

**PENINGKATAN KECAKAPAN BERPIKIR ANAK USIA 5-6 TAHUN  
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA DAUR ULANG PUZZLE GEOMETRI**  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok Strawberry B di BKB PAUD Ceria  
Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur)



Oleh:

**Noni Widayanti  
1615125917**

**SKRIPSI  
Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2017**

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

Judul : Peningkatan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun  
Melalui Penggunaan Media Daur Ulang Puzzle Geometri  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok Strawberry B di  
BKB PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur)

Nama Mahasiswa : Noni Widayanti

Nomor Registrasi : 1615125917

Jurusan/ Program Studi : PG PAUD

Pembimbing I

Pembimbing II



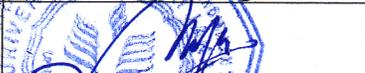

Dr. Yuliani Nurani, M.Pd

Lara Fridani, S.Psi., M.Psych, PhD

NIP. 19660716 199003 2 001

NIP.19730608 199803 2 002

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia hartati, M.Si. (Penanggung Jawab) *		01-08-2017
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggung Jawab) **		01-08-2017
Dr. Yuliani Nurani, M.Pd. (Ketua Penguji) ***		28-07-2017
Dr. Hapidin, M.Pd. (Anggota) ****		25-07-2017
Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd (Anggota) *****		25-07-2017

\* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta

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

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

\*\*\*\* Penguji

\*\*\*\*\* Penguji

**PENINGKATAN KECAKAPAN BERPIKIR ANAK USIA 5-6 TAHUN  
MELALUI PENGGUNAAN MEDIA DAUR ULANG PUZZLE GEOMETRI  
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok Strawberry B Di BKB Paud  
Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur)**

**NONI WIDAYANTI  
1615125917**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecakapan berpikir anak-anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2017 - April 2017. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan metode Kemmis & Taggart. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflection*). Persentase keberhasilan yang disepakati peneliti dan kolaborator adalah 71%. Hasil analisis data pra intervensi didapat persentase sebesar 47,4%. Setelah diberikan tindakan persentase meningkat mencapai 68,79%. Data yang diperoleh pada siklus I belum mencapai target, maka peneliti melakukan tindakan siklus II. Persentase yang diperoleh pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Hal ini berarti dari pra intervensi sampai siklus II memiliki kenaikan sebesar 23,7%. Berdasarkan hasil persentase yang telah diperoleh, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini diterima. Adapun temuan secara kualitatif diperoleh bahwa melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak terutama dalam aspek pemecahan masalah.

**Kata kunci: *Kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun, Penggunaan media daur ulang puzzle geometri, Anak Usia 5-6 Tahun.***

# **INCREASE THINKING SKILLS OF CHILDREN 5-6 YEARS OLD THROUGH RECYCLING MEDIA USES BY GEOMETRY PUZZLE**

**(Classroom Action Research in Strawberry B Group, in Ceria Cempaka  
ECE, Cipayung, East Jakarta)**

**NONI WIDAYANTI  
1615125917**

## **ABSTRACT**

This research aims to know the increased thinking skills in Strawberry B group in Ceria Cempaka Early Childhood Education Ceria, Cipayung, East Jakarta, through recycling media uses by geometry puzzle. This research was carried out in March-April 2017. The method used in this research is classroom action research using Kemmis and Taggart method. The method used is the class action research conducted in two cycles. Each Cycle consists of planning (planning), Action (Acting), Observation (Observing) and reflection (reflecting). The subject of research in class Strawberry B, East Jakarta. An agreed percentage of success of researchers and collaborators is 71%. The result of the analysis of the data on the percentage of pre-trial intervention obtained 47,4%. After given action, the percentage increase reached 68,76%. Data obtained on a cycle I have yet to achieve the target, then the researcher performs actions on cycle II. Percentage obtained in cycle II increased to 92,5%. This means from pre intervention until the cycle II has a rise of 23,7%. Based on the percentage of the results that have been obtained, then the hypothesis of action in this study received. As for the qualitative findings obtained that through through recycle media geometry puzzle can increase thinking skills especially aspect problem solving.

**Key words: Thinking skills of children 5-6 years old, Recycling media uses by geometry puzzle, Children aged 5-6 years**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

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

Nama : Noni Widayanti  
No. Registrasi : 1615125917  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Peningkatan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Daur Ulang Puzzle Geometri" adalah:

1. Dibuat dan dikerjakan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dan hasil penelitian pada bulan Maret sampai dengan bulan April 2017.
2. Bukan merupakan duplikat skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang akan timbul apabila pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, Juli 2017

Yang membuat pernyataan



Noni Widayanti

1615125917

## *Moto dan Persembahan*

### *Motto:*

*Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebajikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa), "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami melakukan kesalahan. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebani orang yang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya."*

*(Al-Baqarah: 286)*

*Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar (Al-Anfal: 46)*

*Do the best and pray. God will take care of the rest.*

*~Lakukan yang terbaik, kemudian berdoalah. Tuhan yang akan mengurus sisanya~*

### *Persembahan:*

*Skripsi ini penulis persembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta di kampung halaman, serta keluarga besar yang telah memberi doa, kekuatan, motivasi dan dukungan tiada henti, saudara, sahabat, dan teman-teman seperjuangan*

*PG PAUD 2012*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT, serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, karena atas segala rahmat dan ridha-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini ditulis dengan tujuan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan dalam Pendidikan Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan proposal skripsi, peneliti menyadari banyak hambatan yang menghadang dalam proses penyusunan skripsi ini, dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan sekaligus sebagai dosen pembimbing I

3. Lara Fridani, S.Psi, M.Psych, PhD selaku dosen pembimbing II yang dengan kesabaran dan kebaikannya telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Eriva Syamsiatin, S.Pd, M.Si selaku dosen ahli *expert judgment* dan terimakasih telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi sehingga dapat berjalan dengan lancar.
5. Hikmah, M.M, M.Pd selaku koordinator penyelesaian studi yang telah memberikan pengarahan dalam penyelesaian skripsi
6. Orang tua, kakak dan adik yang dengan cinta, nasehat, doa yang tak pernah putus dan perhatian telah memberikan dukungan moril dan materil yang tidak dapat terbalas sampai kapanpun.
7. Dosen-dosen beserta staff dan karyawan di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu serta pengetahuan yang tidak terhingga manfaatnya kepada peneliti.
8. Guru-guru di BKB PAUD Ceria Cempaka yang telah memberikan bantuan serta kemudahan kepada peneliti selama melaksanakan penelitian. Juga kepada anak-anak kelompok strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Sulanjari, Yaya Sunaryo, Riefda Kamila, Sabila Fathiyyah (Acil), Citra Dwi Pratiwi, Bian Dhaifina, Nofie Nuraini, Zefanya dan Sumaretta Wine yang dengan kesabaran dan keikhlasannya sudah membantu dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai dan memberikan doa, dukungan dan motivasi yang tulus.

10. Ikatan Mahasiswa Pemalang (IMP UNJ) yang telah memberikan semangat, keceriaan dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi.
11. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD angkatan 2012 yang telah memberikan semangat, keceriaan, doa serta dukungan tiada henti ketika penulis mengalami kendala dan rasa putus asa saat menyusun skripsi ini.
12. Pihak-pihak yang tidak dituliskan disini yang telah membantu penyelesaian penulisan penelitian dan memberikan doa, dukungan dan motivasi.

Peneliti sangat mengharapkan masukan berupa saran atau kritik yang membangun untuk penelitian ini, karena peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Peneliti memohon maaf jika dalam penelitian ini terdapat kesalahan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

*Wassalamu'alaikum warahmattullahi wabarakatuh.*

Jakarta, Juli 2017  
Peneliti

Noni Widayanti

## DAFTAR ISI

### HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

ABSTRAK .....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR BAGAN .....	xvi
DAFTAR GRAFIK .....	xvii

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian .....	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian.....	8
D. Perumusan Masalah Penelitian.....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9

### BAB II ACUAN TEORITIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang diteliti.....	11
1. Pengertian Kecakapan Berpikir Pada Anak.....	11
2. Aspek Kecakapan Berpikir Pada Anak .....	14
3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun .....	21
B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif Atau Disain-Disain Alternative Intervensi Tindakan yang Dipilih.....	22
1. Pengertian Media Daur Ulang Puzzle Geometri .....	22
2. Media Daur Ulang Puzzle Geometri Sebagai Salah Satu Jenis Media Daur Ulang .....	30

3. Keunggulan Penggunaan Media Daur Ulang Puzzle .....	35
4. Strategi Penggunaan Media Daur Ulang Puzzle Geometri .....	37
C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan .....	45
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan .....	46
E. Hipotesis Tindakan .....	47
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Penelitian .....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
C. Metode dan Disain Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian .....	50
1. Metode Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus .....	50
2. Desain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus .....	53
D. Subjek/ Partisipan dalam Penelitian .....	56
E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian .....	57
1. Peran Peneliti .....	57
2. Posisi Peneliti .....	57
F. Tahap Intervensi Tindakan .....	58
1. Kegiatan Pra Penelitian .....	59
2. Kegiatan Siklus I .....	59
a. Perencanaan .....	59
b. Pelaksanaan Tindakan .....	67
c. Pengamatan Tindakan .....	74
d. Refleksi Tindakan .....	75
3. Kegiatan Siklus II .....	78
a. Perencanaan .....	78
b. Pelaksanaan Tindakan .....	78
c. Pengamatan Tindakan .....	79
d. Refleksi Tindakan .....	79
G. Hasil Tindakan yang diharapkan .....	81
H. Data dan Sumber Data .....	82
I. Instrumen-Instrumen Pengumpulan Data .....	83
1. Observasi .....	83
2. Wawancara .....	85

3. Dokumentasi .....	87
J. Teknik Pengumpulan Data .....	88
K. Teknik Pemeriksaan Data .....	91
L. Teknik Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis .....	94
1. Analisis Data .....	94
2. Interpretasi Hasil Analisis.....	95
M. Tindak Lanjut.....	95

**BAB IV DESKRIPTIF, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN TEMUAN PENELITIAN**

A. Profil Lembaga .....	97
B. Deskripsi Data Hasil Intervensi Efek/ Hasil Tindakan .....	98
1. Deskripsi Data Pra Penelitian .....	98
2. Deskripsi Data Siklus I.....	104
a. Perencanaan ( <i>Planing</i> ).....	105
b. Pelaksanaan Tindakan ( <i>Acting</i> ).....	107
c. Pengamatan ( <i>Observing</i> ) .....	127
d. Refleksi Tindakan ( <i>Reflecting</i> ).....	131
3. Deskripsi Data Siklus II .....	135
a. Perencanaan ( <i>Planing</i> ).....	135
b. Pelaksanaan Tindakan ( <i>Acting</i> ).....	136
c. Implementasi dan Pengamatan .....	155
d. Refleksi Tindakan ( <i>Reflecting</i> ).....	155
C. Analisis Data .....	159
1. Analisis Data Kuantitatif .....	160
2. Analisis Data Kualitatif .....	163
D. Interpretasi Hasil Analisis .....	187
E. Pembahasan Temuan Penelitian .....	192
F. Keterbatasan Penelitian .....	194

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

A. Kesimpulan .....	195
B. Implikasi .....	196
C. Saran.....	199

## **DAFTAR PUSTAKA ..... 201**

### **LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

Surat Keterangan *Expert Judgment*

Lembar *Expert Judgment* Kecakapan Berpikir

Ketentuan Penilaian Skala Kecakapan Berpikir

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir

Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir

Lampiran 3. Catatan Lapangan Penelitian

Lampiran 4. Catatan Wawancara Penelitian

Lampiran 5. Catatan Dokumentasi Penelitian

Lampiran 6. Satuan Kegiatan Harian Penelitian

Lampiran 7. Instrumen Hasil Penelitian

Lampiran 8. Daftar Riwayat Hidup

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Jadwal Perencanaan Penelitian.....	49
Tabel 3.2	Rancangan Kegiatan Pada Siklus I .....	61
Tabel 3.3	Skala Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun .....	88
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Pedoman Pemantau Tindakan .....	89
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun.....	91
Tabel 4.1	Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pra Penelitian .....	102
Tabel 4.2	Data Tindakan Siklus I.....	106
Tabel 4.3	Skor Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Pada Penelitian Siklus I .....	126
Tabel 4.4	Hasil temuan observer dari Instrumen Pemantau Tindakan	130
Tabel 4.5	Skor Peningkatan Kecakapan Berpikir Pra Penelitian dan Siklus I.....	132
Tabel 4.6	Tindakan Pada Siklus II .....	136
Tabel 4.7	Deskripsi Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun pada Siklus II .....	155
Tabel 4.8	Skor Peningkatan Siklus I dan Siklus II.....	157
Tabel 4.9	Deskripsi Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II .....	160
Tabel 4.10	Hasil Interpretasi Data.....	186
Tabel 4.11	Analisis Perkembangan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas strawberry B PAada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II .....	187

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Rangkaian Penelitian Tindakan Model Kemmis Taggart	53
Gambar 4.1	Kegiatan awal (bernyanyi, mengucapkan salam dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, membuat peraturan permainan)...	111
Gambar 4.2	Kegiatan Inti (Peneliti menjelaskan dan mencontohkan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan ayam) ...	112
Gambar 4.3	Rafli bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan ayam .....	112
Gambar 4.4	Kegiatan Penutup (mengulas/ mereview, tanya jawab dan berdoa pulang)	113
Gambar 4.5	Kegiatan Awal (Membuat lingkaran, menanyakan kabar dan menjelaskan materi yang akan disampaikan hari ini) .....	114
Gambar 4.6	Kegiatan Inti (Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian-bagian ayam) .....	115
Gambar 4.7	Kegiatan Penutup (Review, tanya jawab dan berdoa pulang).....	116
Gambar 4.8	Kegiatan Inti (Menjelaskan materi bagian tubuh burung dan mencontohkan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri)	117
Gambar 4.9	Ace bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh burung.....	118
Gambar 4.10	Kegiatan Penutup (Review, Tanya jawab dan berdoa pulang) .....	118

Gambar 4.11	Kegiatan Inti (Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan burung) .....	120
Gambar 4.12	Bany menyusun media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan burung .....	120
Gambar 4.13	Kegiatan Inti (Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri bagian tubuh kupu-kupu)....	123
Gambar 4.14	Kegiatan Awal (Bernyanyi, menanyakan kabar, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan) .....	125
Gambar 4.15	Kegiatan Inti (Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri) .....	126
Gambar 4.16	Nadhi bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai metamorphosis kupu-kupu.....	126
Gambar 4.17	Kegiatan Penutup (Peneliti mereview kegiatan, tanya jawab dan berdoa pulang).....	127
Gambar 4.18	Kegiatan Inti (Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri) .....	139
Gambar 4.19	Ace bermain media daur ulang puzzle geometri karakteristik jagung.....	139
Gambar 4.20	Kegiatan Penutup (Review, tanya jawab dan berdoa pulang).....	140
Gambar 4.21	Kegiatan awal (bernyayi dan tepuk, mengucapkan salam dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan) .....	141

Gambar 4.22	Kegiatan Inti Peneliti sedang menjelaskan dan mencontohkan media daur ulang puzzle geometri .....	142
Gambar 4.23	Uno sedang bermain media daur ulang puzzle geometri	143
Gambar 4.23	Peneliti melakukan kegiatan penutup .....	143
Gambar 4.24	Kegiatan Inti (Menjelaskan dan Mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri) .....	145
Gambar 4.25	RafI bermain media daur ulang puzzle geometri .....	146
Gambar 4.26	Kegiatan Inti (Menjelaskan dan Mencontohkan cara menanam wortel menggunakan media daur ulang puzzle geometri) .....	148
Gambar 4.27	Uno bermain puzzle media daur ulang puzzle geometri menanam wortel .....	148
Gambar 4.28	Kegiatan Awal (Bernyanyi, Menanyakan kabar dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan).....	150
Gambar 4.29	Kegiatan Inti (Peneliti menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang mengenai karakteristik tomat) .....	151
Gambar 4.30	Ren bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai tomat.....	151
Gambar 4.31	Kegiatan Penutup (Review, Tanya Jawab dan Berdoa Pulang).....	152
Gambar 4.32	Kegiatan Inti (Menjelaskan dan Mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri) .....	154
Gambar 4.33	Fath bermain media daur ulang puzzle geometri.....	154

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1	Rancangan Kegiatan Siklus I.....	77
Bagan 3.2	Rancangan Kegiatan Siklus II.....	80
Bagan 4.1	Display Data Aspek Memahami masalah .....	168
Bagan 4.2	Display Data Aspek Merencanakan Penyelesaian .....	174
Bagan 4.3	Display Data Aspek Melaksanakan Penyelesaian .....	180
Bagan 4.4	Display Data Aspek Meninjau Kembali Penyelesaian ....	184

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pra Penelitian.....	102
Grafik 4.2	Prosentase Data Penelitian Siklus I.....	128
Grafik 4.3	Data Grafik Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Pada Siklus II.....	156
Grafik 4.4	Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II.....	161

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini merupakan masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan. Masa ini merupakan masa yang tepat meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama. Pengembangan potensial anak usia dini harus dimulai agar perkembangan dan pertumbuhan tercapai secara optimal.<sup>1</sup> Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pada masa usia dini, masa dimana anak mengalami masa peka dan masa emas sehingga pada masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan.

Masa usia dini adalah periode potensi untuk anak belajar. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, anak pada umumnya berperilaku aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu apa yang dilihat, didengar, dirasakan, tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak bersikap egosentris, memiliki rasa ingin

---

<sup>1</sup> Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini PAUD*, (Jakarta: Gaung Persada, 2010), hh. 4-5.

tahu secara alamiah.<sup>2</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa anak memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan, anak merupakan makhluk yang mempunyai berbagai karakteristik yang khas antara lain bersikap egosentris dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Pada usia ini merupakan masa yang potensial untuk belajar.

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah anak yang sedang memasuki masa keemasan (*golden ages*). Dalam kajian penelitian dibidang neurosains yang dilakukan Osbon, White, dan Bloom dalam Suyadi mengungkapkan bahwa perkembangan intelektual atau kecerdasan anak pada usia 0-4 tahun mencapai 50%, pada usia 0-8 tahun mencapai 80%.<sup>3</sup> Pendapat di atas menjelaskan bahwa pada masa anak usia dini merupakan masa yang pesat bagi perkembangan otak anak sehingga perlu di berikan stimulasi yang tepat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelegences*), maupun bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan kearah pertumbuhan dan perkembangan.

---

<sup>2</sup> Yuliani Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2013) h. 6

<sup>3</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 33

Kecerdasan yang dimiliki oleh seorang anak hanya akan berarti apabila di terapkan dalam kehidupan sehari-hari yang dikenalkan dengan istilah kecakapan hidup (*life skill*). Tujuan pembelajaran kecakapan hidup adalah untuk mempersiapkan anak baik secara akademik, sosial dan emosional. Melalui kecakapan hidup yang dimilikinya diharapkan kelak anak memiliki kesiapan untuk menghadapi hidupnya dimasa depan, sehingga anak dapat menghadapi kesulitan yang lebih tinggi serta masalah yang lebih besar.

Menurut WHO, kecakapan hidup atau *life skill* merupakan kemampuan perilaku positif dan adaptif yang mendukung seseorang untuk efektif mengatasi tuntutan dan tantangan selama hidupnya.<sup>4</sup> Berdasarkan paparan di atas dapat dikatakan bahwa kecakapan hidup merupakan kemampuan perilaku yang positif yang diperlukan seseorang anak untuk menjalankan hidup sehari-hari agar anak dapat mampu mengatasi tuntutan hidup.

Kecakapan hidup merupakan bekal bagi seorang anak untuk menjalani kehidupan. Melalui kecakapan yang dimiliki oleh anak untuk berani menghadapi dan segala permasalahan kehidupan secara wajar tanpa adanya perasaan tertekan serta selalu aktif, proaktif dan kreatif dapat mencari serta menemukan solusi untuk mengatasinya. Kecakapan hidup diperlukan anak sebagai bekal untuk menghadapi segala permasalahan kehidupannya kelak.

---

<sup>4</sup> Anwar, *Pendidikan Kecakapan Hidup dan Aplikasi*, (Bandung: Alfa Beta, 2004), h. 50

Kecakapan hidup terdiri dari empat jenis yaitu kecakapan sosial (*social skill*), kecakapan emosional (*emotional skill*), kecakapan berpikir (*thinking skill*), dan kecakapan pravokasional (*pravocational skill*). Dalam penelitian ini akan membahas mengenai kecakapan berpikir (*thinking skill*) anak usia 5-6 tahun. Kecakapan berpikir merupakan salah satu kecakapan yang harus ada pada diri seseorang. Kecakapan berpikir perlu ditanamkan pada anak karena kecakapan berpikir dapat mengembangkan berbagai aspek kecakapan berpikir dan bertujuan untuk memberikan bekal kepada anak dalam menghadapi masalah yang terjadi didalam kehidupannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada anak kelompok strawberry B yang berusia 5-6 tahun di BKB PAUD Ceria Cempaka, Jakarta Timur. Kecakapan berpikir pada anak kelompok strawberry B masih perlu di kembangkan, terutama dalam kemampuan pemecahan masalah atau *problem solving*. Hal ini terlihat ketika dalam pembelajaran menggunakan permainan puzzle, Dari 15 anak, ada 9 anak yang belum mampu menyusun puzzle dengan benar, Fenomena yang tampak anak tersebut terlihat gelisah dan belum mampu memecahkan masalah sederhana.<sup>5</sup> Hal ini menunjukkan kecakapan berpikir anak masih kurang sehingga masih perlu ditingkatkan dalam kemampuan pemecahan masalah atau *problem solving*.

---

<sup>5</sup> Observasi Lapangan di BKB PAUD Ceria Cempaka, pada tanggal 1 Desember 2016, pukul 09.00 s/ 10.00 WIB.

Dalam mengembangkan kecakapan berpikir pada anak, diperlukan pemahaman guru betapa pentingnya mengembangkan kecakapan berpikir anak. Dalam hal ini media merupakan salah satu sumber belajar penting untuk anak dalam mengembangkan kecakapan berpikir. Dalam kenyataannya guru lebih banyak menggunakan lembar kerja berupa majalah di setiap pembelajarannya. Dalam hal ini kegiatan yang sering dilakukan adalah lebih banyak mengerjakan kegiatan membaca, menulis dan berhitung. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga kecakapan berpikir anak rendah. Padahal guru dapat memanfaatkan daur ulang sebagai alternatif dalam proses pembuatan media.

Dalam mengatasi permasalahan di atas dalam mengembangkan kecakapan berpikir pada anak usia dini dapat dilakukan kegiatan pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan menyenangkan. Dalam mengembangkan kecakapan berpikir pada anak diperlukan sebuah media pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan menarik. Taggart mengemukakan bahwa:

*In the education, a play based experience is perceived as supporting the development of thinking skill in young children. Providing them with oppotunitios to engage in variety of creative and open ended experiences.<sup>6</sup>*

---

<sup>6</sup> Diane Boyd & Nicky Hirst, *Understanding Early Years Education Across the UK, Comparing Practice in England, Nothern Ireland, Scotland and Wales*(London and New York: Routledge, 2016)h. 86-87

Berdasarkan pendapat di atas diartikan bahwa dalam pendidikan awal pengalaman bermain dianggap sebagai pendukung pengembangan kecakapan berpikir pada anak-anak, memberikan mereka kesempatan untuk terlibat dalam berbagai kreatif dan membuka pengalaman akhir. Maksud dari pendapat tokoh di atas adalah bahwa pengalaman bermain dibutuhkan untuk anak usia dini karena melalui bermain dapat mengembangkan kecakapan berpikir, media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu mengoptimalkannya.

Media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Ada berbagai jenis media yang dapat meningkatkan kecakapan berpikir pada anak misalnya puzzle, balok, labirin, lotto dan lain sebagainya. Salah satu media yang dapat meningkatkan kecakapan berpikir pada anak usia 5-6 tahun adalah melalui penggunaan media puzzle. Media puzzle merupakan salah satu media yang menarik yang sering digunakan oleh anak, media puzzle merupakan media yang cara bermainnya bongkar pasang dan terdiri dari beberapa keping.

Berdasarkan kategori dalam pemanfaatannya, media digolongkan ke dalam media jadi dan media yang dirancang sesuai kebutuhan. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah media sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan media daur ulang. Media daur ulang puzzle geometri ini dibuat dengan menggunakan bahan daur ulang. Daur ulang merupakan pemanfaatan barang-barang tidak terpakai disekitar

yang dapat memanfaatkan kembali sebagai bahan dasar dalam kegiatan. Penggunaan daur ulang dalam pembuatan media dapat merangsang guru dan anak kemampuan anak dalam berkreaitivitas.

Media daur ulang puzzle geometri merupakan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun. Melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri ini diharapkan dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun dan juga diharapkan proses pembelajaran lebih kreatif, menarik dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat dan ketertarikan anak untuk belajar. Selain itu, melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri juga diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas pada anak dan mengajarkan anak untuk menjaga lingkungan. Selain itu melalui penggunaan media daur ulang ini diharapkan metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan menjadi bervariasi dan lebih kreatif. Berdasarkan pengamatan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan kecakapan berpikir pada anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kecakapan berpikir anak masih rendah terutama dalam aspek pemecahan masalah.

2. Kurangnya media pembelajaran yang mengembangkan kecakapan berpikir anak
3. Minimnya pemanfaatan bahan daur ulang untuk dijadikan media pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Kecakapan berpikir (*thinking skill*) yang dikaji dalam hal ini dibatasi pemecahan masalah atau *problem solving*, melalui pemecahan masalah anak dapat melibatkan berpikir strategi dimana kemampuan ini distimulasi dari kegiatan. Melalui kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki anak, sehingga anak kedepannya mampu memecahkan berbagai masalah didalam kehidupan nyata.

Media daur ulang yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa media daur ulang puzzle geometri yang terbuat dari bahan daur ulang. Media daur ulang puzzle geometri merupakan suatu permainan puzzle berbentuk geometri. Adapun cara permainan ini adalah anak ditugaskan untuk memasang potongan keping geometri sesuai dengan pasangannya. Anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini dimaksud adalah anak yang sedang mengikuti pendidikan di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun?
2. Apakah penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun?

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

##### 1. Secara Teoritis

Dengan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumbangan dan pemahaman yang dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan dan bahan kaji para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

##### 2. Secara Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini ditunjukkan bagi guru, anak didik, Jurusan PG PAUD, dan peneliti sendiri.

###### a. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan pada guru untuk menggunakan media yang lebih bervariasi bagi pembelajaran kepada anak. Serta dapat memanfaatkan barang bekas untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

###### b. Anak didik

Bagi anak didik, penelitian ini berfungsi untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui media daur ulang puzzle geometri

juga dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasan yang ada pada diri anak didik.

c. Program Studi PG PAUD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan baru dalam program studi mengembangkan strategi pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai inspirasi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkenaan dengan peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri, diharapkan melahirkan inovasi-inovasi baru dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di taman kanak-kanak.

## BAB II

### ACUAN TEORITIK

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

##### 1. Pengertian Kecakapan berpikir

Kecakapan berpikir atau (*thinking skill*) merupakan salah satu dari jenis kecakapan hidup (*life skill*). Menurut Anwar kecakapan hidup merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk mau dan berani menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar tanpa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya.<sup>7</sup> Berdasarkan pendapat di atas menjelaskan bahwa kecakapan hidup merupakan kemampuan yang diperlukan seseorang dalam menjalankan kehidupannya. Artinya dalam kehidupan sehari-hari seseorang selalu dihadapkan dengan berbagai masalah hidup, Agar dapat memecahkan masalah seseorang memerlukan kiat atau kecakapan hidup sehingga mampu mengatasi masalah yang dihadapinya.

