bertanya kepada anak-anak, “Ada stetoskop digunakan untuk apa?”(CL8, P2, K52) Anak-anak menjawab “jantung.” (CL8, P2, K53) Peneliti berkata, “iya, mendengarkan denyut jantung.” (CL8, P2, K54) Anak-anak menirukan apa yang diucapkan peneliti.(CL8, P2, K55) Peneliti bertanya, “siapa yang bekerja di rumah sakit.” (CL8, P2, K56) Anak-anak menjawab, “dokter.” (CL8, P2, K57) Peneliti membuka gambar

selanjutnya yaitu gambar kapal dan pelabuhan.(CL8, P2, K58) Peneliti bertanya, “siapa yang mengemudikan kapal?” (CL8, P2, K59) Anak-anak menjawab, “nahkoda.” (CL8, P2, K60) Peneliti bertanya, “siapa yang bekerja pelabuhan?”(CL8, P2, K61) Anak-anak menjawab, “nahkoda.” (CL8, P2, K62) Peneliti membuka gambar selanjutnya dan bertanya kepada anak-anak, “siapa yang mengemudikan pesawat?”(CL8, P2, K63) Anak-anak menjawab, “pilot.” (CL8, P2, K64) Peneliti bertanya, “bandara digunakan untuk apa?” (CL8, P2, K65) Anak-anak menjawab, “pemberhentian pesawat.” (CL8, P2, K66) Peneliti kemudian menunjuk gambar mobil pemadam kebakaran dan bertanya kepada anak-anak “ini namanya apa?” (CL8, P2, K67) Anak-anak menjawab, “mobil pemadam kebakaran.” (CL8, P2, K68) Peneliti menunjuk gambar kantor pemadam kebakaran dan bertanya kepada anak-anak, “ini namanya apa?”(CL8, P2, K69) Anak-anak menjawab kantor pemadam kebakaran. (CL8, P2, K70)

Setelah menerangkan peneliti bertanya kepada anak-anak, “Siapa yang mau menjadi guru?” (CL8, P3, K1) Az, Yg, Ar, dan Fc mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K2) Peneliti bertanya, “siapa yang mau menjadi polisi?” (CL8, P3, K3) Az, Fc, Fr, dan Ar mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K4) Peneliti bertanya, “siapa yang mau menjadi dokter?” (CL8, P3, K5) Yg dan Fc mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K6) Peneliti bertanya, “siapa yang mau menjadi pemadam

kebakaran?” (CL8, P3, K7) Az dan Yg mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K8) Peneliti bertanya, “siapa yang mau menjadi pilot?” (CL8, P3, K9) Az, Fc, dan Yg mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K10) Peneliti bertanya, “siapa yang mau menjadi nahkoda?” (CL8, P3, K11) Fc dan Fr mengacungkan tangan dan berkata “saya.” (CL8, P3, K12) Kemudian peneliti menerangkan dan memberikan contoh kepada anak-anak tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.(CL8, P3, K13)

Kemudian peneliti membagikan papan dan kertas untuk melakukan kegiatan pada hari ini.(CL8, P4, K1) Selesai mengerjakan anak maju untuk menceritakan gambar yang dibuat.(CL8, P4, K2) Fc menggambar sebuah sekolahan dan seorang guru. (CL8, P4, K3) Fc berkata, aku ingin menjadi guru.” (CL8, P4, K4) Peneliti bertanya, menjadi guru di TK atau di SD.” Fc menjawab SD.”(CL8, P4, K5) Peneliti bertanya, ingin menjadi guru apa Bahasa Inggris atau IPA atau IPS?” (CL8, P4, K6) Fc menjawab Bahasa Inggris.” (CL8, P4, K7) Fc mengambil pensil untuk menjadi spidol, tetapi Fc masih dengan bantuan peneliti dalam melakukan peran sebagai guru. (CL8, P4, K8) Fr maju menunjukkan gambar dan menceritakannya.(CL8, P4, K9) Fr berkata, “cita-cita aku ingin menjadi polisi.” (CL8, P4, K10) Peneliti bertanya, “mau menjadi polisi dimana Jakarta atau Jawa atau ditempat lain?” (CL8, P4, K11) Fr menjawab. “di Jakarta.” (CL8, P4, K12) Fr mengambil salah satu benda dan dijadikan sebagai tembakkan. (CL8, P4, K13) Peneliti berkata,

“pencurinya mana coba tembak.” (CL8, P4, K14) Fr menunjuk arah pencuri dan berkata, “disana.” (CL8, P4, K15) Fr menembak kearah Fc dan Kz yang seolah-olah menjadi pencuri. (CL8, P4, K16) Ar maju, menunjukkan gambar dan menceritakannya. (CL8, P4, K17) Ar berkata, cita-cita aku mau menjadi pemadam.” Peneliti bertanya tugasnya apa?” (CL8, P4, K18) Ar menjawab memadamkan api.” (CL8, P4, K19) Ar mengambil salah satu benda dan dijadikan sebagai selang air yang digunakan untuk memadamkan api. (CL8, P4, K20) Az maju menunjukkan gambar dan menceritakannya. (CL8, P4, K21) Az berkata, aku ingin menjadi guru.” (CL8, P4, K22) Peneliti bertanya mau mengajar dimana?” (CL8, P4, K23) Az menjawab “di SMP.” (CL8, P4, K24) Peneliti bertanya menjadi guru apa?” (CL8, P4, K25) Az menjawab “guru matematika.” (CL8, P4, K26) Az mengambil salah satu benda yaitu tempat pensil dan Az berkata “anak-anak sekarang kita mau belajar.” (CL8, P4, K27) Peneliti menjawab “belajar apa, Pak?” (CL8, P4, K28) Az menjawab “belajar matematika.”(CL8, P4, K27) Yg maju menunjukkan gambar dan menceritakannya. (CL8, P4, K28) Yg berkata, cita-cita aku mau menjadi pemadam kebakaran.” (CL8, P4, K29) Peneliti bertanya, “tugasnya apa?” (CL8, P4, K30) Yg menjawab “di memadamkan api.” (CL8, P4, K31) Yg mengambil salah satu benda dan dijadikan sebagai selang untuk memadamkan api. (CL8, P4, K32) Selesai menceritakan gambar yang dibuat dan memperagakan profesi yang dicita-citakan, peneliti dan anak-anak berdiskusi tentang kegiatan hari ini. (CL8, P4, K33)



## **BIODATA**

Monica Sukma Pranamaya, lahir di Surakarta pada tanggal 5 Februari 1994. Anak ketiga dari pasangan Bapak Enda Prasetyo dan Ibu Ida Ayu Kade Ngurah.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah TK Kristen Beta Surakarta lulus pada tahun 2000, kemudian melanjutkan pendidikan di SD Pangudi Luhur 1 dan 2 Surakarta lulus pada tahun 2006. Pada tahun yang sama melanjutkan ke SMP Kristen 1 Surakarta lulus pada tahun 2009, kemudian melanjutkan ke SMA Pangudi Luhur St. Yosef Surakarta lulus pada tahun 2012. Pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Jakarta program studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.