Kecakapan berpikir merupakan salah satu kecakapan yang penting karena berhubungan kemampuan proses mental pada seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Cotton mendefinisikan *thinking skills are the set of basic and advanced skills and subskills that govern a person's mental*

---

<sup>7</sup> Anwar. *Pendidikan Kecakapan Hidup Life Skills Education* (Bandung: Alfabeta, 2006, h. 30

*processes*.<sup>8</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa kecakapan berpikir merupakan seperangkat keterampilan dasar, lanjutan dan cabang kemampuan yang mengatur proses mental seseorang. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kecakapan berpikir merupakan kemampuan yang mengatur proses mental atau berpikir seseorang.

Kecakapan berpikir merupakan salah satu kecakapan mengantarkan anak masuk ke dunia nyata. Hal ini sejalan pendapat yang dikemukakan Wegerif sebagai berikut *thinking skills and related terms are used to indicate a desire to teach processes of thinking and learning that can be applied in a wide range of real-life contexts*.<sup>9</sup> Pendapat tersebut menyatakan bahwa kecakapan berpikir atau *thinking skill* merupakan upaya dunia pendidikan dalam rangka membantu mengantarkan anak masuk ke dunia nyata. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kecakapan berpikir merupakan upaya untuk mengantarkan anak untuk menemukan dunianya, artinya melalui kecakapan berpikir yang dimiliki anak agar mampu mengatasi berbagai masalah hidup yang dihadapinya.

Kecakapan berpikir merupakan aktivitas mental yang dilakukan seseorang. Menurut Ruggiero dalam Nurohman menyebutkan "*Thinking is any mental activity that helps formulate or solve a problem, make a*

---

<sup>8</sup>Sabar Nurohman, *Peningkatan Thinking Skills Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Konstruktivisme Di Sekolah Alam* (Jurnal Penelitian dan Evaluasi pendidikan, nomor 1, tahun IX, 2008), h. 132.

<sup>9</sup>Rupert Wegerif, *Literature Review in Thinking Skills, Technologi and Learning, 2006*, ([http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit\\_reviews/Thinking\\_Skills\\_Review.pdf](http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Thinking_Skills_Review.pdf)) h. 7.

*decision, or fulfill a desire to understand. It is a searching for answers, a reaching for meaning*".<sup>10</sup> Berpikir merupakan aktivitas mental untuk mencari jawaban dan menjadikan jawaban tersebut menjadi lebih bermakna. Berdasarkan pendapat tersebut diartikan bahwa berpikir merupakan aktivitas mental yang dilakukan seseorang dalam pemecahan masalah.

Adapun pendapat lain bahwa kecakapan berpikir merupakan sebuah keahlian dalam berpikir. Sejalan dengan pendapat Newton dalam Moseley menyatakan bahwa *Thinking skill means expertness, practical ability or facility in the process or processes of thinking (processes that occur spontaneously or naturally, or which are acquired through learning and practice)*.<sup>11</sup> Berdasarkan pendapat tersebut didefinisikan bahwa kecakapan berpikir berarti kemampuan praktis atau fasilitas dalam proses atau proses berpikir (proses yang terjadi secara spontan atau secara alami, atau yang diperoleh melalui pembelajaran dan praktek). Pendapat di atas menjelaskan bahwa kecakapan berpikir merupakan kemampuan dalam proses berpikir baik secara alami maupun spontan yang didapatkan melalui sebuah pembelajaran dan praktek.

Sedangkan menurut Sutrisno menjelaskan bahwa kecakapan berpikir (*thinking skill*) adalah kecakapan yang diperlukan dalam

---

<sup>10</sup>*Ibid.*, h. 132.

<sup>11</sup>David Moseley, *et al. Thinkingskill Frameworks For Post-16 Learners: An Evaluation A Research Report For The Learning And Skills Research Centre* (University of Newcastle, 2004), h. 4.

pengembangan potensi berpikir.<sup>12</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut menjelaskan bahwa, kecakapan berpikir merupakan kecakapan yang berhubungan dengan pengembangan berpikir seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat para tokoh di atas dapat dikatakan bahwa kecakapan berpikir (*thinking skill*) merupakan kemampuan seseorang dalam mendayagunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh dalam pembelajaran maupun praktek.

## **2. Aspek Kecakapan Berpikir pada Anak Usia Dini**

Kecakapan berpikir merupakan salah satu aspek dari kecakapan hidup yang digunakan untuk memecahkan masalah. Dalam memecahkan masalah di kehidupan nyata anak perlu dilatih kecakapan berpikirnya sejak dini. Kecakapan berpikir pada anak usia dini memiliki beberapa aspek yang dapat dikembangkan pada anak.

Kecakapan berpikir bagian dari aspek kecakapan hidup yang perlu dibelajarkan pada anak. Mangkrulkar membagi kecakapan hidup menjadi kategori yang sesuai dengan perkembangan manusia yaitu terdiri dari kognitif, kecakapan sosial dan kecakapan mengatasi emosi. Adapun yang termasuk kedalam kecakapan berpikir atau kognitif adalah *decision making/ problem solving skills consist to understanding the consequences*

---

<sup>12</sup> Joko Sutrisno, *Pengembangan Pendidikan Berwawasan Kewirausahaan Sejak Usia Dini*, dalam *Makalah Mata Kuliah Pengantar Falsafah Sains*, (Bogor: Institut Pertanian Bogor, 2003), h. 8.

*of actions and determining alternative solutions to problems.*<sup>13</sup> Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pengambilan keputusan atau pemecahan masalah yang meliputi memahami konsekuensi dari tindakan dan menentukan alternatif solusi untuk masalah.

Adapun menurut Anwar kecakapan berpikir atau *thinking skills* mencakup antara lain kecakapan menggali dan menemukan informasi (*information searching*), kecakapan mengolah informasi dan mengambil keputusan serta (*information processing and decision making skills*), dan kecakapan memecahkan masalah secara kreatif (*creative problem solving skill*).<sup>14</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas menjelaskan berbagai pandangan tentang aspek kecakapan berpikir. Dalam hal ini aspek kecakapan berpikir yang dapat dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun salah satunya adalah pemecahan masalah atau *problem solving*.

Pemecahan masalah merupakan salah satu aspek dari kecakapan berpikir yang perlu dibelajarkan pada anak usia dini. Siegler mendefinisikan bahwa *problem solving is a central part of all our live.*<sup>15</sup> Pernyataan tersebut berarti bahwa pemecahan masalah merupakan bagian sentral dari kehidupan sehingga pemecahan masalah perlu dilatih

---

<sup>13</sup> Mangklrulkar, dkk, *Life Skills Approach to Child and Adolescent Healthy Human Development* (Pan American Health Organization, 2001), h. 23.

<sup>14</sup> Anwar, *Pendidikan Kecakapan Hidup Life Skills Education* (Bandung: Alfabeta, 2006), h.29.

<sup>15</sup> Robert S. Siegler, *Children's Thinking*, (United State of America: Pearson Prentice Hall, 2005), h. 341.

sejak dini agar nantinya anak mampu berbagai mengatasi masalah di dalam kehidupan.

Pemecahan masalah pada anak meliputi persepsi dan pemahaman konsep. Hal ini di pertegas oleh Siegler yang menjelaskan bahwa *problem solving also provide much of the purpose for other cognitive processes such as perception and conceptual understanding*.<sup>16</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pemecahan masalah dapat mendukung proses kognitif lainnya seperti persepsi dan pemahaman konseptual.

Berdasarkan pendapat tersebut dikatakan bahwa pemecahan masalah perlu dibelajarkan pada anak usia dini. Pemecahan masalah dapat mendukung berbagai proses kognitif yang terjadi dalam diri anak. Dalam hal ini pentingnya peran orang tua atau guru dalam melatih kemampuan *problem solving* pada anak agar anak mampu memecahkan masalah di kehidupan nyata.

Pemecahan masalah atau *problem solving* pada anak memiliki beberapa aspek yang dapat dikembangkan. Polya menyebutkan aspek pemecahan masalah meliputi *understanding the problem* (memahami masalah), *devising a plan* (merencanakan penyelesaian), *carrying out the*

---

<sup>16</sup> *Ibid*, h. 341.

*plan* (melaksanakan penyelesaian masalah sesuai rencana), *and looking back* (melihat kembali penyelesaian atau memeriksa kembali).<sup>17</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut maka aspek pemecahan masalah atau *problem solving* yang dapat dikembangkan untuk anak usia 5-6 tahun dalam permainan media daur ulang puzzle geometri terdiri dari memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian masalah dan meninjau kembali penyelesaian.

#### **a. Memahami Masalah**

Langkah pertama pada pemecahan masalah adalah memahami masalah. Polya mendefinisikan bahwa *you have to understand the problem*.<sup>18</sup> Pernyataan tersebut diartikan bahwa langkah awal dalam memahami masalah, memastikan bahwa anak jelas memahami masalah yang diajukan guru.

Dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memahami masalah. Polya menyebutkan bahwa:

*What is the unknown? What are the data? What is the condition? Is it possible to satisfy the condition? Is the condition sufficient to determine the unknown? Or is it insufficient? Or redundant? Or contradictory?. Draw a figure. Introduce suitable notation. Separate the various parts of the condition.*<sup>19</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat didefinisikan bahwa dalam memahami masalah ada yang perlu diperhatikan antara lain

---

<sup>17</sup> George Polya, *How To Solve It, A New Aspect Of Mathematical Method*, Princeton University Presss, New Jersey, 1973), h. xvii

<sup>18</sup> *Ibid*, h. xvii

<sup>19</sup> *Ibid*, h. xvii

apa yang tidak diketahui? Apa saja datanya? Bagaimana kondisinya? Dapatkah anak mengemukakan kembali masalah yang diajukan menggunakan kata-kata sendiri? Apakah informasi yang dimiliki anak telah cukup sehingga memungkinkan untuk ditemukan solusi? Dibuat gambar dan menentukan notasi yang cocok untuk membantu dalam memahami masalah. Hal ini penting diperhatikan karena dengan memahami masalah, anak dapat memahami masalah yang diberikan guru.

#### **b. Merencanakan penyelesaian**

Langkah berikutnya dalam pemecahan masalah adalah merencanakan penyelesaian. Polya menjelaskan bahwa:

*Find the connection between the data and the unknown. May be obliged to consider auxiliary problems if an immediate connection can not be found. You should obtain eventually a plan of the solution.<sup>20</sup>*

Berdasarkan pernyataan tersebut didefinisikan bahwa dalam tahap merencanakan penyelesaian anak diharuskan untuk mencari hubungan antara data dengan variabel yang belum diketahui. Mengingat kembali apakah masalah ini pernah diselesaikan sebelumnya dan adakah masalah yang mirip dengan masalah yang sedang diselesaikan, jika hubungan antara data dan variabel yang ada tidak ditemukan maka mencari rencana untuk mencari solusinya.

---

<sup>20</sup> *Ibid*, h. xvii

Dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan penyelesaian. Polya menyebutkan bahwa:

*Have you seen it before? Or have you seen the same problem in a slightly different form? Here is a problem related to yours and solved before. Could you use it? Could you use its method? Should you introduce some auxiliary element in order to make its use possible?*<sup>21</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat diartikan bahwa dalam tahap perencanaan ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain pernahkan masalah seperti ini pernah anak lihat sebelumnya? Atau pernah melihat masalah yang mirip dengan bentuk berbeda. Misalnya sudah mengetahui masalah yang mirip dengan masalah sebelumnya, apakah dapat menggunakan metode yang sama. Haruskah memperjelas kembali elemen yang ada agar penggunaan dapat dimungkinkan. Artinya dalam hal ini anak harus mempunyai ketrampilan dalam memilih strategi yang tepat dalam menyelesaikan masalah. Anak akan lebih mudah melakukan strategi yang tepat apabila anak telah banyak memecahkan masalah sebelumnya.

### **c. Melaksanakan penyelesaian masalah**

Langkah berikutnya setelah perencanaan masalah adalah tahap melaksanakan penyelesaian masalah. Proses melaksanakan penyelesaian masalah merupakan langkah yang telah dirancang sebelumnya untuk memperoleh solusi. Polya menyebutkan bahwa

---

<sup>21</sup> *Ibid*, h. xvii

yang diperhatikan dalam melaksanakan penyelesaian masalah antara lain: *Carrying out your plan of the solutions, check each step. Can you see clearly that the step is correct? Can you prove that it correct?*<sup>22</sup>

Pernyataan tersebut diartikan bahwa laksanakan langkah penyelesaian yang dirancang sebelumnya untuk memperoleh solusi. Cek setiap langkah yang digunakan. Apakah anak sudah yakin langkah-langkah yang digunakan sudah benar? Dapatkah anak membuktikan bahwa langkah yang digunakan oleh anak adalah langkah yang benar? Hal ini penting dilakukan agar anak mampu melaksanakan penyelesaian dengan benar.

#### **d. Meninjau kembali langkah penyelesaian**

Langkah terakhir dalam pemecahan masalah adalah meninjau kembali langkah penyelesaian. Dalam hal ini anak di memeriksa kembali apa yang telah dilakukan. Polya menyebutkan bahwa:

*Can you check the result? Can you check the argument? Can you derive the result differently? Can you see it at a glance? Can you use the result, or the method for some other problem?*<sup>23</sup>

Pernyataan tersebut diartikan bahwa dalam tahap ini anak memeriksa solusi yang diperoleh. Dapatkah anak memeriksa hasilnya benar-benar valid? Dapatkah anak memeriksa kembali argument-argumen yang sudah valid? Dapatkah anak menurunkan hasil yang sama dengan cara yang berbeda? Dapatkan anak menggunakan

---

<sup>22</sup> *Ibid*, h. xvii

<sup>23</sup> *Ibid*, h. xvii

hasil, metode pada masalah lain. Artinya dalam hal ini anak melakukan pengecekan terhadap hasil yang telah dikerjakan.

### 3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir. Aspek kecakapan berpikir yang perlu dikembangkan pada anak adalah pemecahan masalah. Dalam hal ini pemecahan masalah pada anak usia dini meliputi proses perencanaan dalam sebuah permainan dalam bentuk menara hanoi. Hal ini sesuai dengan pendapat Siegler yang menjelaskan bahwa:

*These changes can be seen in 3 to 6 years olds approaches to the tower of hanoi problem. The games is make one's own stack of cans into the same configuration as the experimenter's stack in as few moves as possible. There are only two rules: move only one can at a time, and never place a smaller can on a larger one ( because it would fall off). The appreciate the planning that is necessary to solve such problems, try to find the optimal (seven-move) solution to the problem.<sup>24</sup>*

Pernyataan tersebut diartikan bahwa perubahan pada usia 3 sampai 6 tahun melalui pendekatan menara hanoi. Permainan ini adalah membuat satu tumpukan sendiri kaleng ke dalam konfigurasi yang sama seperti langkah eksperimen. Hanya ada dua aturan, memindahkan hanya satu kaleng pada satu waktu, dan tidak pernah menempatkan lebih kecil bisa pada satu lebih besar (karena akan jatuh). Perencanaan yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut, cobalah untuk menemukan lebih optimal untuk mengatasi masalah. Pernyataan tersebut

---

<sup>24</sup> *Ibid*, h. 359

dapat diartikan bahwa karakteristik pemecahan masalah pada anak salah satunya adalah melalui perencanaan dalam permainan yang dilakukan anak.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat dikatakan bahwa karakteristik kecakapan berpikir dalam aspek *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun adalah pemecahan masalah pada anak usia dini dimulai dengan membuat kesalahan melalui penjelajahan, bereksperimen, mencoba hipotesis sehingga anak dapat memecahkan masalah dan karakteristik pemecahan masalah lainnya pada anak salah satunya adalah melalui proses perencanaan dalam setiap permainan yang dilakukan anak.

## **B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif atau Disain-Disain Alternative Intervensi Tindakan Yang Dipilih**

### **1. Pengertian Media Daur Ulang Puzzle**

Media memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Melalui media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang konkret melalui media. Istilah media berasal dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "tengah, perantara, atau

pengantar”.<sup>25</sup> Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media merupakan perantara atau pengantar.

Istilah media yang digunakan dalam dunia pendidikan dikenal dengan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ada berbagai macam media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sementara itu, Gagne dan Briggs mengatakan bahwa pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang meliputi buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, foto, gambar dan sebagainya.<sup>26</sup> Pernyataan tersebut diartikan bahwa media merupakan alat yang secara fisik yang digunakan untuk memudahkan guru menyampaikan isi materi pembelajaran.

Selain itu, media digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke anak didik. Suparman dalam Asyhar menjelaskan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.<sup>27</sup> Pendapat tersebut menjelaskan bahwa media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai sarana yang digunakan untuk menyalurkan isi pesan atau materi pembelajaran dari guru ke anak.

Lingkungan merupakan salah satu media belajar yang kaya dan menarik untuk anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne dalam Asyhar

---

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2002), h.3.

<sup>26</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta: Luxima Metro Media, 2014), h. 34

<sup>27</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2012), h.4.

mengemukakan bahwa media adalah berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar.<sup>28</sup> Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa media merupakan berbagai komponen yang terdapat di lingkungan yang dapat membantu anak memperoleh pengetahuan yang luas.

Penggunaan media dalam pembelajaran akan mempermudah anak usia dini untuk menerima berbagai pesan terutama untuk segala sesuatu yang belum diketahuinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Brigg's dalam Asyar mendefinisikan bahwa media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirimkan pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar.<sup>29</sup> Berdasarkan pendapat tersebut menjelaskan bahwa melalui media guru dapat menyalurkan pesan atau informasi ke anak sehingga dapat merangsang pengetahuan anak.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diartikan bahwa media dapat di artikan sebagai perantara untuk menyalurkan isi pesan atau materi pembelajaran dalam bentuk sarana fisik yang digunakan guru untuk merangsang pengetahuan dan perasaan anak sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dikenal dengan media pembelajaran. Berdasarkan katagori dalam pemanfaatannya, media digolongkan kedalam media jadi (*media by utililization*) dan media

---

<sup>28</sup> *Ibid*, h. 4.

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 7.

yang dirancang sesuai kebutuhan (*media by design*).<sup>30</sup> Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah media yang dirancang sesuai kebutuhan dari bahan daur ulang.

Daur ulang merupakan salah satu cara pengolahan sampah untuk mengurangi pencemaran lingkungan. Sutidja mendefinisikan bahwa daur ulang sampah merupakan proses pengolahan kembali barang-barang yang tidak berguna menjadi barang yang berguna.<sup>31</sup> Pendapat tersebut menjelaskan bahwa melalui proses daur ulang dapat menciptakan barang yang berguna dan dapat mengurangi timbunan sampah yang berlebihan.

Pemanfaatan barang bekas dapat dijadikan usaha yang dilakukan manusia untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang kreatif. Hal ini sejalan pendapat Lee dalam Sujiono yang menegaskan bahwa sebagian besar peralatan rumah tangga atau barang rongsokan yang tidak terpakai lagi dapat digunakan sebagai media kreatif.<sup>32</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa barang bekas dapat dijadikan kerajinan seni berupa media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Daur ulang dapat dimanfaatkan untuk berbagai jenis kebutuhan. Daur ulang dapat diartikan sebagai upaya penggunaan kembali material limbah ke proses awal sebagai pengganti bahan baku atau ke proses lain

---

<sup>30</sup> Yuliani Nurani, *Pengembangan Media Daur Ulang Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Peningkatan Keterampilan Hidup Anak Usia Dini*. (Universitas Negeri Jakarta), h. 71

<sup>31</sup> Trim Sutidja, *Daur Ulang Sampah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), h. 38.

<sup>32</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2012), h. 73.

sebagai bahan baku.<sup>33</sup> Proses tersebut memungkinkan guru dan siswa memanfaatkan sampah atau barang bekas untuk memanfaatkan mengolah kembali sampah atau barang bekas untuk memanfaatkan sampah tersebut menjadi barang bekas yang bermanfaat.

Dalam mengurangi timbunan sampah dapat dilakukan pedoman sederhana melalui *3R*. Pendapat Suheti menyatakan bahwa pemanfaatan barang bekas atau sampah dapat dilakukan melalui *3R* ini dikenal dengan *3R*, yaitu *reduce* (mengurangi), *reuse* (menggunakan kembali), *recycle* (daur ulang).<sup>34</sup> *Reduce* (mengurangi) yaitu kegiatan mengurangi penggunaan barang, antara lain menghindari pembelian barang yang berpotensi menghasilkan banyak sampah, menghindari barang sekali pakai, *Reuse* (menggunakan kembali), yaitu barang yang dianggap sampah dari kegiatan pertama, sebenarnya dapat digunakan untuk kegiatan berikutnya, baik untuk fungsi yang sama maupun berbeda, dan *recycle* (mendaur ulang) yaitu usaha ini dilakukan dengan mengubah barang bekas menjadi benda lain yang lebih berguna dan layak pakai.

Salah satu cara pemanfaatan barang bekas atau sampah yaitu melalui kegiatan *recycle* atau daur ulang. Adapun bahan atau material yang dapat di daur ulang berupa sampah kering atau *rubbish* adalah sampah yang terdiri atas bahan anorganik antara lain berupa kardus,

---

<sup>33</sup> Panduan Teknologi Pemanfaatan dan Daur Ulang Limbah di Pedesaan (Jakarta: Kementrian Negara Lingkungan Hidup, 2000)

<sup>34</sup> Teti Suheti, *Bijak & Cerdas Mengolah Sampah Membuat Kompos Dari Sampah* (Jakarta: Agromedia Pustaka, 2009), h. 17.

koran, majalah, kain bekas, kertas-kertas bekas, serta brosur-brosur iklan, karton bekas susu dan jus, botol kaca atau toples, wadah plastik dengan PETE (1), HDPE (2).<sup>35</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut dikatakan bahwa barang yang dapat didaur ulang berupa sampah kering seperti material dari kertas, plastik dan kaca. Material ini dapat didaur ulang menjadi barang yang bermanfaat dalam kehidupan salah satunya dapat dimanfaatkan menjadi sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yang kreatif dan bervariasi.

Melalui penggunaan bahan daur ulang selain mendapatkan nilai ekonomis. Melalui proses daur ulang dapat menghasilkan berbagai produk-produk yang bermanfaat, antar lain menjadikan barang sampah menjadi sebuah karya seni atau media pendidikan yang dapat digunakan untuk alat pembelajaran pada anak. Daur ulang merupakan cara untuk memulihkan sumber daya. Sumber daya yang dimulai dari pengumpulan dan pengolahan produk sampah untuk dimanfaatkan sebagai bahan mentah dalam pembuatan produk baru.<sup>36</sup> Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikatakan bahwa barang yang dianggap tidak dapat terpakai kembali, melalui proses daur ulang maka dapat menjadi barang yang bermanfaat. Manfaat tersebut dapat dilihat baik dari segi fungsional maupun ekonomis.

---

<sup>35</sup> *Ibid*, h. 16.

<sup>36</sup> *Ibid*, h. 1.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat diartikan bahwa media daur ulang merupakan alat atau media yang berasal dari bahan daur ulang yang didapatkan dari lingkungan sekitar. Adapun dalam penelitian ini bahan yang digunakan dalam pembuatan media adalah media berupa daur ulang kertas yang berupa kardus bekas. Penggunaan kardus dalam hal ini dikarenakan kardus merupakan jenis daur ulang yang aman digunakan, bernilai ekonomis dan juga dapat meningkatkan kreativitas pada anak. Adapun media yang akan dikembangkan dalam hal ini adalah berupa media daur ulang puzzle geometri

Puzzle merupakan salah satu permainan yang sudah lama dikenal oleh masyarakat dunia. Puzzle pertama kali di ciptakan oleh John Spilsburi pada tahun 1766. Puzzle pertama kali yang dibuat adalah puzzle bentuk jigsaw. Patmonodewo dalam Misbach menyatakankata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.<sup>37</sup> Berdasarkan pengertian tentang puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan berpikir anak yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

---

<sup>37</sup>[https://www.academia.edu/9717051/Pengertian\\_Media\\_Puzzle\\_Menurut\\_Patmonodewo\\_Misbach](https://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach). Diakses pada hari Senin, tanggal 7 Oktober 2016.

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan tebak-an. Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak-an.<sup>38</sup> Tebak-an merupakan sebuah masalah yang diberikan sebagai hiburan, yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Permainan puzzle sudah bukan permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatny-a”. Anak-anak akan suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik.

Adapun puzzle yang akan digunakan dalam hal ini berupa media daur ulang puzzle geometri, Adapun yang bentuk geometri yang digunakan dalam permainan ini adalah bentuk persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga dan jajar genjang. Berikut ketentuan potongan puzzle untuk anak-anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: Jumlah keping dalam permainan puzzle geometri disesuaikan dengan kemampuan anak. Suyadi membagi jumlah potongan puzzle untuk anak usia 5-6 tahun adalah jumlah bentuk potongan geometri sebanyak 5-6 keping, yaitu dengan bentuk segiempat, bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan jajar genjang.<sup>39</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut menjelaskan bahwa potongan puzzle geometri untuk anak usia 5-6 tahun sebanyak 5-6 keping.

---

<sup>38</sup> Skripsi: Siti Soleha, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Puzzle Angka* (Universitas Negeri Jakarta, 2013), h. 39.

<sup>39</sup> Suyadi, *Op. Cit.* h. 150.

## 2. Media Daur Ulang Puzzle Sebagai Salah Satu Jenis Media Daur Ulang

Media yang digunakan dalam pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Barang bekas merupakan bahan atau alat yang sudah tidak terpakai lagi. Maka dari itu barang tersebut yang sangat mudah didapatkan dan tidak membutuhkan uang yang banyak. Jenis barang bekas yang dihasilkan juga banyak jenisnya ada yang terbuat dari kertas, plastik dan kayu. Berikut jenis media daur antara lain:

### 1) Kardus

Kardus merupakan bahan yang paling mudah ditemukan. Melalui bahan kardus dapat membuat lebih banyak alat permainan edukatif dari bahan dasar ini. Bentuk ukuran kardus sangat bervariasi sehingga dapat lebih leluasa mengolahnya. Adapun berbagai bentuk permainan edukatif yang dapat dihasilkan dari bahan ini salah satunya adalah puzzle.

Melalui barang bekas berupa kardus tersebut guru dapat menciptakan media pembelajaran berupa media ulang puzzle yang menarik dan *kreatif* untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak. Sistem *recycle* dalam pemanfaatan kardus adalah usaha ini dilakukan dengan mengubah barang bekas menjadi benda lain yang lebih berguna yaitu menjadikan kardus bekas menjadi media daur ulang puzzle yang inovatif, kreatif dan menarik.

Media daur ulang puzzle yang dirancang dalam penelitian ini dibuat semenarik mungkin dengan memberikan inovasi baru seperti memberi warna-warna kontras sehingga menimbulkan ketertarikan dan minat belajar anak dan memperhatikan prinsip dalam pembuatan media untuk anak yaitu tidak membahayakan anak.

## **2) Kayu**

Kayu disamping sebagai bahan baku bangunan, kayu juga bisa dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat alat pembelajaran edukatif. Kayu dapat menjadi bahan terbaik untuk jenis-jenis media permainan edukatif tertentu seperti balok, pasak, puzzle dan lain sebagainya. Tetapi, tidak sembarang kayu yang dapat digunakan sebagai bahan baku pembuatan alat permainan edukatif. Hanya kayu yang berserat halus, keras dan ringan lah yang cocok digunakan. Serat kayu yang halus menjadikan tangan anak nyaman ketika memegangnya, sifat keras kayu menjadikan alat permainan edukatif yang dihasilkan tidak mudah rusak atau remuk dan sifat ringan kayu, selain tidak mudah kena jamur juga nyaman dipegang anak.

Beberapa jenis kayu yang mempunyai serat halus, ringan, dan keras adalah kayu mahoni, jati, melanding dan jambu. Kayu jenis ini dapat dijadikan atau dimanfaatkan sebagai bahan baku untuk membuat alat permainan edukatif dengan kualitas terbaik.

Jenis permainan edukatif yang bias dihasilkan dari berbagai jenis kayu tersebut adalah balok, pasak, keping papan, puzzle dan lain sebagainya.

### **3) Gabus atau busa**

Bahan barang bekas lain yang tidak kalah mudahnya didapat adalah gabus atau busa. Bahan ini mudah ditemukan diberbagai kemasan bungkus produk-produk elektronik. Biasanya, setelah barang dikeluarkan dari kotak pembungkus, gabusnya hanya dibuang dan tidak ada yang memanfaatkan. Gabus tersebut dapat dimanfaatkan untuk membuat alat permainan edukatif namun jika sulit mendapatkannya, maka yang perlu diketahui bahwa banyak toko alat tulis yang sengaja menjual gabus secara khusus.

Biasanya gabus yang dijual telah dikemas dalam bentuk lembaran-lembaran standart (120x60 cm) dengan ketebalan yang sangat bervariasi mulai dari 1, 2, 3 hingga 8 cm. Sifat lunak gabus dengan berbagai ukuran memungkinkan untuk mengolah menjadi berbagai macam alat permainan edukatif. Adapun contoh permainan edukatif yang dapat dibuat dari gabus atau busa antara lain dadu, gabus, balok bilangan, huruf, balok bongkar bangun, dan lain sebagainya.

#### **4) Kain Perca**

Kain perca merupakan bahan lain yang mudah ditemukan dan dapat digunakan untuk membuat alat permainan edukatif. Kain perca adalah potongan-potongan kain yang tidak terpakai lagi. Biasanya, penjahit mempunyai banyak sampah kain perca. Jika sampah tersebut telah menggenung terkadang dijual kepada pengrajin.

Umumnya para pengrajin kain perca tersebut mengolahnya menjadi barang yang tepat guna seperti membuat alas lantai atau keset. Selain dijadikan menjadi barang tepat guna, Kain perca dapat dimanfaatkan untuk membuat alat permainan edukatif. Adapun alat permainan yang bias dihasilkan dari kain perca adalah boneka atau mainan-mainan lain yang sejenis.

#### **5) Kertas Karton**

Bahan lain yang mudah ditemukan dan dapat digunakan untuk membuat alat permainan edukatif adalah kertas karton. Bahan ini banyak ditemukan pada bekas-bekas bungkus sepatu, bungkus barang-barang pecah belah, dan barang-barang lain yang serupa. Banyak alat permainan edukatif yang dapat dihasilkan dari bahan jenis ini diantaranya adalah gitar karton, kartu-kartuan, kubus dan lain sebagainya.

## 6) Plastik

Bahan plastik merupakan salah satu barang bekas yang sangat mudah didapatkan, bahan plastik sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak jenis plastik yang diketahui dari kantong plastik, sedotan, bungkus roti, bungkus permen dan sebagainya. Penggunaan plastik dalam media pembelajaran dapat berupa botol air mineral, gelas air mineral, sedotan, wadah plastik dan lain sebagainya. Semua barang-barang ini mudah didapat lingkungan sekitar anak. Kegiatan menggunakan barang bekas plastik sebagai media pembelajaran dilakukan dengan cara pemanfaatan kembali tanpa merubah bentuk dan fungsinya.

Berdasarkan pemaparan di atas memaparkan bahwa pentingnya menjaga kelestarian lingkungan diantaranya melalui pemanfaatan sampah anorganik yang dapat dijadikan alat untuk membuat sebuah media atau alat pembelajaran yang variatif, menarik dan kreatif untuk anak usia dini. Beberapa bahan dan alat permainan edukatif diatas hanya contoh betapa kaya dan mudahnya alat permainan edukatif dilingkungan sekitar anak. Jika hal ini disadari oleh anak-anak maka anak-anak sendiri yang akan menggali, mencari serta mengembangkan bahan-bahan tersebut kemudian menyulapnya menjadi alat permainan edukatif yang menarik dengan selera dan keinginan anak.

### 3. Keunggulan Penggunaan Media Daur Ulang Puzzle

Salah satu keunggulan penggunaan media daur ulang puzzle geometri adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak. Hasnida menjelaskan bahwa puzzle dapat mengembangkan kognitif anak dalam menyelesaikan permainan puzzle yang bisa dikatakan anak ketika dalam permainan tersebut dengan memecahkan suatu permasalahan.<sup>40</sup> Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa melalui penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak, karena didalam sebuah penggunaan media daur ulang puzzle anak akan belajar memecahkan suatu permasalahan sederhana yaitu dengan membutuhkan suatu pemikiran anak agar menyelesaikan kepingan-kepingan puzzle yang telah secara acak menjadi sebuah gambar yang sesuai dengan yang semestinya.

Adapun menurut Jatmika ada manfaat dalam penggunaan media puzzle yang dapat diambil dari manfaat puzzle adalah sebagai berikut:

- (a) Meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir dan konsentrasi, dalam bermain puzzle anak dapat melatih kemampuan sel otaknya dengan menyelesaikan potongan-potongan puzzle menjadi utuh,
- (b) Meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan kemampuan belajar memecahkan masalah,
- (c) Melatih kesabaran.<sup>41</sup>

Melalui penggunaan media daur ulang, selain bernilai ekonomis, penggunaan media daur ulang dapat merangsang kreativitas pada anak

---

<sup>40</sup> Hasnida, *Op. Cit.*, h.116.

<sup>41</sup> (<http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html>). Diakses pada hari Senin, tanggal 7 Oktober 2016

dan juga guru. Hasnida menjelaskan bahwa keuntungan menggunakan daur ulang atau barang bekas adalah nilai pendidikan yang bisa ditanamkan guru kepada anak didik yaitu untuk melatih hidup sederhana dan kreatif.<sup>42</sup> Berdasarkan pendapat tersebut diartikan bahwa melalui penggunaan media daur ulang dapat memacu atau merangsang baik anak dan guru menjadi kreatif.

Media daur ulang sangat mudah didapat di lingkungan sekitar anak baik di lingkungan rumah dan sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasnida yang mengatakan bahwa prinsip pembuatan media adalah salah satunya adalah bahan mudah didapatkan di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas atau sisa.<sup>43</sup> Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa media daur ulang merupakan salah satu media yang tepat untuk anak.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat dikatakan bahwa keunggulan media daur ulang puzzle geometri dalam pembelajaran anak usia dini dapat mengembangkan kecakapan berpikir anak dan mengembangkan berbagai aspek lain pada diri anak serta dapat melatih anak untuk hidup sederhana. Dalam hal ini anak dapat memanfaatkan barang bekas yang ada di lingkungan yang dijadikan media atau sumber belajar, sehingga tidak menjadikan anak menjadi konsumtif terhadap media permainan jadi. Selanjutnya, anak secara tidak langsung mampu

---

<sup>42</sup> Hasnida, *Op. Cit*, h. 39.

<sup>43</sup> *Ibid.* h. 39.

menciptakan pemeliharaan lingkungan dan tentunya dengan menggunakan media daur ulang ini dapat melatih anak untuk menjadi pribadi yang kreatif, dimana anak dapat menciptakan dan menuangkan ide-ide barunya dalam memanfaatkan barang bekas atau sisa yang dijadikan suatu objek yang menarik.

#### **4. Strategi Penggunaan Media Daur Ulang Puzzle Geometri**

Dalam kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran anak usia dini diperlukan adanya suatu strategi yang disusun dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Media daur ulang puzzle geometri pasti memerlukan strategi yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar.

Strategi pembelajaran menjadi salah faktor penting untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Surachman mengemukakan bahwa strategi pembelajaran diartikan sebagai perencanaan atau program pembelajaran yang didesain secara sistematis dan komprehensif, berisi rangkaian program kegiatan pembelajaran dengan mengoperasionalkan beragam metode, pembelajaran, media pembelajaran, serta sumber belajar yang dianggap efektif untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.<sup>44</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat didefinisikan bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan program yang disusun yang menyeluruh, termasuk didalamnya penggunaan yang metode dan

---

<sup>44</sup> Surachman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: Labsos Universitas Negeri Jakarta, 2016), h. 30.

pemanfaatan sumber serta media pembelajaran semuanya diarahkan kepada upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

Sedangkan pendapat Yuliani dkk, menyatakan bahwa pemilihan strategi pembelajaran anak usia dini hendaknya ditentukan berdasarkan criteria sebagai berikut (a) Orientasi strategi pada tugas pembelajaran, (b) Relevan dengan isi materi pembelajaran, (c) Metode dan teknik yang digunakan difokuskan pada tujuan ingin dicapai, serta (d) Media yang digunakan dapat merangsang indra peserta didik secara simultan.<sup>45</sup> Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran pada anak usia dini terdiri dari tujuan, materi, media pembelajaran. Berikut adalah strategi penggunaan media daur ulang media daur ulang puzzle geometri:

#### **a. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang penting. Surachman mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan target yang harus dicapai oleh suatu kegiatan pembelajaran.<sup>46</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa untuk memperlancar dan mempermudah proses pencapaian tujuan, serta optimalisasi kualitas hasil yang dicapai maka semua komponen yang diperlukan untuk menunjang strategi pembelajaran seperti sumber belajar, media pembelajaran, serta

---

<sup>45</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Op. Cit.*, h. 72.

<sup>46</sup>*Ibid.*, h. 32.

sarana prasarana lainnya, harus secara maksimal diarahkan kepada upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Adapun prinsip-prinsip dari strategi yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran berorientasi pada tujuan yang ingin dicapai, yaitu berupaya meningkatkan kecakapan berpikir anak.

Adapun tujuan dari penggunaan media daur ulang puzzle geometri adalah untuk mengembangkan aspek-aspek kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun yang merupakan bagian dari kecakapan hidup. Melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri ini diharapkan anak dapat mencapai batas ketercapaian pada setiap aspek kecakapan berpikir yang telah ditentukan.

#### **b. Materi Pembelajaran**

Komponen selanjutnya dari strategi pembelajaran yaitu materi atau isi pembelajaran. Pada pembelajaran anak usia dini, materi yang diberikan dikemas dalam bentuk tema yang menarik, menantang, dan bermakna bagi anak. Pendapat Decker dan Decker dalam Sujiono mengemukakan bahwa tema harus berkaitan dengan pengalaman hidup anak setiap harinya, pengetahuan yang diberikan harus meliputi obyek yang nyata dan dapat diamati.<sup>47</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa materi atau tema yang dikembangkan pada anak disesuaikan dengan pengalaman anak melalui obyek yang nyata.

---

<sup>47</sup>Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Op. Cit*, h. 73.

Dalam hal ini tema yang dikembangkan berdasarkan yang paling terdekat dengan anak secara langsung. Adapun materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah berdasarkan tema yang berlangsung di PAUD Ceria Cempaka di kelompok Strawberi B, Jakarta Timur dengan tema binatang dan Tanaman.

Melalui materi yang dikembangkan dalam tema dan sub tema diharapkan dapat meningkatkan kecakapan berpikir pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, melalui materi yang dikembangkan dapat tercapainya aspek kecakapan berpikir yang telah ditentukan.

### **c. Metode Pembelajaran**

Strategi pembelajaran selanjutnya adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah segala usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>48</sup> Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa metode pembelajaran menekankan kepada bagaimana guru mengajar dan aktivitas anak belajar.

Salah metode pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini adalah melalui metode kegiatan bermain atau *play activity method*. Wolfgang dan Wolfgang dalam Sujiono menjelaskan bahwa dalam metode inilah yang memberikan kebebasan pada anak-anak untuk berbuat sesuai keinginan sehingga dari perilaku anak tersebutlah akan

---

<sup>48</sup> Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Format Konsep PAUD*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.121.

lahir kurikulum secara alamiah.<sup>49</sup> Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain dapat memberikan kebebasan anak untuk berekspresi.

Pada dasarnya metode yang dipilih dan dipergunakan dalam proses pembelajaran harus bervariasi dan menarik perhatian anak sehingga anak mau melakukan kegiatan yang telah dirancang. Sehingga dalam hal ini metode pembelajaran yang digunakan oleh anak adalah metode kegiatan bermain. Melalui metode bermain anak dapat membangun pengetahuan dan berekspresi.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dalam penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang dilakukukan didalam kelas:

### **1)Kegiatan Pembuka**

- Pada kegiatan pembuka guru mempersiapkan media daur ulang puzzle geometri dan segala keperluan dalam pembelajaran
- Guru melakukan kegiatan pembukaan yang diawali dengan bernyanyi serta apersepsi pagi
- Guru bersama anak membuat peraturan cara bermain melalui media daur ulang puzzle geometri.

---

<sup>49</sup>Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Op. Cit*, h. 73.

**2)Kegiatan Inti**

- Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan hari ini melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri
- Guru mencontohkan cara bermain media daur ulang puzzle geometri
- Guru meminta anak untuk bermain secara individu dan bergiliran

**3)Kegiatan Penutup**

- Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
- Guru melakukan tanya jawab dengan anak terkait dengan kegiatan yang dilakukan anak melalui penggunaan media media daur ulang puzzle geometri
- Guru melakukan kegiatan penutupan dengan bernyanyi dan berdoa

**d. Media pembelajaran**

Melalui penggunaan media anak dapat bereksplorasi dan bereksperimen melalui bahan yang ada. Dalam media yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa media daur ulang puzzle geometri. Adapun proses pembuatan dari media daur ulang puzzle geometri sendiri dibuat oleh peneliti. Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media daur ulang puzzle geometri adalah sebagai berikut:

## 1) Alat dan Bahan yang diperlukan

### Alat:

- Adapun alat yang digunakan dalam pembuatan media daur ulang puzzle geometri berupa gunting, cutter, lem, pensil, penggaris dan lain sebagainya.

### Bahan:

- Kardus bekas
- Gambar cetak
- Kertas karton

## 2) Cara Pembuatan

Berikut beberapa tahapan yang telah dilakukan peneliti didalam proses pembuatan media daur ulang puzzle geometri adalah sebagai berikut:

- Siapkan kardus bekas yang berukuran tebal, kemudian buat pola geometri dalam kardus tersebut. Kemudian Potong kardus dengan berbentuk geometri (lingkaran). Setelah terpotong, potong lingkaran tersebut menjadi enam keping puzzle dengan bentuk geometri (segitiga). Setelah itu, tempelkan keping kardus dengan kertas karton menggunakan lem kertas. Selanjutnya tempelkan gambar yang telah disiapkan pada keping puzzle tersebut. Setelah semuanya selesai, Buatlah bingkai puzzle dengan sisa potongan pada bentuk lingkaran.

Setelah itu tempelkan kertas karton pada bingkai tersebut. Media daur ulang puzzle sudah siap digunakan.

#### **e. Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam sebuah proses pembelajaran. Evaluasi kegiatan bermain pada pembelajaran anak usia dini disebut dengan istilah asesmen. Jamaris dalam Sujiono mendefinisikan bahwa asesmen pada pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses kegiatan yang dilaksanakan bertujuan untuk mengumpulkan data atau bukti–bukti tentang perkembangan dan hasil belajar yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini.<sup>50</sup> Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa data atau bukti diolah dan dijadikan sebagai untuk evaluasi.

Melaui evaluasi atau asesmen guru dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini evaluasi pembelajaran yang digunakan yaitu dengan melakukan tanya jawab kepada anak terkait dengan materi yang telah disampaikan.

---

<sup>50</sup> Sujiono, *Op. Cit*, h. 7.

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

Penelitian yang berhubungan dengan kecakapan hidup sudah pernah dilakukan oleh Yuliani Nurani dengan judul “Pengembangan Media Daur Ulang Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Peningkatan Keterampilan Hidup Anak Usia Dini”. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. Dalam hasil penelitiannya, terdapat informasi bahwa media daur ulang dapat meningkatkan kecakapan hidup (*life skill*). Dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa kecakapan hidup atau *life skill* dapat dikembangkan melalui media daur ulang berbasis kecerdasan jamak.

Berdasarkan dari hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media daur ulang, dapat disimpulkan bahwa kecakapan berpikir dapat dikembangkan jika diberikan kegiatan yang menarik seperti melalui penggunaan media daur ulang yang mudah didapatkan disekitar lingkungan anak berada. Berdasarkan hal ini, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kecakapan berpikir menggunakan suatu kegiatan yang menarik. Oleh karena itu, Peneliti ingin melakukan penelitian mengenai meningkatkan kecakapan berpikir anak di kelompok strawberi B BKB PAUD Ceria Cempaka, Cipayung menggunakan media daur ulang daur ulang puzzle geometri. Diharapkan kecakapan berpikir anak dapat meningkat dan memperoleh hasil yang memuaskan.

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

Berdasarkan analisis teori yang telah diuraikan sebelumnya maka pengembangan konseptual perencanaan tindakan pada penelitian ini yaitu kecakapan berpikir anak dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam medayagunakan kemampuan mental nya untuk memecahkan masalah. Salah satu aspek kecakapan berpikir yang dapat dikembangkan pada anak usia 5-6 mencakup pemecahan masalah atau *problem solving*. Dalam hal ini aspek *problem solving* yang dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun meliputi memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian masalah, dan meninjau kembali penyelesaian.

Kecakapan berpikir dapat berkembang baik jika didukung dengan rancangan pembelajaran yang menarik bagi anak. Terdapat banyak rancangan kegiatan yang dapat membantu meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode yang bervariasi melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sedangkan media daur ulang puzzle geometri dalam penelitian ini adalah sebuah media edukatif yang cara memainkannya dengan bongkar pasang, pada permainan ini dirancang khusus dengan menggunakan bahan daur ulang atau barang bekas. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diduga bahwa kecakapan berpikir anak pada kelompok strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka dapat ditingkatkan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan acuan teori rancangan alternative atau rancangan alternative intervensi tindakan yang dipilih dan pengajuan perencanaan tindakan yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan hipotesis penelitian tindakan ini adalah diduga melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun pada kelompok strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

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

##### **1. Tujuan Umum Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri di PAUD Ceria Cempaka pada kelas Strawberry B, Cipayung, Jakarta Timur.

##### **2. Tujuan Khusus Penelitian**

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

- a. Mendeskripsikan kecakapan berpikir pada anak kelompok strawberry B anak usia 5-6 tahun
- b. Mendeskripsikan penggunaan media daur ulang puzzle geometri pada anak kelompok strawberi B usia 5-6 tahun
- c. Memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak kelas strawberry B usia 5-6 tahun
- d. Mengetahui persentasi kenaikan kecakapan berpikir pada anak kelompok strawberi B usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah di BKB PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur. Jumlah kelas yang terdapat di BKB PAUD Ceria Cempaka terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas A terdiri dari 1 kelas A dan kelas B terdiri dari 2 kelas yaitu strawberry A dan B. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, maka peneliti memilih kelas strawberry B sebagai tempat dilaksanakan penelitian tindakan.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2017 yaitu pada awal bulan Maret sampai dengan April 2017. Berikut adalah jadwal pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

**Tabel 3. 1**  
**Waktu Penelitian**

No	Tanggal	Kegiatan
1	26 September 2016	Meminta izin kepada pihak sekolah
2	01 Oktober s/d 01 Desember 2016	Membuat proposal skripsi
3	05 Desember 2016	Melakukan sidang seminar proposal skripsi
5	25 Januari s/d 13 Februari 2017	Melakukan <i>Expert Judgment</i>
6	28 Februari dan 1 Maret 2017	Observasi pra penelitian
7	06 Maret s/d 22 Maret 2017	Pelaksanaan tindakan siklus I

8	27 Maret s/d 13 April 2017	Pelaksanaan tindakan siklus II
9	Juli 2017	Pelaksanaan sidang skripsi

## C. Metode dan Desain Intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), jenis penelitian ini adalah *classroom action research*. Beberapa pakar mengemukakan pengertian penelitian tindakan kelas diantaranya Hopkins dalam Kusnandar menyatakan bahwa Penelitian tindakan kelas adalah

*“A form self-reflective inquiry undertaken by participans in a social (in-cluding educational) situation in order to improve the rationality and justice of: a) their own social or educational practices, b)their understanding of these practices; and c) the situations in which practices are carried out.”*<sup>51</sup>

Berdasarkan definisi di atas penelitian tindakan kelas diartikan sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang: a) Praktik-praktik kependidikan mereka, b) Pemahaman mereka tentang praktik tersebut, c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan guru untuk memperbaiki praktik pendidikan, pemahaman tentang praktik dan situasi pendidikan didalam kelas.

<sup>51</sup>Kusnandar, *Peneltian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali pers, 2009), h. 45.

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan dan atau memperbaiki layanan pendidikan konteks pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Ebbutt dalam Wiriaatmadja mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil tindakan-tindakan tersebut.<sup>52</sup> Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan melakukan tindakan pada anak, dalam hal ini adalah melakukan tindakan untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak.

Pengertian lain mengenai penelitian tindakan kelas juga dapat diartikan sebagai kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau pengembangan profesional, dan peningkatan situasi tempat praktik berlangsung.<sup>53</sup> Berdasarkan pengertian di atas dapat didefinisikan bahwa melalui penelitian tindakan kelas maka diharapkan dapat meningkatkan praktik di lapangan, tentunya guru dan para praktisi mengembangkan

---

<sup>52</sup> Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 12.

<sup>53</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta, Kencana Prenada Group, 2009), h. 26.

profesionalisme sebagai guru dan dapat meningkatkan situasi di lapangan.

Dasar penelitian tindakan kelas dengan jalan merancang, melaksanakan dan partisipatif. Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti dikelasnya atau bersama dengan orang lain atau kolaborasi dengan jalan merancang, melaksanakan dan partisipatif.<sup>54</sup> Pendapat tersebut diartikan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru bersama kolaborator dengan jalan merancang, melaksanakan dan partisipatif.

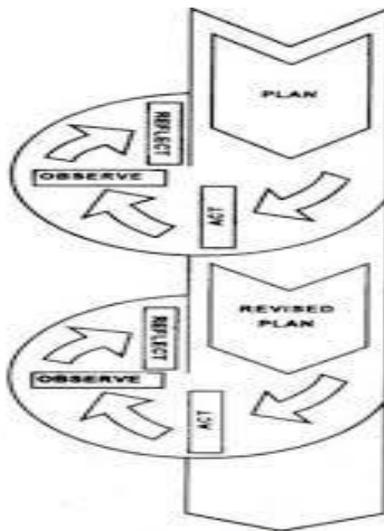
Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas (*action research*) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru bersama kolaborator dengan jalan merancang, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan atau *treatment* tertentu dalam setiap siklus. Adapun prinsip dari penelitian tindakan kelas adalah adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu kegiatan, adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu kegiatan melalui penelitian tindakan kelas dan adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas suatu kegiatan.

---

<sup>54</sup> Kusnandar, *Op. Cit*, hh. 44-45.

## 2. Desain Intervensi Tindakan

Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis & Taggart yaitu model dari siklus ke siklus dengan target meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Model ini merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, hanya saja komponen tindakan (*acting*) dengan pengamatan (*observing*) di jadikan sebagai satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara penerapan tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya kedua kegiatan tersebut dilakukan dalam satu waktu, ketika tindakan dilaksanakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan.



**Gambar 3.1**  
**Siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Taggart <sup>55</sup>**

<sup>55</sup>Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Indeks, 2009), h. 21.

Rangkaian model ini berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Pengertian siklus adalah putaran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Pada gambar tersebut terlihat didalamnya terdiri dari dua perangkat komponen yang dikatakan sebagai dua siklus.

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, dibutuhkan tahapan-tahapan sebagai berikut (a)perencanaan (*planning*), (b)pelaksanaan (*action*), (c)pengamatan atau (*observation*), (d) refleksi (*reflection*). Kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*re-planning*), pelaksanaan, observasi, refleksi, untuk begitu seterusnya sehingga membentuk spiral, setelah melakukan analisis dan penilaian terhadap tindakan maka permasalahan baru akan muncul sehingga perlu dilakukan perencanaan ulang dan refleksi ulang.

a. Perencanaan (*planning*)

Penyusunan rencana tindakan dalam penelitian ini adalah apa yang akan dikembangkan untuk meningkatkan apa yang akan terjadi dalam penelitian nantinya. Perencanaan ini akan dibuat secara fleksibel agar dapat diadaptasikan dari pengaruh-pengaruh yang akan muncul dan belum terlihat pada saat penelitian nantinya. Penyusunan rencana yang dilakukan antara lain: (1)Mengajukan izin kepada pihak sekolah, (2) Mendiskusikan jadwal pelaksanaan

penelitian, (3) Menyusun program pembelajaran yang akan diterapkan, (4) Menyusun instrumen penelitian, (5) Menyiapkan media penggunaan media daur ulang puzzle geometri serta media pendukung lainnya yang akan diperlukan nantinya.

b. Tindakan (*Action*)

Pada tahap pelaksanaan ini, tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang dimaksud dalam variasi yang cermat dan teliti. Dalam tindakan yang akan dilakukan adalah mengamati dengan cermat dan teliti dari kondisi yang akan peneliti teliti dalam hal ini, kondisi kelas yang telah direncanakan.

c. Observasi atau (*observing*)

Pada tahapan ini sebenarnya berjalan secara bersamaan dengan tindakan dimana pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dari aktivitas-aktivitas yang akan terjadi dalam kelas untuk mendokumentasikan pengaruh-pengaruh yang terjadi yang terkait dengan penelitian. Observasi penelitian ini akan dilihat keadaan dan kendala tindakan penelitian direncanakan dan pengaruhnya, serta masalah yang akan timbul nantinya menggunakan catatan lapangan dan catatan dokumentasi.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan mengingat atau merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Pada tahapan ini, untuk dimaksudkan untuk mengkaji secara

menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasar data yang terkumpul dan kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Dalam refleksi akan dilakukannya diskusi antara peneliti dan kolaborator untuk memberikan dasar perbaikan rencana untuk lebih baik lagi seperti apakah hasil penelitian yang telah dilakukan sesuai target yang telah ditentukan atau tidak. Jika tidak maka belum sesuai target kemudian penelitian dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya.

#### **D. Subjek Atau Partisipan Dalam Penelitian**

Dalam sebuah penelitian, subjek merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan. Subjek tindakan merupakan orang yang dikenai tindakan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun di kelas strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur. Subjek yang dipilih berdasarkan kriteria anak yang kecakapan berpikirnya terutama dalam aspek *problem solving* yang masih perlu ditingkatkan.

Pemilihan subjek penelitian dilakukan pada pra penelitian. Peneliti melakukan observasi dan diskusi dengan guru kelas yang dilakukan pada pertemuan awal. Melalui hasil catatan lapangan dan diskusi yang dilakukan peneliti pada pertemuan awal, maka kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di kelas strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka perlu ditingkatkan.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun pada anak kelas strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka yang berjumlah 15 anak. Dari 15 anak, terdapat 9 anak masih membutuhkan bimbingan dan kecakapan berpikirnya perlu ditingkatkan. Sementara partisipan dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok usia 5-6 tahun di BKB PAUD Ceria Cempaka, Jakarta Timur yang berperan sebagai kolaborator.

## **E. Peran Dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian**

### **1. Peran Peneliti**

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pemimpin perencanaan. Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian ini, maka pada pra penelitian peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di BKB Paud Ceria Cempaka, selanjutnya membuat perencanaan yang didiskusikan dengan kolaborator yaitu guru kelas strawberry B di PAUD Cempaka Cempaka. Tugas dari kolaborator yaitu memberikan bimbingan dan pengarahan tentang kegiatan yang ingin dilakukan. Selain itu, membantu mengamati selama proses penelitian dan membantu dalam mendokumentasikan proses penelitian serta kejadian-kejadian yang terjadi di lapangan.

### **2. Posisi Peneliti**

Peneliti dan kolaborator memiliki peran yang saling berkaitan satu sama lainnya. Dalam hal ini, posisi peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai partisipan aktif. Artinya peneliti hadir secara langsung

dalam kegiatan pembelajaran dengan terlibat langsung dalam melakukan pelaksanaan dan pengamatan dalam memberikan tindakan mengajar selama satu sampai dua siklus dan berusaha mengumpulkan data sebanyak banyaknya sesuai dengan fokus penelitian. Adanya keikutsertaan ini, peneliti dapat mencari dan mempelajari perilaku subjek sehingga dapat memperoleh data yang akurat.

Selama penelitian berlangsung, peneliti mengadakan hubungan yang akrab dengan subjek penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk menambah rasa keakraban antara peneliti dan guru serta seluruh siswa-siswi di PAUD Ceria Cempaka khususnya di kelompok strawberi B. Serta untuk memunculkan sifat alami anak sehingga peneliti mudah mengamati perilaku anak. Selama melakukan penelitian ini, Peneliti bersikap interaktif terhadap lingkungan agar dapat merasakan dimensi terhadap konteks yang ada sehingga aspek yang akan diteliti dapat dilihat dan dirasakan.

#### **F. Tahapan Intervensi Tindakan**

Dalam melakukan sebuah penelitian tindakan harus ada perencanaan yang baik. Secara umum tahapan intervensi tindakan dalam penelitian ini adalah 1) perencanaan tindakan (*planning*), 2) pelaksanaan (*acting*), 3) pengamatan (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*). Tahapan intervensi ini dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

## 1. Kegiatan pra penelitian

Sebelum melakukan pra penelitian, Kegiatan pra penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kecakapan berpikir anak pada anak kelas strawberi B PAUD Ceria Cempaka. Kegiatan pra penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Meminta izin kepada kepala sekolah PAUD Ceria Cempaka
- b) Memperoleh data pra penelitian untuk mengetahui kecakapan berpikir anak kelas strawberry B PAUD Ceria Cempaka melalui kegiatan observasi
- c) Menentukan waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan Maret 2017 dengan pemberian tindakan sebanyak 6 kali pada pertemuan pada siklus pertama. Setiap pertemuan mempunyai durasi waktu selama 60 menit.
- d) Bersama dengan kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil dari setiap tindakan.
- e) Membuat instrumen pelaksanaan kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri
- f) Menyiapkan media pembelajaran dan media pendukung lainnya yang akan digunakan selama penelitian

## 2. Kegiatan Siklus I

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

Perencanaan merupakan hal yang terpenting dan merupakan tahapan yang memperkuat sebuah tindakan yang akan

dilakukan setelahnya. Perencanaan tindakan ini terdiri dari perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan umum merupakan perencanaan yang disusun untuk keseluruhan aspek yang terkait dengan penelitian tindakan kelas. Permasalahan ini disusun berdasarkan permasalahan penelitian sebagaimana dipaparkan pada bab I, yaitu terkait dengan meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Pada tahap ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, menyiapkan media serta instrumen pemantau tindakan, pengumpulan data, dan evaluasi pembelajaran untuk keseluruhan siklus.

Sedangkan, perencanaan khusus merupakan perencanaan yang disusun pada masing-masing siklus. Pada perencanaan khusus ini, Peneliti bersama dengan kolaborator menyiapkan pedoman observasi berupa instrumen pemantau tindakan dan instrumen kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun. Rancangan kegiatan pembelajaran untuk satu siklus dibuat berdasarkan refleksi dan hasil penelitian saat observasi yang dilakukan pada pra penelitian, Berikut rancangan kegiatan yang dirancang pada siklus I adalah sebagai berikut:





		-Memeriksa kembali	<p>tentang urutan bagian tubuh ayam bersama anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan aturan.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan.</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>- Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan.</li> </ul>		
3	Bagian Tubuh Burung	<p>Pemecahan Masalah</p> <p>-Memahami masalah</p> <p>-Merencanakan penyelesaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menyiapkan peralatan yang akan digunakan.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyayi dan tepuk</li> <li>- Menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan minggu lalu</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar anak</li> <li>- Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari dengan tema binatang, sub tema ayama dan materi yang disampaikan adalah tentang bagian tubuh burung.</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang aturan permainan dengan anak.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menjelaskan tentang bagian tubuh burung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.</li> <li>- Peneliti bertanya kepada anak tentang bagian tubuh burung.</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri</li> </ul>	Media daur ulang puzzle geometri	<p>Catatan Lapangan</p> <p>Dokumentasi</p> <p>Lembar Observasi</p>





		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merencanakan penyelesaian</li> <li>- Melaksanakan perencanaan</li> <li>- Memeriksa kembali</li> </ul>	<p>kupu-kupu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri tentang urutan bagian tubuh kupu-kupu bersama anak.</li> <li>- Anak bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan aturan.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan.</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>- Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan.</li> </ul>		
6	Metamorfosis kupu-kupu	Pemecahan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menyiapkan peralatan yang akan digunakan.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Pembuka:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bernyayi dan tepuk</li> <li>- Menanyakan kegiatan yang sudah dilakukan hari kemarin.</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar anak.</li> <li>- Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari dengan tema binatang, sub tema kupu-kupu, materi yang disampaikan adalah tentang metamorfosis kupu-kupu.</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang aturan permainan dengan anak.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menjelaskan tentang tahapan metamorfosis kupu-</li> </ul>	Media daur ulang puzzle geometri	<p>Catatan Lapangan</p> <p>Dokumentasi</p> <p>Lembar Observasi</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami masalah</li> <li>- Merencanakan penyelesaian</li> <li>- Melaksanakan perencanaan</li> <li>- Memeriksa kembali</li> </ul>	<p>kupu melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti bertanya kepada anak tentang tahapan metamorfosis tentang kupu-kupu.</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri tentang tahapan metamorphosis kupu-kupu bersama anak.</li> <li>- Anak bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan aturan.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan.</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan.</li> <li>- Peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang dilaksanakan.</li> </ul>		
--	--	--	--	--	--

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan. Masing-masing pertemuan dilakukan dalam waktu 60 menit. Selanjutnya kegiatan disesuaikan dengan waktu yang dijadwalkan di PAUD Ceria Cempaka tersebut. Pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini akan dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: a) Membuat rencana kegiatan belajar, Rencana pelaksanaan pembelajaran Mingguan dan

Rencana pelaksanaan pembelajaran harian, b) Melaksanakan kegiatan pembelajaran, c) Melakukan evaluasi dengan melakukan tanya jawab kepada anak.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini antara lain:

### **1) Pertemuan 1**

Pada pertemuan hari pertama tema yang digunakan adalah binatang subtema yang digunakan adalah ayam. Materi yang dikembangkan adalah mengenalkan perkembangbiakan ayam. Sebelum memulai kegiatan, guru telah menyiapkan media daur ulang puzzle geometri dan media pendukung lainnya. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan kegiatan dengan tepuk dan bernyanyi. Kegiatan pembuka dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan peneliti menayakan kabar anak. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah menggunakan media daur ulang puzzle mengenai proses perkembangbiakan ayam, selanjutnya peneliti menjelaskan tentang aturan dalam permainan dengan anak.

Setelah itu, peneliti menjelaskan proses perkembangbiakan ayam melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai proses perkembangbiakan ayam. Kemudian, Anak bermain media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama.

Setelah selesai, Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan. Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan dengan tanya jawab. Setelah selesai peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

## **2) Pertemuan 2**

Pada pertemuan hari kedua subtema yang disampaikan adalah masih ayam. Materi yang dikembangkan adalah bagian tubuh ayam. Sebelum memulai kegiatan, guru telah menyiapkan media daur ulang puzzle geometri dan media pendukung lainnya. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan kegiatan pengondisian anak.

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan kegiatan dengan tepuk dan bernyanyi. Kegiatan pembuka dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan peneliti menanyakan kabar anak. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah menggunakan media daur ulang puzzle mengenai bagian tubuh ayam, selanjutnya peneliti menjelaskan tentang aturan dalam permainan dengan anak.

Setelah itu, peneliti menjelaskan bagian tubuh ayam melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh ayam. Kemudian, Anak bermain media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran sesuai dengan aturan yang

telah disepakati bersama. Setelah selesai, Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan. Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan dengan tanya jawab. Setelah selesai peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

### **3) Pertemuan 3**

Pada pertemuan hari ketiga subtema yang disampaikan adalah burung. Materi yang dikembangkan adalah bagian tubuh burung. Sebelum memulai kegiatan, guru telah menyiapkan media daur ulang puzzle geometri dan media pendukung lainnya.

Pada pertemuan hari kedua subtema yang disampaikan adalah burung. Materi yang dikembangkan adalah bagian tubuh burung. Sebelum memulai kegiatan, guru telah menyiapkan media daur ulang puzzle geometri dan media pendukung lainnya. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan kegiatan pengkondisian anak.

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan kegiatan dengan tepuk dan bernyanyi. Kegiatan pembuka dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan peneliti menanyakan kabar anak. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah menggunakan media daur ulang puzzle mengenai bagian tubuh burung, selanjutnya peneliti menjelaskan tentang aturan dalam permainan dengan anak.

Setelah itu, peneliti menjelaskan bagian tubuh ayam melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh ayam. Kemudian, Anak bermain media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Setelah selesai, Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan. Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan dengan tanya jawab. Setelah selesai peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

#### **4) Pertemuan 4**

Pada pertemuan hari keempat subtema yang disampaikan dengan sub tema burung. Materi yang dikembangkan adalah perkembangbiakan burung. Sebelum memulai kegiatan, guru telah menyiapkan media daur ulang puzzle geometri dan media pendukung lainnya.

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan kegiatan pengkondisian anak. Kegiatan diawali dengan peneliti melakukan kegiatan dengan tepuk dan bernyanyi. Kegiatan pembuka dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan peneliti menanyakan kabar anak. Peneliti bertanya kepada anak kegiatan yang dilakukan hari kemarin. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah menggunakan media daur ulang puzzle

mengenai perkembangbiakan burung, selanjutnya peneliti menjelaskan tentang aturan dalam permainan dengan anak.

Setelah itu, peneliti menjelaskan bagian tubuh burung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan burung. Kemudian, Anak bermain media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Setelah selesai, Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan. Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan dengan tanya jawab. Setelah selesai peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

##### **5) Pertemuan 5**

Pada pertemuan hari kelima subtema yang disampaikan dengan sub tema kupu-kupu. Materi yang dikembangkan adalah berupa bagian tubuh kupu-kupu. Sebelum memulai kegiatan, guru telah menyiapkan media daur ulang puzzle geometri dan media pendukung lainnya.

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan kegiatan pengkondisian anak. Kegiatan diawali dengan peneliti melakukan kegiatan dengan tepuk dan bernyanyi. Kegiatan pembuka dimulai dengan peneliti mengucapkan salam dan peneliti menanyakan kabar anak. Peneliti bertanya kepada anak kegiatan yang dilakukan

hari kemarin. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah menggunakan media daur ulang puzzle mengenai bagian tubuh kupu-kupu, selanjutnya peneliti menjelaskan tentang aturan dalam permainan dengan anak.

Setelah itu, peneliti menjelaskan bagian tubuh burung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh kupu-kupu. Kemudian, Anak bermain media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Setelah selesai, Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan. Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan dengan tanya jawab. Setelah selesai peneliti bersama kolaborator berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.

## **6) Pertemuan 6**

Pada pertemuan hari ke enam subtema yang disampaikan dengan sub tema kupu-kupu. Materi yang dikembangkan adalah berupa metamorfosis kupu-kupu. Sebelum memulai kegiatan, guru telah menyiapkan media daur ulang puzzle geometri dan media pendukung lainnya. Kegiatan awal yang dilakukan peneliti dengan melakukan kegiatan pengkondisian anak.

Kegiatan diawali dengan peneliti melakukan kegiatan dengan tepuk dan bernyanyi. Kegiatan pembuka dimulai dengan peneliti

mengucapkan salam dan peneliti menayakan kabar anak. Peneliti bertanya kepada anak kegiatan yang dilakukan hari kemarin. Peneliti menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini adalah menggunakan media daur ulang puzzle mengenai metamorfosis kupu-kupu, selanjutnya peneliti menjelaskan tentang aturan dalam permainan dengan anak.

Setelah itu, peneliti menjelaskan metamorfosis kupu-kupu melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai metamorfosis kupu-kupu. Kemudian, Anak bermain media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Setelah selesai, Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan. Peneliti berdiskusi dengan anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan dengan tanya jawab. Setelah selesai peneliti bersama kolaborator

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

Selama melakukan kegiatan penggunaan media daur puzzle, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan terhadap proses pemberian tindakan. Tujuan melakukan pengamatan adalah untuk menilai apakah tindakan yang diberikan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari pemberian tindakan

penggunaan media daur ulang untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator kemudian dicatat kedalam catatan lapangan. Peneliti dan kolaborator menuangkan hasil peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun dengan memberikan tanda cek list pada lembar observasi. Selain penggunaan catatan lapangan peneliti juga menggunakan catatan wawancara, dan catatan dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dan kongkret selama penelitian berlangsung.

d. Refleksi (*Reflecting*)

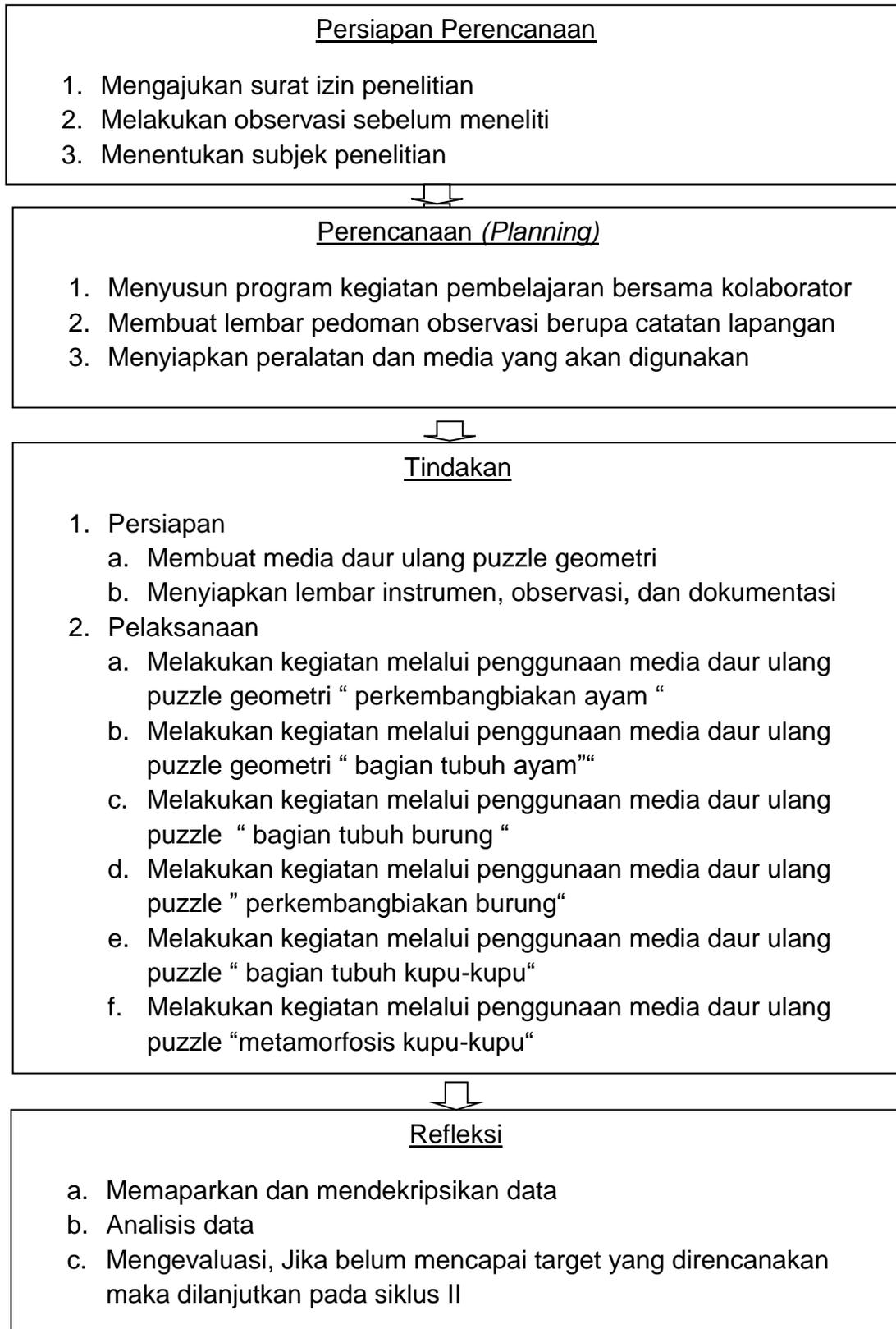
Refleksi merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Refleksi merupakan upaya evaluasi yang dilakukan oleh peneliti, kolaborator atau partisipan terkait untuk menganalisis ketercapaian proses pemberian tindakan maupun untuk menganalisis faktor tidak ketercapaian tindakan.

Refleksi dilakukan secara kolaboratif antara peneliti, pendidik, dan kolaborator, yaitu dengan adanya diskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi di kelas penelitian. Pelaksanaan refleksi dilakukan terhadap hasil pelaksanaan pada penelitian siklus I, Dalam pelaksanaan refleksi selain menganalisis hasil pengamatan yang telah dilakukan dengan pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan pedoman

pengamatan kecakapan berpikir anak, juga dilakukan kegiatan menghitung dan menganalisis data tentang kecakapan berpikir anak setelah tindakan.

Selain itu, refleksi data penelitian dilakukan dengan membandingkan rata-rata skor kecakapan berpikir yang diperoleh anak pada saat sebelum dan sesudah tindakan diberikan. Hasil data yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk langkah selanjutnya. Apabila pada siklus I belum terjadi peningkatan rata-rata skor kecakapan berpikir anak maka akan dilakukan perbaikan-perbaikan sebelum dilanjutkan ke siklus II. Siklus II ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan skor pada siklus I dengan tujuan untuk memantau apakah kecakapan berpikir anak sudah meningkat atau belum.

**Gambar Bagan 3.1**  
**Rancangan Kegiatan Siklus I**



### **3. Kegiatan Siklus II**

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

Perencanaan tindakan ini terdiri atas perencanaan umum dan perencanaan khusus. Perencanaan umum pada siklus II disusun berdasarkan pada refleksi dan evaluasi tindakan siklus I. Melalui tindakan pada siklus II, diharapkan anak usia 5-6 tahun di BKB PAUD Ceria Cempaka menunjukkan peningkatan kecakapan berpikir anak. Pada tahapan ini, peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran serta membuat instrumen pemantau tindakan, pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran untuk keseluruhan siklus. Sedangkan pada perencanaan khusus, peneliti bersama kolaborator menyiapkan pedoman observasi berupa instrumen pemantau tindakan dan instrumen kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun dan menentukan indikator keberhasilan yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

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

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I agar mencapai presentase kenaikan minimal yang telah disepakati antara peneliti dan kolaborator. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebanyak enam kali pertemuan yang masing-masing berdurasi 60 menit.

**c. Pengamatan (Observing)**

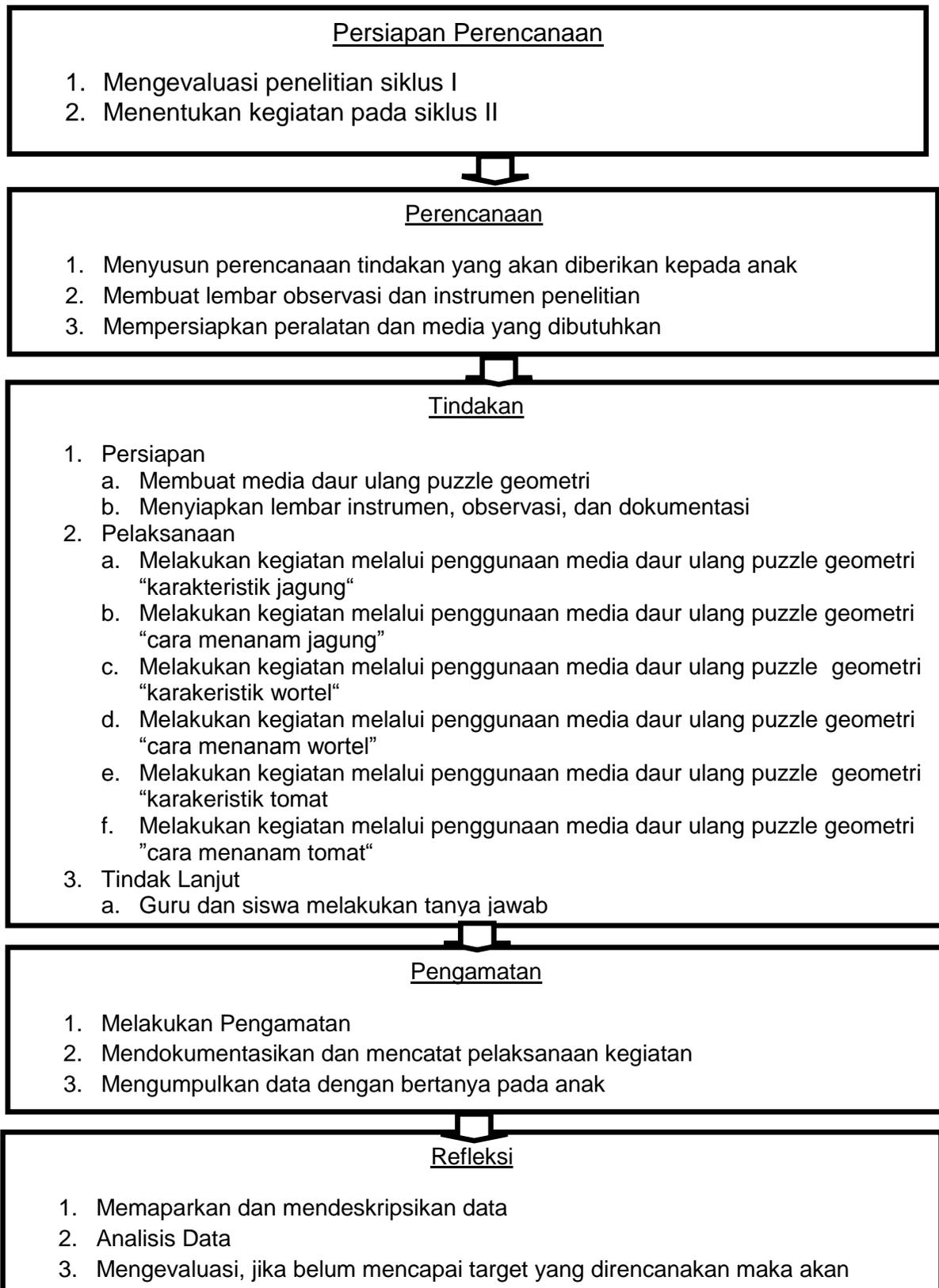
Pada tahap pengamatan siklus II, hasil pengamatan dicatat dalam catatan lapangan. Selain catatan lapangan, peneliti juga menggunakan catatan dokumentasi dan wawancara.

**d. Refleksi (Reflecting)**

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan dan pengamatan, peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi dan tindakan-tindakan yang telah dilakukan, yaitu kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Indikator keberhasilan yang digunakan adalah keberhasilan peningkatan kecakapan berpikir anak minimal 71%. Peneliti melakukan perbandingan antara kecakapan berpikir anak pada siklus I dan siklus II. Hasil dari pengamatan kemudian dianalisis dan dievaluasi sehingga dapat diperoleh kesimpulan dari seluruh pelaksanaan siklus. Apabila terdapat peningkatan yang signifikan, maka penelitian dapat dihentikan.

Hasil refleksi dan analisis data yang dilakukan menjadi acuan sebagai pembuktian hipotesis tindakan yaitu melihat pengaruh kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri terhadap peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun. Berikut keterkaitan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada siklus II dapat disederhanakan dalam bentuk skema kegiatan siklus II sebagai berikut:

**Gambar Bagan 3.2**  
**Rancangan Kegiatan Siklus II**



### G. Hasil Tindakan yang diharapkan

Hasil tindakan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri di kelompok strawberi B PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur. Perubahan yang diharapkan adalah meningkatnya kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Indikator keberhasilan tindakan merupakan hasil kesepakatan antara peneliti dan kolaborator yang mengacu pada pendapat Mills yang mengemukakan bahwa *“The end of year survey revealed that 71% of student agreed with the following statement : I feel that grading practices used in this course helped me to focus more on my grade.”*<sup>56</sup>Berdasarkan pendapat tersebut menjelaskan bahwa pengetahuan anak akan meningkat minimal 71%, pada akhir pemberian tindakan. Peneliti dan kolaborator membuat kesepakatan dengan menentukan besarnya presentase kenaikan maksimal 100%. Jika presentase diperoleh belum mencapai 71%, maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus II. Dalam hal ini, jika telah dilakukan siklus I sudah tercapai keberhasilan namun tetap dilanjutkan siklus II.

---

<sup>56</sup>Geoffrey E. Mills, *Action Research A Guide For the Teacher Research* (USA: Merrill Prentice Hall, 2003), h. 101.

## **H. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data merupakan suatu hasil yang didapatkan pada sebuah penelitian berupa bentuk informasi yang diperoleh yang digunakan sebagai acuan sebuah penelitian. Data yang dibutuhkan dari penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis yaitu data pemantau tindakan dan penelitian.

Data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol antara pelaksanaan tindakan dengan rencana, yaitu kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sedangkan data penelitian adalah data tentang variabel penelitian yaitu kecakapan berpikir anak. Data ini bertujuan untuk menganalisis gambaran peningkatan kecakapan berpikir anak kelompok strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

### **2. Sumber Data**

Sumber data adalah bagian yang penting didalam sebuah penelitian. Data yang baik merupakan data yang diambil dari sumber data yang tepat dan akurat. Sumber data adalah subjek darimana data diperoleh.<sup>57</sup> Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan dua sumber data yaitu sumber data pemantau tindakan dan data sumber dalam penelitian.

---

<sup>57</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h. 105.

Sumber data pemantau tindakan yaitu proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri bagi anak kelompok strawberi B PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur. Data ini digunakan untuk menganalisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran adanya peningkatan kecakapan berpikir yang terjadi pada anak.

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

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah tehnik pengumpulan data secara non tes. Teknik non tes terdiri dari observasi, dokumentasi dan wawancara. Peneliti memilih teknik pengumpulan data tersebut dikarenakan objek yang akan diteliti berhubungan dengan kecakapan berpikir anak pada usia 5-6 tahun, Penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian adalah sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data pada penelitian ini. Kusnandar mengartikan bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan yang mencapai sasaran.<sup>58</sup> Berdasarkan pendapat tersebut diartikan bahwa melalui observasi merupakan kegiatan pengamatan untuk melihat seberapa jauh tindakan-tindakan yang telah dicapai dalam sebuah penelitian.

---

<sup>58</sup>Kusnandar, *Op. Cit*, h.143.

Observasi merupakan pengamatan terhadap tingkah laku anak. Hal ini sejalan pendapat Gunarsa mendefinisikan bahwa observasi adalah cara yang dilakukan untuk mengamati semua tingkah laku yang terlihat pada suatu jangka waktu tertentu atau pada suatu tahapan perkembangan tertentu.<sup>59</sup> Dalam Penelitian ini, Peneliti melakukan pengamatan semua tingkah laku yang dilakukan anak yang terjadi pada saat penelitian. Hal ini dilakukan agar peneliti mendapatkan data yang akurat selama proses penelitian berlangsung.

Melalui teknik observasi peneliti dapat memperoleh data dari pengamatan yang dilakukan selama penelitian. Menurut Musfiqon, observasi merupakan kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian.<sup>60</sup> Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan mengamati tingkah laku anak selama penelitian berlangsung.

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi partisipatif. observasi partisipatif adalah pengamatan yang dilakukan peneliti dan diketahui orang yang diamati.<sup>61</sup> Berdasarkan pendapat tersebut

---

<sup>59</sup> Singgih D. Gunarsa, *Dasar & Teori Perkembangan Anak* (Jakarta: Gunung Mulia, 2006), h. 65.

<sup>60</sup> Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), h. 120.

<sup>61</sup> *Ibid.*, h.121.

diartikan bahwa peneliti ikut terlibat langsung dalam proses penelitian dengan melakukan interaksi dengan anak yang sedang diteliti.

Hasil obseravasi yang telah didapatkan oleh peneliti, kemudian dinarasikan dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan merupakan catatan yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan rangka pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti selama proses penelitian.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti melalui kegiatan pengamatan untuk mendapatkan data yang akurat didalam proses penelitian. Observasi yang digunakan adalah observasi partisipasif yaitu peneliti melakukan interaksi dengan subjek. Kemudian hasil observasi dituangkan dalam bentuk catatan lapangan.

## 2. Wawancara

Dalam rangka memperoleh data dan informasi yang lebih terperinci dan untuk melengkapai data hasil observasi, Peneliti melakukan wawancara. Wawancara digunakan peneliti kepada subjek yang diteliti dan terlibat dalam proses penelitian. Wawancara digunakan untuk mengungkap data yang berkaitan dengan sikap, pendapat dan wawasan. Menurut Denzin dalam Goetz dan LeCompte dalam Wiriaatmadja mengemukakan wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-

orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu.<sup>62</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa wawancara merupakan mengajukan pertanyaan secara verbal kepada orang yang dianggap memahami kondisi anak selama pembelajaran di kelas.

Pada penelitian ini menggunakan wawancara secara terstruktur. Dalam melakukan wawancara terstruktur peneliti telah menyiapkan pertanyaan yang akan diajukan. Hal ini sejalan pendapat Madya mengemukakan bahwa wawancara terstruktur merupakan pewawancara telah menyusun serentetan pertanyaan yang akan diajukan dan mengendalikan percakapan sesuai dengan arah pertanyaan-pertanyaan.<sup>63</sup> Artinya dalam melakukan wawancara terstruktur peneliti telah mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan kepada informan.

Wawancara terstruktur merupakan cara mengambil data penelitian dengan cara peneliti menentukan fokus masalah saja dan tidak memberikan alternatif jawaban yang harus dipilih oleh informan.<sup>64</sup> Artinya bahwa dalam melakukan wawancara peneliti menyiapkan pedoman wawancara dengan alternatif jawaban yang telah disediakan oleh peneliti dan memberikan kesempatan informan untuk menjawab

---

<sup>62</sup> Rochiati Wiriaatmadja, *Op. Cit*, h. 117.

<sup>63</sup> Suwarsih madya, *Teori Dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 83.

<sup>64</sup>*Ibid.*, h. 83.

pertanyaan lain dari alternatif yang disediakan oleh peneliti. Dalam hal ini, peneliti telah mempersiapkan serentetan pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu. Wawancara ini ditujukan kepada subjek penelitian yaitu anak kelompok strawbery B PAUD Ceria Cempaka dan guru terkait kecakapan berpikir anak.

### 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan teknik observasi dan wawancara. Musfiqon mengemukakan bahwa dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk teks atau artefak.<sup>65</sup> Berdasarkan pendapat tersebut dapat didefinisikan bahwa dokumentasi merupakan dokumentasi didapatkan dari pengumpulan dokumen-dokumen yang mendukung dalam proses analisis data penelitian. Adapun alat yang digunakan dalam teknik dokumentasi antara lain menggunakan alat antara lain berupa kamera, *tape recorder*, maupun *handycam*.

Dalam pelaksanaan penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa kamera *handphone*. Hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti berupa foto-foto, serta rekaman kegiatan yang dilakukan anak selama penelitian terutama untuk mengetahui perilaku yang berhubungan kecakapan berpikir anak.

Penggunaan teknik dokumentasi sangat penting dalam proses penelitian. Melalui studi dokumentasi dapat memperkuat kebenaran

---

<sup>65</sup> Musfiqon, *Op. Cit*, h.131.

dalam proses penelitian. Melalui teknik dokumentasi dapat merekam dan mencatat peristiwa yang terjadi selama proses penelitian. Hasil dokumentasi berupa gambar, tulisan dan hasil portofolio hasil karya anak.

## J. Teknik Pengumpulan Data

Jenis instrumen yang dipilih peneliti dalam penelitian ini berupa jenis teknik observasi berupa *Ceklis*. Lembar pedoman observasi diisi dengan memberikan tanda *Checklist* atau centang pada skala kemunculan kecakapan berpikir anak. Setiap butir indikator diberikan tanda *Checklist* pada salah satu jawaban dengan ketentuan sebagai berikut :

**Tabel 3.3**  
**Skala kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun**

Pilihan Jawaban	Skor
BSB (Berkembang Sangat Baik)	4
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3
MM (Mulai Muncul)	2
BM (Belum Muncul)	1

Selain instrumen kecakapan berpikir, diperlukan pula instrumen pemantau tindakan. Instrumen pemantau tindakan diperlukan sebagai alat untuk memantau atau pengamatan tindakan yang diberikan dalam penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen pemantau tindakan kecakapan

berpikir melalui penggunaan media daur ulang geometri anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Pedoman Pemantau Tindakan**

<b>No</b>	<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Aktivitas Anak</b>
1.	Guru memberitahu, menjelaskan dan melakukan tanya jawab tentang tema yang akan dimainkan pada saat kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri	Anak mendengarkan penjelasan dari guru dan aktif melakukan tanya jawab dengan guru terkait tema yang akan dimainkan
3.	Guru menjelaskan media yang akan digunakan dan menjelaskan peraturan-peraturan kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang akan dilaksanakan	Anak mendengarkan guru menjelaskan tentang media dan peraturan-peraturan dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang akan dilaksanakan
4.	Guru membimbing anak dalam pelaksanaan kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri	Anak melakukan kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dan beberapa anak melihat kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri
5.	Guru mengkondisikan anak dalam bermain penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu	Anak bergiliran bermain, dan melihat
7	Guru mengevaluasi kegiatan dengan cara tanya jawab dan memberikan respon positif atas pertanyaan dan jawaban anak	Anak melakukan tanya jawab dengan guru tentang kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang sudah dilaksanakan

Penilaian yang diberikan memiliki beberapa ketentuan yang telah disepakati oleh peneliti dan kolaborator yaitu sebagai berikut:

### **1) Definisi Konseptual**

Kecakapan berpikir (*thinking skill*) merupakan kemampuan seseorang dalam mendayagunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh dalam pembelajaran maupun praktek, adapun aspek dari kecakapan berpikir yang dikembangkan yaitu pemecahan masalah atau *problem solving* yang meliputi memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian masalah, dan meninjau kembali penyelesaian.

### **2) Definisi Operasional**

Kecakapan berpikir (*thinking skill*) merupakan skor yang diperoleh kemampuan dalam mendayagunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata yang diperoleh dalam pembelajaran maupun praktek, adapun aspek dari kecakapan berpikir yang dikembangkan yaitu pemecahan masalah atau *problem solving* yang meliputi memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian masalah, dan meninjau kembali penyelesaian.

### **3) Kisi-kisi Instrumen**

Indikator kecakapan berpikir yang akan diteliti dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan teori kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan pada setiap indikator kecakapan berpikir.

Berikut adalah instrumen dengan menggunakan lembar observasi berupa *Checklist* sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Instrumen Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun**

Konsep	Aspek Kecakapan berpikir	Sub Aspek	Indikator	No. Butir	Jml
Kecakapan Berpikir	Pemecahan Masalah	Memahami masalah	- Dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah	1	2
			- Dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks	2	
		Merencanakan Penyelesaian	- Dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan	3	3
			- Dapat menebak penyelesaian	4	
- Dapat melakukan eksperimen	5				
Melaksanakan penyelesaian	- Dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan	6	2		
	- Dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar	7			
Melihat kembali penyelesaian	- Dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan.	8	1		

#### K. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) atau data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada kriteria yang digunakan adalah kredibilitas (*credibility*), keteralihan (*transferability*),

kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).<sup>66</sup> Berdasarkan keempat teknik tersebut diharapkan bisa memberikan kepercayaan sebuah penyusunan hasil penelitian tindakan. Agar data yang disajikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

### **1. Kredibilitas (*Credibility*)**

Dalam uji kredibilitas atau keterpercayaan data terhadap hasil penelitian ini akan dilakukan dengan memperpanjang waktu dalam keikutsertaan melakukan secara rutin, melakukan wawancara kembali dengan kolaborator lebih mendalam, dan mengambil bukti dokumentasi dengan menggunakan kamera. Perpanjangan waktu pengamatan yang dilakukan peneliti adalah untuk memastikan data yang diperoleh adalah benar. Apabila data baru ditemukan peneliti dapat menambahkannya kedalam penemuan atau catatan lapangan.

### **2. Keteralihan (*Transferability*)**

Dalam hal ini Peneliti akan menyajikan laporan data hasil penelitian yang ditulis dengan jelas, sistematis, dan dipercaya sehingga orang lain dapat memahami ketika membaca laporan ini. Melampirkan bukti dari laporan hasil penelitian kedalam lampiran data sesuai dengan prosedur penulisan yang tepat dan benar. Kemudian dari lembar observasi yang telah diisi, data yang diperoleh kemudian ditransfer kedalam angka dan dibuat presentasinya.

---

<sup>66</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: Remaja Rosdakarya), 2004), h. 324.

### **3. Kebergantungan (*Dependability*)**

Merupakan kesinambungan antara data dan penelitian yang telah dilakukan pemeriksaan oleh dosen pembimbing. Penelitian ini dilakukan dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing. Tidak hanya melakukan konsultasi kepada pembimbing, peneliti juga menerima pendapat para ahli (*expert judgement*) dalam menilai valid atau tidaknya instrumen yang akan dipakai atau digunakan dalam penelitian.

### **4. Kepastian (*Confirmability*)**

Dalam penelitian yang telah dilakukan peneliti dan kolaborator merefleksikan tindakan yang telah dilakukan kepada anak dan juga memeriksa kembali peningkatan kecakapan berpikir anak dalam instrument yang telah dibuat. Dalam penelitian ini, akan diuji validitas dan realibilitasnya. Pengujian validitas yang dilakukan menggunakan validitas internal melalui *expert judgement* oleh para ahli (dosen) dibidang yang terkait dengan kecakapan berpikir anak. Jika pengujian hasil penelitian ini berhasil, maka dapat dikatakan telah memenuhi standart *comfirmability* suatu penulisan dalam penelitian.

## L. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi selama penelitian. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan dalam setiap siklus dengan perubahan pesentase kenaikan. Analisis data yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh pemberian tindakan berupa penggunaan media daur ulang terhadap peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun.

Analisis data pemantau tindakan menggunakan analisis yang sebagaimana dikemukakan oleh Milles dan Huberman dalam Sugiyono, yang menyatakan bahwa secara umum analisis data yang dilakukan terdiri dari tiga tahap, yaitu: 1) reduksi data, 2) paparan display data, 3) kesimpulan verifikasi.<sup>67</sup> Reduksi data merupakan proses penyerderhanaan yang dilakukan melalui proses seleksi yaitu memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Paparan display berkenaan dengan proses penampilan data secara sederhana dalam bentuk paparan naratif, representasi grafik dan sebagainya. Sedangkan penyimpulan meliputi proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan

---

<sup>67</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 337.

kalimat atau formula singkat, padat, tetapi mengandung pengertian yang luas.

## 2. Interpretasi Data

Setelah tindakan selesai dilaksanakan, maka hasil lapangan dan instrumen penelitian dilanjutkan pada tahap analisis kuantitatif. Kolaborator dan peneliti membuat kesepakatan dengan menentukan besarnya peningkatan rata-rata indikator keberhasilan lebih dari 20%. Apabila peningkatan penelitian persentase yang diperoleh dalam siklus pertama kurang dari 20% maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Perhitungan statistik bertujuan untuk melihat presentasi kenaikan dari perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah tindakan pada akhir siklus.

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase kecakapan berpikir anak} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh anak}}{\text{Jumlah total skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kenaikan} = \text{Presentase siklus I} - \text{Presentase pra Penelitian}$$

## M. Tindak Lanjut

Tindak lanjut dari penelitian ini adalah menjadikan kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun, di PAUD Ceria Cempaka, Cipayang, Jakarta Timur. Apabila

didalam tindakan penelitian ini belum dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak, maka perlu dilakukan pengkajian lebih dalam untuk mencari ketidakberhasilan tersebut. Setelah itu, diperlukan pengembangan perencanaan untuk penelitian selanjutnya. Pengembangan perencanaan ini lebih difokuskan pada kegiatan kegiatan penggunaan daur ulang daur ulang puzzle geometri lebih baik lagi. Hal ini dapat dilakukan dengan lebih memvariasikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak.

Tindak lanjut dari pelaksanaan ini apabila penelitian ini belum menunjukkan peningkatan hasil yang signifikan, maka dilakukan pengembangan perencanaan tindakan selanjutnya. Jika ini terjadi maka akan terdapat siklus II penelitian tindakan kelas yang langkah-langkahnya tetap sama yaitu perumusan masalah, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, interpretasi, serta analisis data dan tahap terakhir melakukan refleksi. Pada pengembangan perencanaan ini difokuskan pada strategi pelaksanaan tindakan yang akan diberikan.

## BAB IV

### DESKRIPTIF, ANALISIS DATA, INTERPRESTASI HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN TEMUAN PENELITIAN

#### A. Profil Lembaga

Lembaga PAUD Ceria Cempaka merupakan suatu lembaga pendidikan anak usia dini yang bersifat umum yang berdiri di naungan PKK Kelurahan. PAUD Ceria Cempaka terletak di Jl. Raya Cipayung No. 1-2 RT. 04, RW. 02 Cipayung, Jakarta Timur. PAUD Ceria Cempaka menerima siswa mulai usia 2-6 tahun, yang dibagi menjadi tiga kelompok yaitu kelas Jeruk usia 2-4 tahun, kelas mangga usia 4-5 tahun hanya ada satu kelas dan kelas strawberry usia 5-6 tahun ada dua kelas yaitu kelas A dan B. Dalam satu kelas berjumlah satu guru. Jumlah anak dalam satu kelas berkisar antara 10-20 anak. PAUD Ceria Cempaka terdiri dari satu Kepala Sekolah, empat guru, dan satu Staf Tata Usaha. PAUD Ceria Cempaka menempati sebuah gedung sebuah yayasan yang tidak terpakai. PAUD Ceria Cempaka terdiri dari tiga ruang kelas, satu ruang untuk pertemuan, satu ruang kantor, satu kamar mandi dan halaman yang luas untuk kegiatan *outdoor* anak. Secara umum fasilitas gedung dan peralatan belum menunjang kegiatan pembelajaran.

## **B. Deskripsi Data Hasil Intervensi Efek/ Hasil Tindakan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dideskripsikan data hasil pengamatan untuk melihat hasil/efek intervensi pemberian tindakan melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri terhadap kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun pada setiap siklus sebagai berikut:

### **1. Deskripsi Data Pra Penelitian**

Sebelum melakukan penelitian siklus I, peneliti melakukan persiapan pra penelitian, diantaranya mencari dan mengumpulkan data anak yang akan diteliti melalui observasi langsung, dan diskusi dengan guru kelas strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 28 dan tanggal 1 februari 2017.

Pelaksanaan pra penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kecakapan berpikir khususnya dalam pemecahan masalah yang dimiliki oleh anak kelas Strawberry B di BKB PAUD Ceria Cempaka. Data yang diperoleh dari kegiatan uji coba kegiatan dan pra penelitian digunakan sebagai acuan dalam merancang tindakan berupa pembelajaran mengenai kecakapan berpikir untuk anak sehingga kegiatan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa kecakapan berpikir khususnya dalam pemecahan masalah pada pra penelitian belum berkembang secara maksimal artinya kecakapan berpikir anak pada kelas

strawberry B bisa ditingkatkan lagi. Kecakapan berpikir anak masih perlu bimbingan, Hal ini terlihat pada saat melaksanakan tugas atau melakukan kegiatan akademik, anak masih memerlukan bantuan guru. Adapun pembelajaran yang dilakukan guru adalah guru lebih sering melakukan kegiatan pembelajaran dengan pemberian tugas dengan lembar kerja seperti majalah, hal ini terlihat anak hanya terfokus pada kegiatan calistung (membaca, menulis, berhitung) saja. Berikut data dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat pra penelitian:



**Gambar 4.1**  
Anak mengerjakan lembar kerja



**Gambar 4.2**  
Anak menulis di buku harian

Ketika pengembangan kecakapan berpikir khususnya dalam aspek pemecahan masalah menggunakan media daur ulang puzzle geometri,

sebagian anak mampu menyusun kepingan puzzle dengan benar dan tuntas, namun ada beberapa anak yang masih kesulitan dalam menyusun kepingan puzzle dengan benar. Berdasarkan pengamatan, diketahui bahwa pengembangan kecakapan berpikir dalam aspek pemecahan masalah belum menjadi bagian penting di dalam pembelajaran di PAUD Ceria Cempaka. Hal tersebut membangun persepsi pada anak bahwa pemecahan masalah sulit dilakukan oleh anak, padahal kemampuan pemecahan masalah pada anak dapat distimulasi dengan pemberian kegiatan melalui media pembelajaran yang kreatif dan menarik.



**Gambar 4.3**

Kegiatan pada pra penelitian melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri

Tindakan berupa kegiatan bermain untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak yang bertujuan untuk meningkatkan kecakapan berpikir terutama dalam aspek pemecahan masalah anak. Rendahnya kecakapan berpikir pada anak yang ditemukan peneliti dalam observasi pra penelitian dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan program pembelajaran melalui kegiatan bermain, agar anak dapat memahami pembelajarannya sesuai dengan cara berpikirnya.

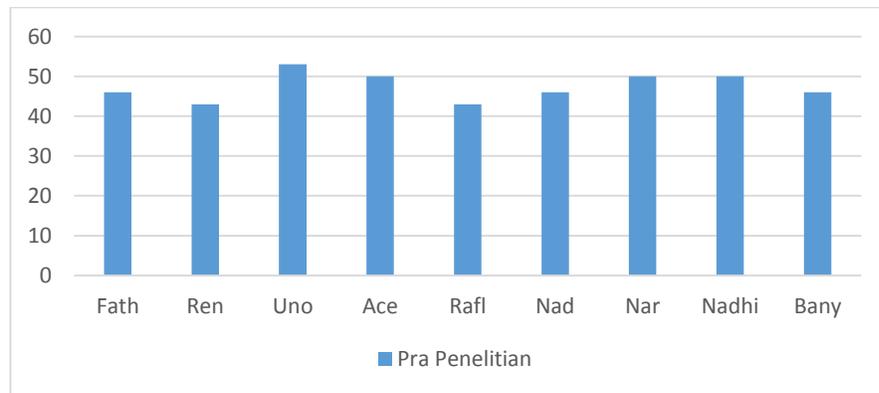
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka diketahui bahwa yang menyebabkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam pemecahan masalah masih belum berkembang adalah pemecahan masalah belum dibelajarkan pada anak dan pembelajaran yang dilakukan hanya difokuskan dengan kegiatan calistung (membaca, menulis, berhitung) dengan menggunakan lembar kerja berupa majalah. Serta pembelajaran yang dilakukan guru didalam kelas jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan edukatif kepada anak.

Hasil observasi yang diperoleh dapat dijadikan dasar untuk melaksanakan tindakan yaitu melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri diharapkan dapat memberikan pengaruh dalam upaya meningkatkan kecakapan berpikir anak di PAUD Ceria Cempaka, khususnya di kelas Strawberry B anak usia 5-6 tahun. Berikut ini adalah data mengenai kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun yang diperoleh pada saat observasi yang dilakukan pada saat pra penelitian:

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

No Responden	Nama Responden	Skor	Persentase
1	Fath	15	46%
2	Ren	14	43%
3	Uno	17	53%
4	Ace	16	50%
5	Rafl	14	43%
6	Nad	15	46%
7	Nar	16	50%
8	Nadhi	16	50%
9	Bany	15	46%
	Rata-Rata	$X=15,3$	$X=47,4\%$

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



Berdasarkan data pada tabel 4.1 dan grafik 4.1 dapat dikemukakan bahwa pada pra penelitian diperoleh prosentase data kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun bahwa data tertinggi mencapai 53% dan data terendah sebesar 43%, dengan rata-rata kelas mencapai 47,4%. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa kecakapan berpikir khususnya dalam aspek

pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun di kelas strawberry B PAUD Ceria Cempaka masih rendah belum mencapai target yang telah ditentukan sebesar 71%. Kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah (*problem solving*) dalam aspek memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian dan meninjau kembali penyelesaian masih belum muncul dan masih membutuhkan bantuan guru sehingga perlu ditingkatkan lagi.

Setelah dilakukan indentifikasi masalah yang berkaitan dengan kecakapan berpikir anak usia 4-5 tahun khususnya dalam pemecahan masalah di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur. Selanjutnya peneliti bersama kolaborator menyusun program tindakan yang akan diberikan dalam menjawab pertanyaan penelitian mengenai kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka. Peneliti juga mempersiapkan instrumen yang akan digunakan dalam observasi dan untuk mencari data penelitian yaitu kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di kelas strawberry B. Sebelum instrumen tersebut digunakan untuk mengobservasi anak, peneliti telah melakukan validasi instrumen oleh pendapat ahli atau (*expert judgment*) yaitu seorang dosen pendidikan anak untuk menilai validasi instrumen yang nantinya akan digunakan pada awal dan akhir tindakan siklus.

Data hasil observasi dijadikan dasar untuk melaksanakan tindakan yaitu untuk melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang

puzzle geometri. Pembelajaran mengenai kecakapan berpikir khususnya dalam pemecahan masalah disampaikan melalui kegiatan yang mudah dipahami dan menyenangkan bagi anak. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lingkungan belajar untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak. Lingkungan yang telah disediakan adalah menyediakan media pembelajaran berupa media daur ulang puzzle geometri yang dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak terutama dalam pemecahan masalah atau *problem solving*. Melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri diharapkan dapat memberikan pengaruh dalam upaya meningkatkan kecakapan berpikir terutama dalam aspek pemecahan masalah pada anak di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur khususnya di kelas Strawberry B.

## **2. Deskripsi Data Siklus I**

Proses pelaksanaan siklus I dideskripsikan ada empat tahap yaitu tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Tahap perencanaan berisi penjelasan penyusunan satuan perencanaan tindakan, menyiapkan media dan alat pengumpul data yang dilakukan oleh peneliti.

Pada tahap pelaksanaan dan pengamatan yang dilakukan secara beriringan, membahas mengenai berlangsungnya proses pemberian tindakan berupa pembelajaran dalam meningkatkan kecakapan berpikir anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan. Tahap refleksi berisi

penjelasan mengenai refleksi secara umum terhadap berlangsungnya proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap pertemuan untuk melihat apakah pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kecakapan berpikir berjalan sesuai dengan rencana.

Pada siklus I tindakan diberikan dan dilakukan secara bertahap selama enam kali pertemuan sejak 06 Maret 2017 – 22 April 2017. Setiap pertemuan berlangsung selama 60 menit. Peran peneliti dalam hal ini adalah sebagai *planner leader*, pemberi tindakan, dan pengamat, sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran mengenai kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program tindakan yang akan dilakukan. Peneliti berkerjasama dengan kolaborator yang akan membantu merekam dan mengamati selama proses pelaksanaan tindakan. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa *handphone*. Berikut ini adalah deskripsi pembelajaran kecakapan berpikir pada setiap pertemuan yang dilakukan mulai dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*) hingga refleksi (*reflection*).

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

Berdasarkan data pra penelitian, penelitian menyusun perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus I. Tindakan yang akan diberikan berupa pembelajaran mengenai kecakapan berpikir yaitu

pembelajaran yang khususnya mengenai pemecahan masalah atau *problem solving dengan* memanfaatkan media daur ulang puzzle geometri sebagai kegiatan pembelajaran.

Dalam kegiatan perencanaan tindakan siklus I peneliti melakukan beberapa hal untuk membantu dalam mengumpulkan data, diantaranya:

1. Merencanakan pengembangan pada tema yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Dalam menentukan tema peneliti harus menyesuaikan dengan tema yang sudah ditetapkan atas oleh guru dan tema tersebut adalah tema “binatang”.
2. Merancang RPPM bersama kolaborator yang diberikan kepada anak selama tindakan siklus I. Kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dilaksanakan selama enam kali pertemuan. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dimulai pada tanggal 06 Maret sampai dengan 22 Maret 2017.
3. Menyusun perencanaan tindakan dalam RPPH bersama kolaborator. Kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri pada siklus I adalah kegiatan sesuai dengan tema yaitu “binatang”. Pada hari pertama sub tema yang digunakan adalah ayam, materi yang dikembangkan adalah “perkembangbiakan ayam”. Pada hari kedua materi yang dikembangkan adalah “bagian tubuh ayam”. Pada hari ketiga sub tema yang digunakan adalah burung dengan materi yang dikembangkan adalah “bagian tubuh burung”. Pada hari keempat tema

materi yang dikembangkan adalah perkembangbiakan burung. Selanjutnya pada hari kelima sub tema yang digunakan adalah “kupu-kupu”, materi yang dikembangkan adalah bagian tubuh kupu-kupu dan pada hari keenam materi yang dikembangkan adalah metamorphosis kupu-kupu.

4. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan selama proses penelitian. Media yang dirancang peneliti disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak pada setiap pertemuan. Media pembelajaran yang akan disiapkan peneliti adalah berupa media daur ulang puzzle geometri.
5. Menyiapkan alat pengumpul data yang digunakan selama proses penelitian. Alat pengumpul data digunakan peneliti pada saat proses penelitian, Alat pengumpul data yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan merekam proses pelaksanaan tindakan yang berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi, dan alat dokumentasi berupa kamera.

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

Berdasarkan perencanaan tindakan diatas, peneliti bersama kolaborator melaksanakan tindakan pada siklus I dengan enam kali pertemuan. Dalam hal ini setiap pertemuan dilaksanakan selama 60 menit yang terbagi kedalam tiga bagian kegiatan yaitu kegiatan pembuka, inti dan penutup. Adapun tindakan siklus I yang akan

diberikan kepada anak kelas Strawberry B di BKB Paud Ceria Cempaka sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Data Tindakan Siklus I**

No	Hari/ Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1.	Senin, 06 Maret 2017	I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menjelaskan tentang tema binatang dan sub tema ayam, dan materi yang dikembangkan perkembangbiakan ayam.</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>- Peneliti menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah dalam penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan ayam.</li> <li>- Anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran.</li> <li>- Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan</li> </ul>
2.	Kamis, 09 Maret 2017	II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan kembali tentang kegiatan dan materi yang sudah dipelajari hari kemarin.</li> <li>- Peneliti menjelaskan materi yang akan dibahas yaitu tentang bagian tubuh ayam</li> <li>- Peneliti menjelaskan dan mencontohkan langkah-langkah dalam penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh ayam</li> <li>- Anak-anak melakukan kegiatan dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh ayam secara bergiliran</li> <li>- Mengulas/ mereview kembali kegiatan yang telah dilaksanakan</li> </ul>
3.	Senin, 13 Maret 2017	III	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan minggu lalu</li> <li>- Peneliti menjelaskan sub tema atau materi yang akan dibahas yaitu mengenai bagian tubuh burung</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan media daur</li> </ul>

			<p>ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh burung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak-anak diminta untuk bermain media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran</li> <li>- Peneliti mengulas/ mereiew kembali kegiatan yang telah dilaksanakan</li> </ul>
4.	Jumat, 17 Maret 2017	IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan hari kemarin</li> <li>- Peneliti menjelaskan sub tema atau materi yang akan dibahas yaitu mengenai perkembangbiakan burung</li> <li>- Peneliti mencontohkan dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan burung</li> <li>- Anak-anak melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran</li> <li>- Mengulas/ mereiew kembali kegiatan yang telah dilaksanakan</li> </ul>
5.	Senin, 20 Maret 2017	V	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dipelajari minggu lalu</li> <li>- Peneliti menjelaskan sub tema dan materi yang akan dibahas yaitu mengenai bagian tubuh kupu-kupu</li> <li>- Peneliti mencontohkan dan menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh kupu-kupu</li> <li>- Anak-anak diminta untuk bermain puzzle geometri secara bergiliran</li> <li>- Mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan</li> </ul>
6	Rabu, 22 Maret 2017	VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan kabar dan menanyakan kegiatan dan materi yang sudah dilakukan hari kemarin</li> <li>- Peneliti menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini membahas tentang metamorfosis kupu-kupu</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan media daur</li> </ul>

			<p>ulang puzzle geometri mengenai metamorfosis kupu-kupu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak-anak diminta melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan dan materi yang telah dilaksanakan</li> </ul>
--	--	--	---

### 1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 06 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Materi yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai perkembangbiakan ayam.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.1,p.1, kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. ((CL.1,p.1, kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema binatang dengan sub tema yang akan dibahas adalah ayam dan materi yang dikembangkan adalah perkembangbiakan ayam. (CL.1,p.2,kl.2). Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.1,p.2,kl.4). Sebelum memulai kegiatan inti, peneliti bertanya kepada

anak siapa yang pernah bermain puzzle geometri? (CL.1,p.3.kl.1). Anak mengangkat tangan dan menjawab “saya bu”(CL.1,p.3.kl.2).



**Gambar 4.1**  
Kegiatan awal

(bernyanyi, mengucapkan salam dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, membuat peraturan permainan)

Kegiatan Inti dengan peneliti menjelaskan materi perkembangbiakan ayam melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.1,p.4, kl.7). Peneliti menjelaskan bahwa perkembangbiakan ayam dimulai dari telur, dierami, menetas, anak ayam, ayam dan ayam dewasa. Setelah itu, peneliti bertanya kepada anak-anak tentang urutan proses perkembangbiakan ayam (CL.1,p.4,kl.8). Selanjutnya mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan ayam (CL.1,p.5,kl.1). Peneliti merencanakan penyelesaian dengan menanyakan kepada anak “Kira-kira keping puzzle mana yang harus disusun terlebih dahulu?”. (CL.1,p.5,kl.2). Anak menunjuk keping puzzle seraya menjawab “itu bu yang bergambar telur” (CL.1,p.5, kl.3).



**Gambar 4.2**

Kegiatan Inti

(Peneliti menjelaskan dan mencontohkan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan ayam)

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri mengenai perkembangbiakan ayam (CL.1,p.6, kl.5). Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti.



**Gambar 4.3**

Rafli bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan ayam

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.1,p.5, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang bagaimana urutan proses perkembangbiakan ayam (CL.1,p.5, kl.2). Setelah selesai melakukan

kegiatan review, Selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan berdoa pulang.



**Gambar 4.4**

Kegiatan Penutup  
(mengulas/ mereview, tanya jawab dan berdoa pulang)

## **2) Pertemuan II**

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 09 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Materi yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai bagian tubuh ayam.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.2,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.2,p.1, kl.2). Peneliti mengajak anak untuk berdialog mengenai apa yang sedang

dirasakan anak pagi hari ini dengan menanyakan “siapa hari ini yang hatinya senang?”. Anak-anak semua mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu”. (CL.2,p.1,kl.3).



**Gambar 4.5**

**Kegiatan Awal**

(Membuat lingkaran, menanyakan kabar dan menjelaskan materi yang akan disampaikan hari ini)

Selanjutnya peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak? (CL.2,p.2,kl.1). Fth menjawab bermain media daur ulang puzzle geometri bentuk “kotak”. (CL.2,p.2,kl.2). Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya peneliti menjelaskan bahwa materi yang akan dikembangkan adalah bagian tubuh ayam dalam media daur ulang puzzle geometri. Peneliti dan anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan. Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan materi bagian tubuh ayam melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. (CL.2,p.3,kl.2).



**Gambar 4.6**  
Kegiatan Inti

(Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian-bagian ayam)

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara penggunaan media dengan bertanya kepada anak “apa saja bagian dari tubuh ayam?”.(CL.2,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “kepala bu” (CL.2,p.3,kl.4). Di kepala ada apa saja? tanya peneliti (CL.2,p.3,kl.5). Fath mengangkat tangan dengan menjawab ada mata bu, paruh, telinga. (CL.2,p.3,kl.6).

Anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri dengan media yang berbeda dari puzzle biasanya. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak dan meriew atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini (CL.2,p.4,kl.3)



**Gambar 4.7**  
Kegiatan Penutup  
(Review, tanya jawab dan berdoa pulang)

### 3) Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada Senin, tanggal 13 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya pada pertemuan tiga sub tema yang digunakan adalah burung, materi yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai bagian tubuh burung.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.3,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya (CL.3,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema binatang dengan sub tema burung, dan

materi yang akan dibahas adalah bagian tubuh burung. Peneliti dan anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan (CL.3,p.1,kl.3).

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan materi bagian tubuh burung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. (CL.3,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “Apa saja bagian dari tubuh burung?” (CL.3,p.3,kl.5). Selanjutnya peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh burung. Peneliti bertanya kepada anak ”kira - kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?” (CL.3,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.3,p.4,kl.2).



**Gambar 4.8**  
Kegiatan Inti

(Menjelaskan materi bagian tubuh burung dan mencontohkan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri)

Anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti (CL.3,p.5,kl.8). Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan. (CL.3,p.5,kl.8)



**Gambar 4.9**

Ace bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh burung

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak (CL.3,p.6, kl.1) dan meriew atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini. Setelah selesai melakukan kegiatan dan review anak-anak melakukan doa pulang.



**Gambar 4.10**

Kegiatan Penutup  
(Review, Tanya jawab dan berdoa pulang)

#### 4) Pertemuan IV

Pertemuan IV dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 17 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek

pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Materi yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai perkembangbiakan burung.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.4,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang kegiatan dan materi yang sudah dilakukan sebelumnya. Selanjutnya peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema binatang dengan sub tema burung, materi yang akan dibahas adalah perkembangbiakan burung. Kemudian peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan urutan proses perkembangbiakan burung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.4,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak "Apa urutan proses dari perkembangbiakan burung?" (CL.4,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab dimulai dari "telur, dierami, menetas, jadi anak burung, burung dan burung dewasa bu" (CL.4,p.3,kl.4). Selanjutnya peneliti mencontohkan dengan peneliti bertanya kepada anak "kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?" (CL.4,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab "yang itu bu gambar telur" sambil menunjukan keping puzzle (CL.4,p.4,kl.2).



**Gambar 4.11**  
Kegiatan Inti

(Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan burung)

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri secara individu dan bergiliran (CL.4,p.6,kl.9) Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri dengan media yang berbeda dari puzzle biasanya. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.4,p.6,kl.10).



**Gambar 4.12**

Bany menyusun media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan burung

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain (CL.4,p.7, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang bagaimana urutan proses perkembangbiakan burung? (CL.4,p.7,kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan menyebutkan proses perkembangbiakan burung dengan benar (CL.4,p.7, kl.3). Setelah selesai melakukan kegiatan review, anak-anak berdoa pulang.

#### **5) Pertemuan V**

Pertemuan V dilaksanakan pada Senin tanggal 20 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sub tema yang akan dibahas adalah kupu-kupu, dan materi yang dibahas adalah mengenai bagian tubuh kupu-kupu.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.5,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti bersama anak membuat

peraturan bersama dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema binatang dengan sub tema kupu-kupu, dan materi yang akan dibahas adalah bagian tubuh kupu-kupu. Peneliti bersama anak kembali menyebutkan peraturan dalam permainan.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan bagian tubuh kupu-kupu melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang akan dilakukan anak. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang bagian tubuh kupu-kupu melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.5,p.3,kl.4). Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang apa saja bagian dari tubuh kupu-kupu? (CL.5,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab ada sayap bu, lalu ada kepala, ada badan lalu ada antenna bu (CL.5,p.4,kl.2). Setelah itu peneliti mencontohkan permainan dengan bertanya “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle kupu-kupu?” (CL.5,p.4,kl.4). Ren, Un dan Fath menjawab “yang itu bu” sambil menunjukkan keping puzzle bentuk sayap (CL.5,p.4,kl.5). Setelah itu Peneliti meminta Nra untuk maju kedepan menyusun puzzle.



**Gambar 4.13**  
Kegiatan Inti

(Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri bagian tubuh kupu-kupu)

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri dengan menyenangkan (CL.5,p.6,kl.5). Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri dengan media yang berbeda dari puzzle biasanya. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Setelah semua anak menyelesaikan tugasnya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain (CL.5,p.7,kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang apa saja bagian tubuh kupu-kupu?(CL.5,p.7,kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan menyebutkan bagian tubuh burung dengan benar (CL.5,p.7,kl.3). Setelah selesai melakukan kegiatan review, anak-anak berdoa pulang.

## 6) Pertemuan VI

Pertemuan VI dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Materi yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai metamorfosis kupu-kupu.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.6,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.6,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Selanjutnya peneliti menjelaskan sub tema yang akan dibahas adalah kupu-kupu dan materi yang dikembangkan adalah metamorfosis kupu-kupu. melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Peneliti bersama anak kembali menyebutkan peraturan dalam permainan.



**Gambar 4.14**  
Kegiatan Awal

(Bernyanyi, menanyakan kabar, menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan)

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan sub tema metamorfosis kupu-kupu melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang akan dilakukan anak. (CL.6,p.3,kl.5). Setelah itu, peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak tentang urutan metamorfosis kupu-kupu? (CL.6,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu kecil dan kupu-kupu dewasa (CL.6,p.4,kl.2).



**Gambar 4.15**  
Kegiatan Inti

(Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri)

Selanjutnya peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai metamorfosis kupu-kupu. “Kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle metamorphosis kupu-kupu?” (CL.6,p.4,kl.4). Anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle dimulai dari telur (CL.6,p.4,kl.5). Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri dengan menyenangkan. Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri dengan media yang berbeda dari puzzle biasanya.



**Gambar 4.16**

Nadhi bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai metamorphosis kupu-kupu

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. puru menanyakan perasaan anak (CL.6,p.5, kl.1). dan meriew atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini. Setelah selesai melakukan kegiatan

dan review, peneliti bersama anak-anak dengan mengucapkan salam dan diakhiri dengan berdoa untuk menutup kegiatan hari ini (CL.6,p.5, kl.4).



**Gambar 4.17**  
Kegiatan Penutup  
(Peneliti mereview kegiatan, tanya jawab dan berdoa pulang)

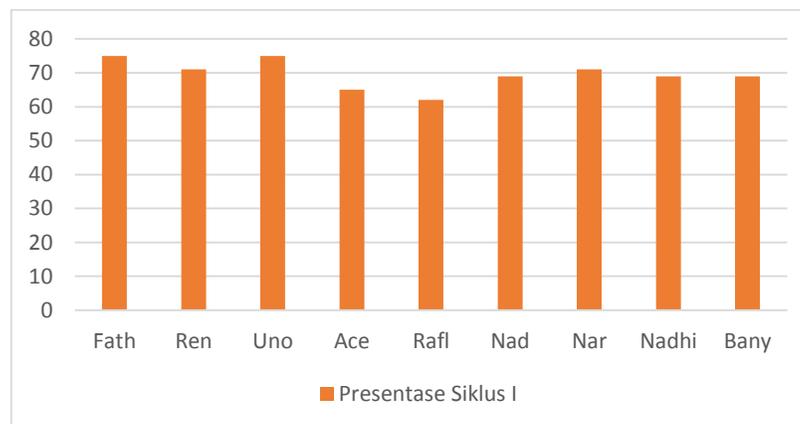
### c) Pengamatan (*Observing*)

Observasi dilakukan guna mendapatkan data mengenai perkembangan kecakapan berpikir anak di kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi. Observasi yang dilakukan selama siklus I menunjukkan adanya perkembangan Kecakapan berpikir anak khususnya dalam pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Berikut adalah tabel hasil observasi kecakapan berpikir anak setelah diberikan tindakan siklus I:

**Tabel 4.3**  
**Skor Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun**  
**Pada Penelitian Siklus I**

No	Nama Responden	Skor	Persentase
1	Fath	24	75%
2	Ren	23	71%
3	Uno	24	75%
4	Ace	21	65%
5	Rafl	20	62,5%
6	Nad	22	68,7%
7	Nar	23	71%
8	Nadhi	22	68,7%
9	Bany	22	68,7%
<b>Rata-rata</b>		22,33	68,76%

**Gambar Grafik 4.2**  
**Prosentase Data Penelitian Siklus I**



Hasil observasi pada saat pra penelitian pada tabel 4.1 dan grafik 4.1 diperoleh bahwa kecakapan berpikir khususnya dalam pemecahan masalah (*problem solving*) anak sebesar 47,4%. Berdasarkan tabel 4.3 dan

grafik 4.2 diketahui bahwa kecakapan berpikir anak pada siklus I terjadi peningkatan persentase sebesar 21,3% dengan skor rata-rata 20. Tabel diatas menunjukkan bahwa kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah anak sudah cukup baik karena prestasi skor yang ditunjukkan cukup tinggi.

Hasil pengamatan pada siklus I, Peneliti dan kolaborator menemukan bahwa kecakapan berpikir anak mulai berkembang ketika diberikan tindakan melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Melalui media daur ulang puzzle geometri tersebut, kecakapan berpikir dalam aspek pemecahan atau *problem solving* anak sudah mulai meningkat. Anak mampu memahami masalah dengan baik, selanjutnya anak mampu merencanakan penyelesaian dengan baik, anak juga mampu menyelesaikan pelaksanaan masalah sesuai langkah yang direncanakan dan anak juga mampu mengecek kembali langkah pemecahan yang digunakan dalam bermain menggunakan media daur ulang puzzle geometri. . Sebelumnya anak hanya mengerjakan tugas seperti calistung (membaca, menulis dan berhitung) di buku paket. Namun ketika tindakan melalui kegiatan melalui penggunaan media daur ulang sekarang anak mendapatkan media pembelajaran yang berbeda dan dalam pembelajaran ini melalui kegiatan bermain yang lebih melibatkan anak aktif dalam permainan.

Pengamatan atas kinerja pemberi tindakan sangat diperlukan dalam penelitian ini karena kecakapan berpikir yang diterima anak sangat

dipengaruhi oleh proses berlangsungnya pemberian tindakan. Pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas oleh peneliti. Peneliti melakukan analisis sejauh mana aktivitas pemberian tindakan yang dilakukan langsung oleh peneliti dan aktivitas anak dalam proses pembelajaran, apakah sesuai dengan perencanaan tindakan yang telah dibuat.

**Tabel 4.4**  
**Hasil temuan observer dari Instrumen Pemantau Tindakan**

<b>No.</b>	<b>Aktivitas yang diamati</b>	<b>Data dari pengamatan</b>
1.	<b>Aktivitas Peneliti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti melakukan kegiatan bernyanyi dan bertepuk. Menyampaikan dan menjelaskan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan, mengenalkan tema, sub tema dan materi yang akan disampaikan. Menjelaskan peraturan dalam permainan media daur ulang puzzle geometri.</li> <li>- Peneliti memberikan penjelasan kegiatan yang akan dilakukan, melakukan tanya jawab untuk menggali pengetahuan yang telah dimiliki anak, memberikan kesempatan anak-anak, memberikan respon positif terhadap pertanyaan dan jawaban anak, selanjutnya peneliti memberikan contoh cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Memberikan kesempatan anak untuk menyelesaikan secara bersama-sama dalam</li> </ul>

		<p>menyusun puzzle, setelah selesai meminta anak untuk untuk melakukan kegiatan secara individu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti melakukan review dengan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan</li> </ul>
--	--	---

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri, Peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan yang dilakukan sesuai dengan apa yang direncanakan. Dan apakah anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborator, menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan selama siklus I pada enam kali pertemuan. Kegiatan yang dilakukan sudah berjalan sesuai dengan rencana dan anak-anak menyukai kegiatan-kegiatannya, meskipun terdapat kendala.

#### **d) Refleksi**

Peneliti bersama partisipan mengadakan refleksi setiap melaksanakan pertemuan kegiatan. refleksi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat tindakan yang diberikan pada hari tersebut dan sebelumnya, serta dampak penggunaan media daur ulang puzzle geometri terhadap kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di BKB PAUD Ceria Cempaka,

Cipayung, Jakarta Timur. setelah dilaksanakan siklus I, peneliti merasa perkembangan kecakapan berpikir anak belum maksimal. Hal disebabkan aspek pemecahan seperti memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian dan mengecek penyelesaian pada anak secara maksimal. Sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan siklus II. Hal ini dilakukan karena kecakapan berpikir anak sudah mulai meningkat dan jika diadakan pertemuan selanjutnya maka kecakapan berpikir anak akan semakin meningkat karena kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

**Tabel 4.5**  
**Skor Peningkatan Kecakapan Berpikir**  
**Pra Penelitian dan Siklus I**

No	Nama Responden	Persentase Pra Penelitian	Persentase Siklus I	Keterangan
1	Fath	52,5%	75%	22,5% Meningkat
2	Ren	45%	72,5%	27,5% Meningkat
3	Uno	57%	80%	23% Meningkat
4	Ace	50%	65%	15% Meningkat
5	Rafl	40%	60%	20% Meningkat
6	Nad	42,5%	62,5%	20% Meningkat
7	Nar	52,5	75%	22,5% Meningkat
8	Nadhi	50%	70%	20% Meningkat
9	Bany	42,5%	67,5%	25% Meningkat
<b>Rata-rata</b>		<b>48%</b>	<b>69,7%</b>	<b>21,7% Meningkat</b>

Berdasarkan data tabel di atas, rata-rata kecakapan berpikir anak dalam aspek pemecahan masalah sudah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator secara maksimal sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Berdasarkan data

tabel di atas Ace, Rafi, Nad, dan mereka masih memerlukan bimbingan guru dalam peningkatan kecakapan berpikir terutama dalam aspek pemecahan masalah. Anak-anak tersebut masih memerlukan bimbingan untuk mencapai indikator kecakapan berpikir sesuai yang telah direncanakan. Penyebab kecakapan berpikir anak masih rendah diantaranya adalah anak masih kurang fokus dalam menyusun kepingan puzzle dengan tuntas dan benar, hal ini menunjukkan kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah masih sangat rendah dan disebabkan karena proses pembelajaran yang berkaitan dengan pemecahan masalah di kelas belum dibelajarkan kepada anak.

Perolehan rata-rata dari kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun didalam aspek pemecahan masalah atau *problem solving* adalah sebesar 21,7%. Peningkatan yang didapat belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Perolehan peningkatan tertinggi didapat pada Ren yaitu pada responden no. 2 dengan perolehan peningkatan sebesar 27,5%. Kemudian peningkatan terendah diperoleh Ace sebesar 15%. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, hampir semua anak mengalami peningkatan dalam kecakapan berpikirnya terutama dalam aspek pemecahan masalah.

Setelah dilakukan tindakan siklus I, Peneliti merasa peningkatan kecakapan berpikir dalam pemecahan masalah kurang maksimal. Hal ini disebabkan anak-anak masih kurang fokus dalam memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan dan mencontohkan dalam bermain media daur ulang puzzle geometri. Ketika anak dihadapkan dalam permainan melalui

penggunaan media daur ulang puzzle geometri beberapa anak masih ada yang menyelesaikan permainan puzzle tidak sesuai dengan langkah pemecahan masalah yang tepat. Anak masih memerlukan bimbingan oleh peneliti dan masih terdapat kekeliruan dalam menyusun media daur ulang puzzle geometri. Mengingat hal tersebut, sehingga peneliti bersama kolaborator memutuskan untuk melanjutkan tindakan pada siklus II. Hal ini dilakukan peneliti karena kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah sudah mulai mengalami kenaikan dan apabila dilakukan tindakan siklus II maka akan semakin meningkat kecakapan berpikirnya dalam pemecahan masalah melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Kecakapan berpikir dalam aspek pemecahan masalah pada siklus I sudah mulai berkembang yaitu mencapai 69,5%. Peneliti merasa hasil tersebut belum prosentase keberhasilan minimal sebesar 71%. Selanjutnya peneliti merasa hasil dari tindakan siklus I masih terdapat kekurangan untuk memperkuat anak dalam kecakapan berpikir terutama dalam pemecahan masalah atau *problem solving* melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Peneliti harus menambahkan penguatan kepada anak dengan pemecahan masalah pada anak. Oleh karena itu, peneliti bersama kolaborator sepakat untuk melanjutkan tindakan pada siklus II dengan memberikan tindakan sebanyak enam kali pertemuan.

### 3. Deskripsi Data Siklus II

Berikut ini adalah hasil deskripsi data kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur yang didapat setelah tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

#### a. Perencanaan (*planning*)

Peneliti melakukan penelitian dengan perencanaan tindakan sebagai berikut:

- 1) Pertama, peneliti menyusun perencanaan kegiatan yang akan diberikan kepada anak yang telah direncanakan dan disusun terlebih dahulu yang didiskusikan dengan kolaborator pada siklus I. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tindakan yang dirancang untuk siklus II sesuai dengan perkembangan anak yang ada di kelas strawberry B PAUD Ceria Cempaka dan dapat menunjang serta mengembangkan kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah atau *problem solving*. Pada siklus II tema yang digunakan adalah tema Tanaman. Dengan demikian berikut merupakan kegiatan yang akan dilakukan setiap pertemuannya meliputi a) Pada Pertemuan I melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema jagung, materi yang dikembangkan karakteristik jagung, b) Pada Pertemuan II melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema tanaman materi yang dikembangkan adalah menanam jagung, c) Pada Pertemuan III melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema wortel materi yang dikembangkan karakteristik

wortel), d) Pada Pertemuan IV melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema wortel, materi yang dikembangkan menanam wortel, e) Pada Pertemuan V melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema tomat, materi yang dikembangkan karakteristik tomat dan f) Pada Pertemuan V melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema tomat dan materi yang dikembangkan menanam tomat.

- 2) Peneliti menyiapkan media daur ulang puzzle geometri menggunakan bahan dasar kardus bekas
- 3) Peneliti menyiapkan alat pengumpul data yang akan digunakan dalam setiap pertemuan berupa catatan lapangan, lembar observasi, dan alat dokumentasi berupa kamera *Handphone*.

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

Adapun tindakan siklus II yang akan dilakukan kepada anak kelas strawberry B PAUD Ceria Cempaka usia 5-6 tahun PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Tindakan Pada Siklus II**

<b>No</b>	<b>Hari / Tanggal</b>	<b>Pertemuan</b>	<b>Kegiatan</b>
1	Senin, 27 Maret 2017	I	Kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan tema Tanaman, sub tema jagung, materi yang dikembangkan "karakteristik jagung"
2	Kamis, 30 Maret 2017	II	Kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema jagung, materi yang dikembangkan "cara menanam jagung"
3	Selasa, 4 April 2017	III	Kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema sub tema wortel, materi yang dikembangkan "karakteristik wortel".
4	Jumat, 17 April 2017	IV	Kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema wortel, materi yang dikembangkan "menanam wortel".
5	Selasa, 11 April 2017	V	Kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema sub tema tomat, materi yang dikembangkan "karakteristik tomat"
6	Kamis, 13 April 2017	VI	Kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema tomat, materi yang dikembangkan "menanam tomat"

Adapun deskripsi hasil pelaksanaan tindakan pada setiap pertemuan dapat digambarkan sebagai berikut:

### **1) Pertemuan I**

Pertemuan I dilaksanakan pada Senin tanggal 27 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas strawberry B di PAUD Ceria Cempaka,

Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sub tema yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai karakteristik jagung.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.7,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.7,p.1,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema tanaman dengan sub tema yang akan dibahas jagung, materi yang dikembangkan adalah karakteristik jagung. Guru bersama anak membuat peraturan bersama dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan karakteristik jagung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang akan dilakukan anak. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang karakteristik jagung (tentang bentuk, warna, tekstur dan rasa) melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.7,p.3,kl.1). Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai karakteristik jagung (CL.7,p.4,kl.1). Pada saat melakukan kegiatan mencontohkan, peneliti menjelaskan cara merencanakan penyelesaian dengan bertanya kepada anak "kira-kira keping mana yang

harus disusun terlebih dahulu?(CL.7,p.4,kl.1). Peneliti mengajak anak untuk memilih salah satu puzzle, Anak-anak menunjukan tangan dan menjawab “itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.7,p.4,kl.2).



**Gambar 4.18**  
Kegiatan Inti  
(Menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri)

Kemudian anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri dengan menyenangkan (CL.7,p.4,kl.11). Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri dengan media yang berbeda dari puzzle biasanya. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.



**Gambar 4.19**  
Ace bermain media daur ulang puzzle geometri karakteristik jagung

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak (CL.7,p.5,kl.1) dan Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang apa saja karakteristik jagung? (CL.7,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti (CL.7,p.5,kl.3). Setelah selesai melakukan kegiatan dan review, peneliti mengucapkan salam untuk menutup kegiatan hari ini.



**Gambar 4.20**  
Kegiatan Penutup  
(Review, tanya jawab dan berdoa pulang)

## 2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Maret 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas Strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sub tema jagung, materi yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai cara menanam jagung.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.8, p.1, k.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.8,p.1,k.2). Kemudian selanjutnya peneliti menanyakan tentang kegiatan dan materi yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema tanaman dengan sub tema yang akan dibahas adalah cara menanam jagung. Peneliti bersama anak menyebutkan peraturan kembali dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. (CL.7,p.2, kl.3).



**Gambar 4.21**  
Kegiatan awal  
(bernyanyi dan tepuk, mengucapkan salam dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan)

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan menanam jagung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang akan dilakukan anak. (CL.8,p.4,kl.1). Selanjutnya peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak “apa saja urutan menanam jagung?” (CL.8,p.4,kl.2). Anak-anak menjawab di mulai dari “menanam biji bu” (CL.8,p.4,kl.3). Peneliti bertanya lagi “lalu apalagi?”. Anak-anak menjawab disiram, tumbuh batang dan daun, tumbuh

bunga, lalu tumbuh buah jagung” (CL.8,p.4,kl.4). Kemudian peneliti mencontohkan dengan menyusun rencana penyelesaian dengan bertanya “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle cara menanam jagung?” (CL.8,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab dan menunjuk keping puzzle dimulai yang “gambar menanam biji”. (CL.8,p.4,kl.2).



**Gambar 4.22**

**Kegiatan Inti**

Peneliti sedang menjelaskan dan mencontohkan media daur ulang puzzle geometri

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri dengan menyenangkan (CL.8,p.5,kl.5). Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Karena anak dapat melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri dengan media yang berbeda dari puzzle biasanya. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.



**Gambar 4.23**

Uno bermain media daur ulang puzzle geometri

Setelah semua anak bermain media daur ulang puzzle semuanya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.8,p.5,kl.1). Anak-anak menjawab “senang bu” (CL.8,p.5,kl.2). Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan peneliti memancing anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait dengan bermain media daur ulang puzzle geometri tentang cara menanam jagung (CL.8,p.5,kl.3). Peneliti mengakhiri kegiatan dengan salam dan berdoa pulang (CL.8,p.5,kl.4).



**Gambar 4.23**

Peneliti melakukan kegiatan penutup

### 3) Pertemuan III

Pertemuan III dilaksanakan pada Selasa tanggal 4 April 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas Strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sub tema yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai wortel, dan materi yang dikembangkan adalah karakteristik wortel.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.9, p.1, kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.9,p.1,k.2). Kemudian Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema tanaman dengan sub tema wortel dan materi yang akan dibahas adalah karakteristik wortel. Peneliti bersama anak menyebutkan peraturan bersama dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang karakteristik wortel (tentang bentuk, tekstur, warna, dan ukuran) melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.9,p.3,kl.2). Setelah itu, peneliti peneliti bertanya kepada anak apa warna dari wortel? (CL.9,p.3,kl.3). Anak

menjawab jingga bu. (CL.9,p.3,kl.4). Kemudian dilanjutkan apa bentuknya? (CL.9,p.3,kl.5). Rafi, Nr dan Uno menjawab “panjang bu.” (CL.9,p.3,kl.6). Bagaimana teksturnya? Anak-anak menjawab kulitnya halus bu. (CL.9,p.3,kl.7). Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri.



**Gambar 4.24**  
Kegiatan Inti

(Menjelaskan dan Mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri)

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri dengan menyenangkan. (CL.9,p.4,kl.9) Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.



**Gambar 4.25**  
Rafal bermain media daur ulang puzzle geometri

Setelah semua anak bermain media daur ulang puzzle semuanya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.9,p.5,kl.1). Anak-anak menjawab “senang bu” (CL.9,p.5,kl.2). Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan peneliti memancing anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait dengan bermain media daur ulang puzzle geometri tentang cara menanam jagung (CL.9,p.5,kl.3). Peneliti mengakhiri kegiatan dengan salam dan berdoa pulang (CL.9,p.5,kl.4).

#### **4) Pertemuan IV**

Pertemuan IV dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 7 April 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas Strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek

pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sub tema yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai cara menanam wortel.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.9, p.1, kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak. (CL.9,p.1,k.2). Kemudian Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema tanaman dengan sub tema wortel, dan materi yang akan dibahas adalah cara menanam wortel. Peneliti bersama anak menyebutkan peraturan bersama dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan sub tema cara menanam wortel melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang akan dilakukan anak. (CL.10,p.3,kl.4). Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan dengan bertanya kepada anak "kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?(CL.10,p.3,kl.1). Anak-anak memilih salah satu keping puzzle yaitu "gambar menggali tanah" (CL.10,p.3,kl.2).



**Gambar 4.26**  
Kegiatan Inti

(Menjelaskan dan Mencontohkan cara menanam wortel menggunakan media daur ulang puzzle geometri)

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri dengan menyenangkan. Anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti (CL.10,p.4.kl.6). Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.



**Gambar 4.27**

Uno bermain puzzle media daur ulang puzzle geometri menanam wortel

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Setelah semua anak bermain media daur ulang puzzle semuanya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur

ulang puzzle geometri (CL.10,p.5,kl.1) dan mereview atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini. Setelah selesai melakukan kegiatan dan review, peneliti mengucapkan salam untuk menutup kegiatan hari ini.

## **5) Pertemuan V**

Pertemuan V dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 April 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas Strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayang Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sub tema yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu tomat dan materi yang dikembagankan mengenai karakteristik tomat.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi. (CL.11,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.11,p.1,kl.2). Kemudian selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu tema tanaman dengan sub tema tomat dan materi yang akan dibahas adalah karakteristik tomat.

Peneliti bersama anak menyebutkan peraturan kembali dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.



**Gambar 4.28**  
Kegiatan Awal  
(Bernyanyi, Menanyakan kabar dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan)

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan tentang karakteristik tomat (tentang bentuk, tekstur, warna, dan) melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.11,p.3,kl.6). Setelah itu, peneliti peneliti bertanya kepada anak apa warna dari tomat? (CL.11,p.3,kl.7). Anak menjawab merah bu. (CL.11,p.3,kl.8). Selanjutnya peneliti mencontohkan (CL.11,p.1,kl.1) cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai karakteristik tomat.



**Gambar 4.29**  
Kegiatan Inti

(Peneliti menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan media daur ulang mengenai karakteristik tomat)

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri dengan menyenangkan (CL.11,p.5,kl.6). Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.



**Gambar 4.30**

Ren bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai tomat

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak (CL.11,p.7,kl.1) dan meriew

atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini. Setelah selesai melakukan kegiatan dan review, peneliti bersama mengucapkan salam untuk menutup kegiatan hari ini.



**Gambar 4.31**  
Kegiatan Penutup  
(Review, Tanya Jawab dan Berdoa Pulang)

## 6) Pertemuan VI

Pertemuan VI dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 13 April 2017 pada pukul 09.00-10.00 di ruang kelas Strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung Jakarta Timur. Inti pembelajaran pada pertemuan ini adalah mengembangkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam aspek pemecahan masalah anak melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Sub tema yang dibahas adalah tomat dan materi yang akan dibahas dalam media daur ulang puzzle geometri yaitu mengenai menanam tomat.

Kegiatan diawali dengan peneliti meminta anak untuk duduk membuat lingkaran. Kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan tepuk

dan bernyanyi (CL.12,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak-anak (CL.12,p.1,kl.2).. Kemudian Selanjutnya peneliti menanyakan tentang materi dan kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian peneliti menjelaskan tema yang akan dibahas yaitu sub tema yang akan dibahas adalah tomat dan materi yang dikembangkan adalah cara menanam tomat. Peneliti bersama anak menyebutkan peraturan kembali dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Kegiatan Inti adalah peneliti menjelaskan materi menanam tomat melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang akan dilakukan anak. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang tahapan cara menanam tomat didalam pot melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.12,p.3,kl.3). Setelah selesai menjelaskan, peneliti bertanya bagaimana tahapan cara menanam tomat? (CL.12,p.3,kl.4). Anak-anak menjawab dimulai dari “menanam biji didalam pot bu” (CL.12,p.3,kl.5). Selanjutnya pada kegiatan mencontohkan, peneliti bertanya “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle menanam tomat?” (CL.12,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab dimulai “keping menanam biji bu”.(CL.12,p.4,kl.2).



**Gambar 4.32**  
Kegiatan Inti  
(Menjelaskan dan Mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri)

Kemudian anak-anak melaksanakan kegiatan penggunaan media daur ulang geometri dengan menyenangkan (CL.12,p.5,kl.5). Anak-anak menyukai kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang diberikan peneliti. Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan.



**Gambar 4.33**  
Fath bermain media daur ulang puzzle geometri

Pada akhir kegiatan, anak-anak berkumpul membuat lingkaran kembali. Peneliti menanyakan perasaan anak (CL.12,p.7,kl.1) dan meriew

atau mengulas secara singkat kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran ini. Setelah selesai melakukan kegiatan dan review, peneliti mengucapkan salam untuk menutup kegiatan hari ini.

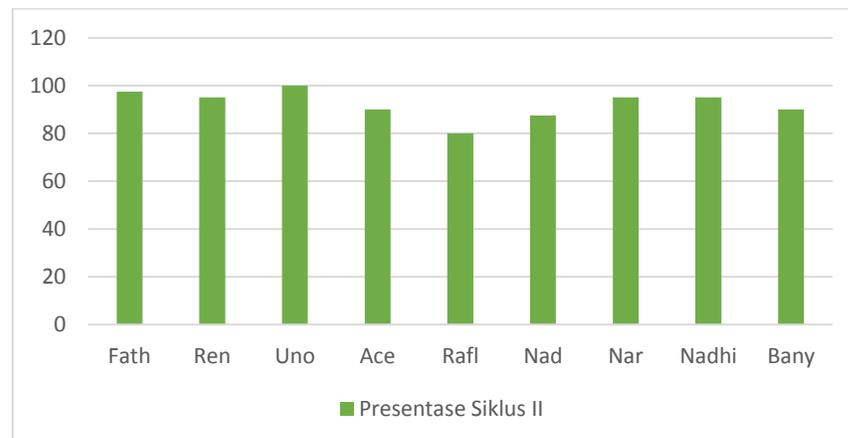
**c. Refleksi (*Reflecting*)**

Peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi setiap selesai melakukan aktivitas pada pertemuan tertentu telah ditentukan bersama. Tindakan yang dibreikan pada saat siklus II berlangsung selama enam kali pertemuan terhitung sejak tanggal 27 Maret sampai dengan tanggal 13 April. Refleksi ini bertujuan untuk memantau tindakan yang diberikan pada kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II ini. Kegiatan refleksi ini dilihat dari aktivitas anak. Hal tersebut dilihat dari instrument pemantau tindakan yang telah disepakati, berikut merupakan deskripsi data kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun berdsarkanb hasil pengamatan peneliti dan kolaborator yang didapat setelah tindakan pada siklus II berakhir.

**Tabel 4.7**  
**Deskripsi Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun**  
**pada Siklus II**

No	Nama Responden	Prosentase Siklus II
1	Fath	97,5%
2	Ren	95%
3	Uno	100%
4	Ace	90%
5	Rafl	80%
6	Nad	87,5%
7	Nar	95%
8	Nadhi	95%
9	Bany	90%
Rata –rata		92,2%

**Gambar Grafik 4.3**  
**Data Grafik Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun**  
**Pada Siklus II**



Berdasarkan data diatas diperoleh peningkatan yang signifikan yaitu Fath, Ren, Uno, Nar, Nadh memperoleh peningkatan yang sangat signifikan. Kecakapan berpikir dalam pemecahan masalah mereka sudah sangat baik. Sementara Raf dan Nd juga mengalami mengalami peningkatan yang signifikan. Kecakapan berpikir dalam pemecahan masalah sudah meningkat. Penggunaan media daur ulang puzzle geometri menjadi pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak dengan antusias menyelesaikan tugasnya untuk mendapatkan skor maksimal. Setelah diberikan tindakan pada siklus II. Terjadi peningkatan yang dideskripsikan pada tabel dibawah ini berisi tentang peningkatan skor dari siklus I menuju siklus II.

**Tabel 4.8**  
**Skor Peningkatan Siklus I dan Siklus II**

No	Nama Responden	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II	Keterangan
1	Fath	75%	96%	21% Meningkat
2	Ren	71%	93,7%	22,7% Meningkat
3	Uno	75%	100%	25% Meningkat
4	Ace	65%	90%	25% Meningkat
5	Rafl	62,5%	81%	18,5% Meningkat
6	Nad	68,7%	90%	21,3% Meningkat
7	Nar	71%	96%	25% Meningkat

<b>8</b>	Nadhi	68,7%	96%	27,3% Meningkat
<b>9</b>	Bany	68,7%	90%	21,3% Meningkat
<b>Rata-rata</b>		<b>68,79%</b>	<b>92,5%</b>	<b>23%</b>

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata kecakapan berpikir anak terutama dalam aspek pemecahan masalah sudah mengalami peningkatan. Peningkatan yang diperoleh anak sudah mencapai indikator secara maksimal sesuai dengan yang telah direncanakan. Pada kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri seluruh anak sudah mampu memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian masalah, dan mampu meninjau kembali penyelesaian masalah.

Berdasarkan skor yang didapat secara keseluruhan semua anak-anak mengalami peningkatan yang signifikan. Perolehan peningkatan rata-rata dari siklus I menuju siklus II kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah anak sebesar 23%. Peningkatan yang didapatkan belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil refleksi secara kuantitatif dan lembar observasi kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah kelas Strawberry B di PAUD Ceria Cempaka mengalami perkembangan sebesar 92,5%. Presentase ini diperoleh dengan membandingkan presentase pada pra penelitian dengan presentase pada siklus I dan siklus II. Presentase kenaikan pada akhir siklus II telah mencapai 71%.

Berdasarkan refleksi secara kuantitatif dan kualitatif, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian ke tahap siklus selanjutnya karena kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah telah meningkat melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Hal ini terjadi karena anak menerima stimulasi yang tepat dan kegiatan yang dilakukan dengan praktek langsung yang diberikan peneliti untuk meningkatkan kecakapan berpikir anak terutama dalam pemecahan masalah anak atau *problem solving*. Selain itu terjadinya peningkatan tersebut disebabkan oleh pemebrian tindakan melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak. Setiap anak diberikan kesempatan untuk mengerjakan secara langsung dengan menggunakan media kongkrit yang menarik berupa media daur ulang puzzle geometri agar anak kecakapan berpikirnya dalam kemampuan pemecahan masalahnya meningkat.

### **C. Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Data Kuantitatif dilakukan dengan skor nilai yang diperoleh anak dalam kecakapan berpikir. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan disetiap siklus dengan peresentasi kenaikan yang menunjukkan perkembangan. Data kualitatif dilakukan dengan tindakan proses pemebelajaran terhadap kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri didalam mengetahui kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di kelas strawberry B. Analisis data kualitatif dilakukan

dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian berlangsung di Kelas Strawberry B PAUD Ceria Cempaka.

### 1. Analisis Data Kuantitatif

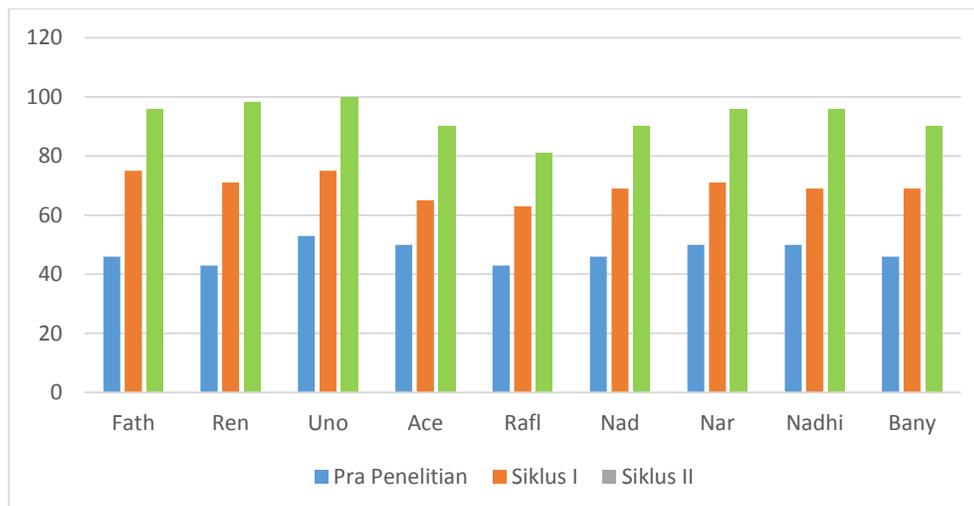
Secara Kuantitatif berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, diperoleh persentase kenaikan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun yang meliputi aspek memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian dan meninjau kembali penyelesaian masalah. Berikut data persentasi kecakapan berpikir anak terutama dalam pemecahan masalah anak dalam siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Deskripsi Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun**  
**Pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II**

No responden	Pra Peneletian	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Keterangan
1	46%	75%	96%	21% Meningkat	<b>Meningkat</b>
2	43%	71%	93,7%	22,7% Meningkat	<b>Meningkat</b>
3	53%	75%	100%	25% Meningkat	<b>Meningkat</b>
4	50%	65%	90%	25% Meningkat	<b>Meningkat</b>
5	43%	62,5%	81%	18,5% Meningkat	<b>Meningkat</b>
6	46%	68,7%	90%	21,3% Meningkat	<b>Meningkat</b>

<b>7</b>	50%	71%	96%	25% Meningkatkan	<b>Meningkat</b>
<b>8</b>	50%	68,7%	96%	27,3% Meningkatkan	<b>Meningkat</b>
<b>9</b>	46%	68,7%	90%	21,3% Meningkatkan	<b>Meningkat</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>X1= 47,4%</b>	<b>68,76%</b>	<b>92,5%</b>	<b>23,7%</b>	<b>Peningkatan</b>

**Grafik 4.4**  
**Data Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun**  
**Pada Pra Penelitian, Siklus I, dan Siklus II**



Berdasarkan tabel 4.9 dan grafik 4.4 menunjukkan perkembangan setiap anak, hasil penilaian sejak pra penelitian, penelitian siklus I, penelitian siklus II. Dari tabel dan grafik diatas dapat dilihat bahwa nilai kecakapan berpikir anak usia 5-6 pada saat pra penelitian sebesar 47,4%. Hal ini disebabkan karena kecakapan berpikir anak dalam aspek pemecahan masalah masih rendah dikarenakan guru sebelumnya tidak membelajarkan kemampuan pemecahan masalah pada anak. Namun,

ketika diberi tindakan siklus I, kecakapan berpikir anak meningkat sebesar 68,76%. Pada siklus I, ada 4 responden kecakapan berpikirnya yang sudah mengalami peningkatan sudah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang telah disepakati yaitu 71%. Namun, ada 5 anak yang kecakapan berpikirnya masih belum mencapai target yaitu pada responden 4, 5, 6, 8, dan 9. Hal ini dikarenakan pada saat siklus I, Kemampuan *problem solving* anak masih rendah seperti kemampuan memahami masalah, merencanakan masalah, melaksanakan masalah dan meninjau kembali penyelesaian masih kurang disebabkan karena anak kurang fokus saat memperhatikan penjelasan guru. Mengingat hal tersebut, ketika anak tersebut dihadapkan dalam kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri, anak belum mampu menyusun media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah. Hal ini terlihat anak dalam menyusun media daur ulang puzzle geometri masih terdapat kesalahan dan belum tepat.

Ketika dilanjutkan diberi tindakan pada siklus II, kecakapan berpikir anak meningkat sebesar 92,5%. Kenaikan tertinggi diperoleh pada responden 8 sebesar 27%. Semua responden mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I menuju siklus II. Pada responden 4, 5, 6, 8, dan 9 mengalami peningkatan yang signifikan dikarenakan anak mulai fokus saat memperhatikan guru sedang mencontohkan dan dikarenakan anak menerima stimulasi yang tepat dan kegiatan yang diberikan secara praktek

langsung media kongkrit dan media yang dibuat lebih menarik dan bervariasi sehingga anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan tahapan pemecahan masalah dengan benar dan tepat.

## **2. Analisis Data Kualitatif**

Secara kualitatif, berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada siklus I dan siklus II dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat dikatakan berjalan lancar. Pada pra siklus kecakapan berpikir terutama dalam pemecahan masalah terlihat belum berkembang. Anak masih kesulitan dalam pemecahan masalah sederhana seperti dalam aspek memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian dan meninjau kembali penyelesaian.

Pada saat observasi, anak belum dapat memecahkan masalah sederhana dengan media kongkrit yang disediakan. Kemudian peneliti memberikan tindakan pada siklus I terkait dengan kecakapan berpikir anak terutama dalam pemecahan masalah pada anak. Perkembangan anak pada akhir siklus I, anak sudah dapat memecahkan masalah sederhana dengan menyusun puzzle dengan benar, tetapi masih ada beberapa anak yang belum dapat memecahkan masalah sederhana dengan menyusun puzzle dengan benar dan masih memerlukan bimbingan pada peneliti.

Perubahan mulai terlihat setelah diberikan tindakan pada siklus I, Kecakapan berpikir anak terutama dalam pemecahan masalah semakin

berkembang tetapi masih ada beberapa anak yang pemecahan masalahnya masih perlu ditingkatkan. Dalam penelitian ini ada sembilan anak yang menjadi fokus penelitian oleh peneliti yaitu: responden 1, responden 2, responden 3, responden 4, responden 5, responden 6, responden 7, responden 8 dan responden 9. Kesembilan anak tersebut memiliki hasil peningkatan yang hampir sama.

Hasil analisis yang didapat, bahwa pada responden 1 pada pra siklus mendapat 46% dan setelah diberi tindakan menjadi 75%. Pada responden 2 pada pra siklus mendapat 43% dan setelah diberi tindakan menjadi 71%. Pada responden 3 pada pra siklus mendapat 53% setelah diberi tindakan menjadi 75%, Pada responden 4 pada pra siklus mendapat 50% setelah diberi tindakan menjadi 65%. Pada responden 5 pada pra siklus mendapat 43% setelah diberi tindakan menjadi 62,5%. Pada responden 6 pada pra siklus mendapat 46% setelah diberi tindakan menjadi 68,7%. Pada responden 7 pada pra siklus mendapat 50% setelah diberi tindakan menjadi 71%. Pada responden 8 pada pra siklus mendapat 50% setelah diberi tindakan menjadi 68,7%. Pada responden 9 pada pra siklus mendapat 46% setelah diberi tindakan menjadi 68,7%.

Pada siklus I ini kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan meminta anak menyusun kepingan puzzle sesuai dengan gambar. Anak bermain media daur ulang puzzle geometri dengan menyusun kembali kepingan puzzle sesuai gambar berdasarkan tema dan sub tema yang berbeda dan tingkat kesulitan yang berbeda. Kepingan yang

dibuat dengan bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga dan jajar genjang. Berdasarkan seluruh kegiatan yang diberikan, semua anak di kelas Strawberry B di BKB PAUD ceria Cempaka ikut peran aktif dalam kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Hasil kenaikan kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah adalah sebesar 69,7%. Hal tersebut terlihat dari berbagai keberhasilan yang ditunjukkan anak yang sesuai dengan hal-hal yang berkaitan dengan aspek pengamatan kecakapan berpikir dalam pemecahan masalah yaitu anak mampu memahami masalah yang terdiri dari indikator dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah dan dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks, selanjutnya merencanakan penyelesaian masalah yang meliputi anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan, dapat mengungkapkan alasan penggunaan rencana yang digunakan, dapat menebak penyelesaian, dapat melakukan eksperimen, dapat mengurutkan informasi sesuai kejadian, dan melaksanakan penyelesaian yaitu dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan, dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar dan meninjau kembali penyelesaian masalah meliputi dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan.

**Secara Kualitatif**, analisis berdasarkan Milles dan Hubberman tahap yang dilalui yaitu reduksi data, display, dan kesimpulan pada kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun.

## **1. Memahami masalah**

### **a. Reduksi Data**

Aspek memahami masalah terdiri dari dua indikator yaitu yang pertama adalah dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah, dan indikator yang kedua adalah dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks. Pada indikator yang pertama yaitu dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah, penilaian dilakukan pada pengamatan kegiatan yang dilakukan saat anak bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

Data hasil dari catatan lapangan sebagai berikut:

Setelah selesai melakukan penjelasan, peneliti memancing anak dengan pertanyaan “bagaimana proses perkembangbiakan ayam?” (CL.1,p.4.kl.8). Anak-anak menyebutkan bahwa proses perkembangbiakan ayam dimulai telur, selanjutnya mengerami, menetas, jadi anak ayam bu..dst (CL.1,p.4, kl.9). Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan media dengan bertanya kepada anak “apa saja bagian dari tubuh ayam?” (CL.2,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “kepala bu” (CL.2,p.3,kl.4). Di kepala ada apa saja? tanya peneliti (CL.2,p.3,kl.5). Uno mengangkat tangan dengan menjawab ada mata bu, paruh, telinga (CL.2,p.3,kl.6). Peneliti merespon jawaban yang disampaikan anak (CL.2,p.3,kl.7).

Kemudian peneliti bertanya kepada anak “apa saja bagian dari tubuh burung?” (CL.3,p.3,kl.5). Fath mengangkat tangan dan menjawab ada “sayap bu”.(CL.3,p.3,kl.6). Peneliti bertanya lagi, selain sayap ada apa lagi? (CL.3,p.3,kl.7). Anak-anak menjawab ada badan, kepala dan kaki bu. (CL.3,p.3,kl.8). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “Apa urutan proses dari perkembangbiakan burung?” (CL.4,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab dimulai dari “telur, dierami, menetas, jadi anak burung, burung dan burung dewasa bu (CL.4,p.3,kl.4). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.4,p.3,kl.5). Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang apa saja bagian dari tubuh kupu-kupu? (CL.5,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab ada sayap bu, lalu ada kepala, ada badan lalu ada antenna bu (CL.5,p.4,kl.2). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.5,p.4,kl.3). Setelah itu, peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak tentang urutan metamorfosis kupu-kupu? (CL.6,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu kecil dan kupu-kupu dewasa (CL.6,p.4,kl.2). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.6,p.4,kl.3).

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan kepada anak “apa warna dari jagung?” anak-anak menjawab “jingga bu” (CL.7,p.3,kl.2). Dilanjutkan dengan “apa tekstur kulit jagung kasar apa halus?” (CL.7,p.3,kl.3) Nara mengangkat tangan sambil menjawab “kasar bu”, (CL.7,p.3,kl.4). Peneliti bertanya, Apa rasa dari jagung? (CL.7,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab “manis bu” (CL.7,p.3,kl.6). Selanjutnya peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak “apa saja urutan menanam jagung?” (CL.8,p.4,kl.2). Anak-anak menjawab di mulai dari “menanam biji bu” (CL.8,p.4,kl.3). Peneliti bertanya lagi “lalu apalagi?”. Anak-anak menjawab disiram, tumbuh batang dan daun, tumbuh bunga, lalu tumbuh buah jagung” (CL.8,p.4,kl.4). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang karakteristik wortel (tentang bentuk, tekstur, warna, dan ukuran) melalui

penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.9,p.3,kl.2). Setelah itu, peneliti peneliti bertanya kepada anak apa warna dari wortel? (CL.9,p.3,kl.3). Anak menjawab jingga bu. (CL.9,p.3,kl.4). Kemudian dilanjutkan apa bentuknya? (CL.9,p.3,kl.5). Rafi, Nr dan Uno menjawab “panjang bu.”(CL.9,p.3,kl.6). Bagaimana teksturnya? Anak-anak menjawab kulitnya halus bu (CL.9,p.3,kl.7). Peneliti menjawab, bentuknya kepingnya “segitiga nak”. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang cara menanam wortel melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.10,p.3,kl.4). Setelah itu, peneliti bertanya bagaimana urutan cara menanam wortel? (CL.10,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab “menggali tanah, menanam benih, menyirami, memberi pupuk, tumbuh wortel dan wortel siap dipanen.” (CL.10,p.3,kl.6). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang karakteristik tomat (tentang bentuk, tekstur, warna, dsb) melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.11,p.3,kl.6). Setelah itu, peneliti peneliti bertanya kepada anak apa warna dari tomat? (CL.11,p.3,kl.7). Anak menjawab merah bu (CL.11,p.3,kl.8). Kemudian dilanjutkan pertanyaan peneliti apa bentuknya? (CL.11,p.3,kl.9). Fath dan Uno menjawab bulat bu. (CL.11,p.3,kl.10). Setelah selesai menjelaskan, peneliti bertanya bagaimana tahapan cara menanam tomat?(CL.12,p.3,kl.4). Anak-anak menjawab dimulai dari menanam biji didalam pot bu, (CL.12,p.3,kl.5). Peneliti kembali bertanya lalu selanjutnya apa lagi? (CL.12,p.3,kl.6). Anak-anak kembali menjawab “potnya diletakan dijendela biar kena sinar matahari bu”, lalu disiram, tumbuh batang dan daun, lalu di pindahkan tanamannya, tanamannya tumbuh bunga lalu berbuah bu. (CL.12,p.3,kl.7).

Fath bertanya Ibu itu keping puzzlenya terbuat dari kardus yah bu? “Iya nak itu terbuat dari kardus.” (CL.1,p.3,kl.7), Fath bertanya kepada peneliti dengan pertanyaan “Ibu hari ini bawa puzzle bentuk apa?”.

(CL.3,p.3,kl.1). Sebelum memulai kegiatan inti, Nr dan Nadh bertanya Ibu hari ini bawa puzzlenya tentang apa? (CL.4,p.3,kl.1). Ren mengangkat tangan dan bertanya “jagung hidupnya dimana bu?” (CL.7,p.3,kl.7). Lalu Nr bertanya, Ibu jagung buahnya di atas ya bu? (CL.8,p.4,kl.5).

## b. Display Data

### Bagan 4.1 Display Data Aspek Memahami masalah

- **Dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah** (CL.1,p.4.kl.8), (CL.1,p.4.kl.9), (CL.2,p.3.kl.3),(CL.2,p.3.kl.4), (CL.2,p.3.kl.5), (CL.2,p.3.kl.6), (CL.2,p.3.kl.3), (CL.2,p.3.kl.4), (CL.2,p.3.kl.5), (CL.2,p.3.kl.6), (CL.2,p.3.kl.7), (CL.3,p.3.kl.4), (CL.3,p.3.kl.5), (CL.3,p.3.kl.6), (CL.3,p.3.kl.7), (CL.3,p.3.kl.8), (CL.4,p.3.kl.5), (CL.4,p.3.kl.4), (CL.4,p.3.kl.5), (CL.5,p.4.kl.1). (CL.5,p.4.kl.2), (CL.5,p.4.kl.3), (CL.6,p.5.kl.3),(CL.7,p.3.kl.2), (CL.7,p.3.kl.3), (CL.7,p.3.kl.4), (CL.7,p.3.kl.5), (CL.7,p.3.kl.6), (CL.8,p.4.kl.2),(CL.8,p.4.kl.3), (CL.8,p.4.kl.4), (CL.9,p.3.kl.3). (CL.9,p.3.kl.4), (CL.9,p.3.kl.5), (CL.9,p.3.kl.6),(CL.9,p.3.kl.7), (CL.10,p.3.kl.3),(CL.10,p.3.kl.4), (CL.11,p.3.kl.7), (CL.11,p.3.kl.8), (CL.11,p.3.kl.9), (CL.11,p.3.kl.10).
- **Dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks:** (CL.1,p.3.kl.7), (CL.3,p.3.kl.1). (CL.4,p.3.kl.1). (CL.7,p.3.kl.7). (CL.8,p.4.kl.5).

#### Fenomena yang muncul

- Anak antusias dan bersemangat dalam menyebutkan informasi yang ada didalam permainan media daur ulang puzzle geometri
- Anak mengangkat tangan didalam mengajukan pertanyaan dengan antusias

#### Memahami Masalah

#### Catatan Dokumentasi

- Dilakukan pada kegiatan inti pada saat peneliti menjelaskan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri.
- CD.1, CD.5, CD.7, CD.9, CD.12, CD.14, CD.18, CD.22, CD.26. CD.29.

#### Catatan Wawancara

- **Dilakukan dengan anak ketika anak sedang bermain secara individu dan ketika dalam proses pembelajaran berlangsung**
- **Dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah:** CW.1,kl.1, CW.1,kl.2, CW.1 ,kl.3, CW .1,kl.4, CW.1,kl.5, CW.1,kl.6, CW.1,kl.7, CW.1,kl.8, CW.1,kl.9, CW.1,kl.10, CW.1,kl.11, CW.1,kl.12, CW.9,kl.1, CW.9,kl.2, CW.9,kl.3, CW.9,kl.4, CW.9,kl.5, CW.9,kl.6, CW.9,kl.7, CW.9,kl.8, CW.9,kl.9, CW.9,kl.10, CW.9,kl.11, CW.9,kl.12
- **Dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks:** (CW.2,kl.1), (CW.2,kl.2), (CW.2,kl.3), (CW.2,kl.4), (CW.2,kl.5), (CW.2,kl.6),(CW.2,kl.7),(CW.2,kl.8),(CW.2,kl.9),(CW.2,kl.10),(CW.2,kl.11),(CW.2,kl.12), (CW.10,kl.1), (CW.10,kl.2),(CW.10,kl.3),, (CW.10,kl.4), (CW.10,kl.5), (CW.10,kl.6), (CW.10,kl.7), (CW.10,kl.8), (CW.10,kl.9), (CW.10,kl.10),(CW.10,kl.11), (CW.10,kl.12),.

### **c. Verifikasi (Kesimpulan)**

Secara Kualitatif, berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator pada siklus I, pembelajaran dapat berjalan lancar. Hasil tindakan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka berdampak positif terhadap peningkatan kecakapan berpikir terutama dalam pemecahan masalah dalam aspek memahami masalah. Anak sudah mampu memahami masalah yang diberikan oleh guru. Dalam memahami masalah anak mampu menyebutkan beberapa informasi yang ada masalah dalam permainan media daur ulang puzzle geometri selanjutnya anak mampu mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks selama proses pembelajaran menggunakan media daur ulang puzzle geometri.

## **2. Merencanakan Penyelesaian**

### **a) Reduksi data memaparkan semua data yang akan digunakan**

Aspek merencanakan penyelesaian masalah terdiri dari beberapa indikator, yang pertama adalah dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan, kedua adalah dapat menebak penyelesaian masalah, ketiga adalah dapat melakukan eksperimen.

Data yang termasuk tentang memilih rencana pemecahan masalah di kelas strawberry B diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi yang dibuat oleh peneliti dari hasil pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan

yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan dikelas Strawberry B, anak dapat memilih penyelesaian yang digunakan, ditunjukkan dengan:

Peneliti menanyakan kepada anak “kira-kira keping puzzle mana yang harus disusun terlebih dahulu?”. (CL.1,p.5.kl,2). Anak menunjuk keping puzzle seraya menjawab “itu bu yang bergambar telur” (CL.1,p.5.kl,3). Ace menjawab “itu bu yang gambar kepala ayam” sambil menunjukan keping puzzle (CL.2,p.3,kl.9). Anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.3,p.4,kl.2). Anak-anak menjawab “yang itu bu gambar telur” sambil menunjukan keping puzzle (CL.4,p.4,kl.2). Ren, Un dan Fath menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle bentuk sayap (CL.5,p.4,kl.5). Anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle dimulai dari telur (CL.6,p.4,kl.5). Anak-anak menunjukan tangan dan menjawab “itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.7,p.4,kl.2). Anak-anak menjawab dan menunjuk keping puzzle dimulai yang “gambar menanam biji” (CL.8,p.4,kl.2). bertanya kepada anak “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?(CL.9,p.4,kl.1). Rafi menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle gambar daun wortel(CL.9,p.4,kl.2). Anak-anak memilih salah satu keping puzzle yaitu “gambar menggali tanah” (CL.10,p.3,kl.2). Anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle potongan buah tomat

(CL.11,p.4,kl.2). Anak-anak menjawab dimulai “keping menanam biji bu”.(CL.12,p.4,kl.2).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas Strawberry B anak ditunjukkan pada indikator yang kedua adalah anak dapat menebak penyelesaian masalah, ditunjukkan dengan:

Peneliti bertanya kepada anak “kira-kira keping puzzle gambar telur diletakan sebelah mana?” Diletakan atas apa dibawah?” (CL.1,p.5.kl.7). Anak menjawab “di atas bu” (CL.1,p.5.kl.8). Puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.2,p.3,kl.10). Ace menjawab “paling atas bu”. (CL.2,p.3,kl.9). Anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle gambar kepala (CL.3,p.4,kl.2). Peneliti bertanya dengan mengajak anak untuk menebak penyelesaian, keping puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.4,p.4,kl.7). Anak-anak menebak penyelesaian dengan menjawab sambil menunjukan “paling atas bu nomor satu” (CL.4,p.4,kl.8). Peneliti menanyakan puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.5,p.4,kl.6). Anak-anak menjawab disebelah kiri atas bu. (CL.5,p.4,kl.7), Bany maju kedepan dengan menunjuk letaknya. (CL.6,p.4,kl.7). “Anak-anak mencari posisi yang untuk meletakan keping puzzlenya. (CL.7,p.4,kl.5).” Anak-anak menjawab disebelah kiri atas bu (CL.8, p.4,kl.4). Anak-anak menjawab sambil menunjukan “paling atas bu”. (CL.9,p.4,kl.4). Anak menjawab “di

atas bu” (CL.10,p.3.kl.9). Peneliti menanyakan keping puzzlenya diletakan disebelah mana yah? (CL.11,p4.,kl.3). Selanjutnya peneliti mengajak anak menebak penyelesaian dengan bertanya kira-kira keping puzzlenya diletakan disebelah mana yah? (CL.12,p.4.,kl.5). Anak-anak menjawab sebelah “kiri bu” (CL.12,p.4.,kl.6).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas Strawberry B ditunjukan pada indikator yang ketiga adalah anak dapat adalah dapat melakukan eksperimen, ditunjukan dengan:

Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle (CL.1,p.5.kl.9). Peneliti menunjuk Bny untuk maju kedepan untuk bermain puzzle geometri kedepan (CL.2,p.3,kl.14). Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan memindahkan keping puzzle (CL.3,p.4,kl.6). Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan memindahkan keping puzzle (CL.4,p.4,kl.9). Peneliti menyusun keping puzzle berikutnya dengan berkspерimen (CL.5,p.5,kl.11). Peneliti bersama anak melanjutkan permainan dengan menyusun keping puzzle berikutnya dengan bereksperimen (CL.6,p.5,kl.1). Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan anak dengan memutar-mutar dan memindah-mindahkankan puzzle agar menyusun dengan tepat (CL.12,p.4.,kl.4). Peneliti melakukan eksperimen memindahkan keping

puzzle sambil bertanya apakah kepingnya boleh diletakan dibawah? (CL.8,p.4,kl.5). Peneliti bersama anak melakukan eksperimen (CL.9,p.4,kl.5). Kemudian peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle (CL.10,p.3.kl.10). Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan anak dengan memutar mutar dan memindahkan puzzle agar menyusun dengan tepat (CL.11,p4,kl.4). Anak-anak mencocokkan keping puzzle dengan melakukan eksperimen, (CL.11,p4.,kl.5). Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan anak dengan memutar-mutar dan memindah-mindahkankan puzzle agar menyusun dengan tepat (CL.12,p.4,kl.4).

## b. Display Data

### Bagan 4.2 Display Data Aspek Merencanakan Penyelesaian

- **Dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan:** (CL.1,p.5.kl.2), (CL.1,p.5.kl.3), (CL.2,p.3.kl.9), (CL.3,p.4.kl.2), (CL.4,p.4.kl.2), (CL.5,p.4.kl.5), (CL.6,p.4.kl.5), (CL.7,p.4.kl.2), (CL.8,p.4.kl.2), (CL.9,p.4.kl.1), (CL.9,p.4.kl.2), (CL.10,p.3.kl.2), (CL.11,p.4.kl.2), (CL.12,p.4.kl.2).
- **Dapat menebak penyelesaian:** (CL.1,p.5.kl.7), (CL.1,p.5.kl.8), (CL.2,p.3.kl.10), (CL.2,p.3.kl.9), (CL.3,p.4.kl.2), (CL.4,p.4.kl.7), (CL.4,p.4.kl.8), (CL.5,p.4.kl.6), (CL.5,p.4.kl.7), (CL.6,p.4.kl.7), (CL.8,p.4.kl.4), (CL.9,p.4.kl.4), (CL.10,p.3.kl.9), (CL.11,p.4.kl.3), (CL.12,p.4.kl.5), (CL.12,p.4.kl.6).
- **Dapat melakukan eksperimen:** (CL.1,p.5.kl.9), (CL.2,p.3.kl.14), (CL.3,p.4.kl.6), (CL.4,p.4.kl.9), (CL.5,p.5.kl.11), (CL.6,p.5.kl.1), (CL.7,p.4.kl.4), (CL.8,p.4.kl.5), (CL.9,p.4.kl.5), (CL.10,p.3.kl.10), (CL.11,p.4.kl.4), (CL.11,p.4.kl.5), (CL.12,p.4.kl.4).

#### Fenomena yang Muncul

Anak antusias dan anak masing-masing anak mempunyai variasi sendiri dalam merencanakan penyelesaian. Hal ini ditunjukkan anak bisa memilih sendiri pemecahan yang digunakan, menebak penyelesaian puzzle dengan tepat dan bereksperimen dengan cara anak sendiri seperti memindah atau mengeser keping puzzle.

#### Merencanakan Penyelesaian

#### Catatan Dokumentasi

- Dilakukan pada kegiatan inti pada saat peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri.
- CD.1,CD.2,CD.3,CD.4, CD.5,CD.6,CD.7,CD.8, CD.9,CD.10, CD.11, CD.12

#### Catatan Wawancara

- **Dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan:** (CW.3.,kl.1), (CW.3.,kl.2), (CW.3.,kl.3), (CW.3.,kl.4), (CW.3.,kl.5), (CW.3.,kl.6), (CW.3.,kl.7), (CW.3.,kl.8), (CW.3.,kl.9), (CW.3.,kl.10), (CW.3.,kl.11), (CW.3.,kl.12), (CW.9.,kl.1), (CW.10.,kl.2), (CW.10.,kl.3), (CW.10.,kl.4), (CW.10.,kl.5), (CW.10.,kl.6), (CW.10.,kl.7), (CW.10.,kl.8), (CW.10.,kl.9), (CW.10.,kl.10), (CW.10.,kl.11), (CW.10.,kl.12),
- **Dapat menebak penyelesaian:** (CW.4.,kl.1), (CW.4.,kl.2), (CW.4.,kl.3), (CW.4.,kl.4), (CW.4.,kl.5), (CW.4.,kl.6), (CW.4.,kl.7), (CW.4.,kl.8), (CW.4.,kl.9), (CW.4.,kl.10), (CW.4.,kl.11), (CW.4.,kl.12), (CW.10.,kl.1), (CW.11.,kl.2), (CW.11.,kl.3), (CW.11.,kl.4), (CW.11.,kl.5), (CW.11.,kl.7), (CW.11.,kl.8), (CW.11.,kl.9), (CW.11.,kl.10), (CW.11.,kl.11), (CW.11.,kl.12)
- **Dapat melakukan eksperimen:** (CW.5.,kl.1), (CW.5.,kl.2), (CW.5.,kl.3), (CW.5.,kl.4), (CW.5.,kl.5), (CW.5.,kl.6), (CW.5.,kl.7), (CW.5.,kl.8), (CW.5.,kl.9), (CW.5.,kl.10), (CW.5.,kl.11), (CW.5.,kl.12), (CW.12.,kl.1), (CW.12.,kl.2), (CW.12.,kl.3), (CW.12.,kl.4), (CW.12.,kl.5), (CW.12.,kl.6), (CW.12.,kl.7), (CW.12.,kl.8), (CW.12.,kl.9), (CW.12.,kl.10), (CW.12.,kl.11), (CW.12.,kl.12).

#### **d. Verifikasi**

Hasil tindakan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka berdampak positif terhadap peningkatan kecakapan berpikir terutama dalam pemecahan masalah dalam aspek memahami masalah. Anak sudah mampu merencanakan penyelesaian masalah yang diberikan oleh guru. Dalam merencanakan penyelesaian masalah anak mampu memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan, mampu mengungkapkan alasan penggunaan rencana yang digunakan, mampu menebak penyelesaian, melakukan eksperimen dan mampu menggurutkan informasi sesuai dengan kejadian. Kemampuan anak dalam perencanaan penyelesaian berkembang dengan diberikannya penjelasan dan kesempatan anak dalam penyusunan media daur ulang puzzle geometri. Anak mampu merencanakan penyelesaian masalah karena anak memperhatikan penjelasan dan karena seringnya anak berkeksplorasi dengan media kongkrit media puzzle geometri.

### **3. Melaksanakan Penyelesaian**

#### **a) Reduksi Data memaparkan semua data yang digunakan**

Aspek melaksanakan penyelesaian masalah terdiri dari dua indikator yaitu yang pertama adalah dapat menjelaskan langkah pemecahan

masalah yang dilakukan dan yang kedua adalah dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar.

Data yang termasuk tentang memilih rencana pemecahan masalah di kelas strawberry B diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi yang dibuat oleh peneliti dari hasil pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas Strawberry B, anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan ditunjukkan dengan:

Peneliti bertanya kepada anak coba jelaskan langkah menyusun puzzlenya? (CL.1,p.5,kl.10). Anak-anak menjawab menggerami, menetas, anak ayam, ayam dan ayam dewasa bu (CL.1,p.5,kl.13). Peneliti bertanya kepada anak “coba tadi langkah menyusun puzzlenya bagaimana yah?” (CL.2,p.3,kl.10). Anak-anak menjawab “dari kepala, badan, kaki, ekor bu” (CL.2,p.3,kl.10). Peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk satu anak Nr dengan “coba tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.3,p.5,kl.2). Nr menjawab dimulai dari pilih keping puzzle berbentuk “kepala bu”. Peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk Ren dengan “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.4,p.5,kl.2). Ren menjawab dari “telur dulu bu, lalu dierami, bu”

(CL.4,p.5,kl.3). peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk Nara dengan “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.5,p.5,kl.12). Nara menjawab memilih “kepala, badan, sayap bu”(CL.5,p.5,kl.13). peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan bertanya kepada anak-anak “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.6,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab “dimulai dari telur, lalu telurnya didaun, menjadi ulat, kepompong, kepompong berubah jadi kupu-kupu dan jadi kupu-kupu bu”(CL.6,p.5,kl.3). Peneliti menunjuk Ace coba jelaskan cara menyusun puzzlenya bagaimana? (CL.7,p.4,kl.8). Ace menunjuk keping puzzle dengan benar. Setelah itu peneliti bertanya kepada Uno, terkait langkah-langkah dalam menyusun puzzle (CL.8,p.4,kl.8). Uno menjawab. Dimulai dari menanam benih, disiram, tumbuh batang dan daun, tumbuh bunga, lalu tumbuh buah jagung”. (CL.8,p.4,kl.9). peneliti bertanya kepada Nadhi coba jelaskan tadi langkah nyusun puzzlenya bagaimana nak? Nadhi menjawab sambil menunjukkan keping puzzle dimulai dari gambar daun wortel, keping badan wortel, bu. (CL.9,p.4,kl.6). Peneliti bertanya kepada anak tentang langkah pemecahan masalah yang dibuatnya. (CL.10,p.3,kl.11). Rafi dapat menjelaskan langkah penyelesaian yang digunakan dengan menjawab “dilihat dulu bu gambar kepingnya lalu diurutkan bu” (CL.10,p.3,kl.11). peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah

pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk Ace dengan “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.11,p.4,kl.7). Ace menjawab “dilihat dulu bentuknya bu lalu dicocokkan” (CL.11,p.4,kl.8). Peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk Nadh dengan “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.12,p.4,kl.7). Nadh menjawab “dimulai dari memilih puzzle gambar menanam biji bu (CL.12,p.4,kl.8).

Data yang termasuk tentang memilih rencana pemecahan masalah di kelas strawberry B diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi yang dibuat oleh peneliti dari hasil pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan observer, setelah dilakukan tindakan di kelas Strawberry B, anak dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar ditunjukkan dengan:

Peneliti bersama anak menyusun keping puzzle sesuai dengan urutan perkembangbiakan ayam (CL.1,p.6,kl.1). Selanjutnya peneliti meminta satu anak untuk maju kedepan untuk menyelesaikan potongan puzzle geometri (CL.2,p.3,kl.13). Peneliti menunjuk Bny untuk maju kedepan untuk bermain puzzle geometri kedepan (CL.2,p.3,kl.14). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle dengan benar dan tepat

(CL.3,p.5,kl.4). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle dengan benar dan tepat (CL.4,p.5,kl.4). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle 5-6 puzzle dengan benar dan tuntas (CL.5,p.5,kl.14). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle 5-6 puzzle dengan benar dan tuntas (CL.6,p.5,kl.4). Selanjutnya peneliti melanjutkan menyusun puzzle berikutnya sesuai dengan urutannya yaitu dimulai dari keping urutan pertama sampai urutan keenam (CL.7,p.4,kl.7). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun 5-6 keping puzzle dengan benar dan tuntas (CL.8,p.5,kl.11). Peneliti melaksanakan langkah penyusunan puzzle sesuai dengan langkah-langkah dengan menyusun puzzle yang sudah dipilih anak. (CL.9,p.4,kl.5). Selanjutnya, itu peneliti melanjutkan keping puzzle sesuai dengan urutannya cara menanam wortel (CL.10,p.3,kl.11). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle 5-6 puzzle dengan benar dan tuntas dalam menyusun gambar tomat (CL.11,p.4,kl.9). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle 5-6 puzzle dengan benar dan tuntas (CL.12,p.4,kl.9).

## b) Display Data

### Bagan 4.3 Display Data Aspek Melaksanakan Penyelesaian

- **Menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan** (CL.1,p.5,kl.10). (CL.1,p.5,kl.13). (CL.2,p.3,kl.10)., (CL.2,p.3,kl.10)., (CL.3,p.5,kl.2), (CL.4,p.5,kl.2), (CL.4,p.5,kl.3), (CL.5,p.5,kl.12), (CL.5,p.5,kl.13), (CL.6,p.5,kl.2), (CL.6,p.5,kl.3), (CL.7,p.4,kl.8), (CL.8,p.4,kl.8), (CL.8,p.4,kl.9), (CL.9,p.4,kl.6), (CL.10,p.3,kl.11), (CL.10,p.3,kl.11), (CL.11,p.4,kl.7), (CL.11,p.4,kl.8), (CL.12,p.4,kl.7). (CL.12,p.4,kl.8).
- **Menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar:** (CL.1,p.5,kl.10), (CL.1,p.5,kl.13), (CL.2,p.3,kl.10), (CL.2,p.3,kl.10), (CL.3,p.5,kl.2). (CL.4,p.5,kl.2), (CL.4,p.5,kl.3), (CL.5,p.5,kl.12), (CL.5,p.5,kl.13), (CL.6,p.5,kl.2). (CL.6,p.5,kl.3), (CL.7,p.4,kl.8), (CL.8,p.4,kl.8), (CL.8,p.4,kl.9), (CL.9,p.4,kl.6), (CL.10,p.3,kl.11), (CL.10,p.3,kl.11), (CL.11,p.4,kl.7), (CL.11,p.4,kl.8), (CL.12,p.4,kl.7). (CL.12,p.4,kl.8).

#### Fenomena yang tampak:

Anak antusias dan senang sekali dalam melaksanakan penyelesaian menyusun keping puzzle geometri

Anak-anak tidak ada beban dan kesulitan dalam melaksanakan penyelesaian sesuai dengan rencana yang dibuat sebelumnya

Anak-anak dapat menjawab dengan lancar ketika ditanyakan langkah pemecahan masalah yang digunakan

**Melaksanakan Penyelesaian**

#### Catatan Dokumentasi

- Dilakukan pada kegiatan inti pada saat peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri.
- CD.2,CD.6,CD.10,CD.13,CD.15,CD.19,CD.8,CD.23,CD.27, CD.30, CD.37

#### Catatan Wawancara

- **Menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan** (CL.6,kl.1), (CL.6,kl.2), (CL.6,kl.3), (CL.6,kl.4), (CL.6,kl.5),(CL.6,kl.6), (CL.6,kl.7), (CL.6,kl.8), (CL.6,kl.9), (CL.14,kl.1), (CL.14,kl.2), (CL.14,kl.3), (CL.14,kl.4), (CL.14,kl.5), (CL.14,kl.6),(CL.14,kl.7), (CL.14,kl.8), (CL.14,kl.9).
- **Menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar:** (CL.7,kl.1), (CL.7,kl.2), (CL.7,kl.3), (CL.7,kl.4), (CL.7,kl.5), (CL.7,kl.6), (CL.7,kl.7), (CL.7,kl.8), (CL.7,kl.9), (CL.7,kl.10), (CL.7,kl.11), (CL.7,kl.12), (CL.15, kl.1), (CL.15, kl.2), (CL.15, kl.3), (CL.15, kl.4), (CL.15, kl.5), (CL.15, kl.6), (CL.15, kl.7), (CL.15, kl.8), (CL.15, kl.9), (CL.15, kl.10), (CL.15, kl.11), (CL.15, kl.12),

#### **d) Verifikasi (Kesimpulan)**

Hasil tindakan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka berdampak positif terhadap peningkatan kecakapan berpikir terutama dalam pemecahan masalah dalam aspek melaksanakan penyelesaian masalah. Anak sudah mampu melaksanakan penyelesaian masalah dengan cara dapat menjelaskan langkah masalah yang digunakan dan dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar. Dalam hal ini anak sudah mampu melaksanakan penyelesaian dari perencanaan yang dilakukan sebelumnya.

#### **4. Meninjau kembali penyelesaian**

##### **a) Reduksi Data memaparkan semua data yang digunakan**

Aspek meninjau kembali penyelesaian terdiri dari satu indikator yaitu dapat memeriksa kembali langkah penyelesaian masalah yang digunakan. Pada indikator memeriksa langkah penyelesaian masalah, penilaian dilakukan dengan pengamatan:

Setelah selesai menyusun puzzle, peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang dibuat sudah tepat apa belum (CL.1,p.6,kl.2). Anak-anak menjawab “sudah tepat bu sesuai urutannya” (CL.1,p.6,kl.3). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun (CL.2,p.3,kl.10). Peneliti bertanya

apakah sudah benar? (CL.2,p.3,kl.11). Anak-anak menjawab “sudah bu guru” (CL.2,p.3,kl.12). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun (CL.3,p.5,kl.5). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.3,p.5,kl.6). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.3,p.5,kl.7). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai proses perkembangbikan burung (CL.4,p.6,kl.2). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.4,p.6,kl.3). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.4,p.6,kl.8). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle bentuk kupu-kupu (CL.5,p.6,kl.2). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.5,p.6,kl.3). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.5,p.6,kl.4). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle metamorphosis kupu-kupu (CL.6,p.6,kl.2). Peneliti bertanya apakah sudah benar sesuai dengan urutannya? (CL.6,p.6,kl.3). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.6,p.6,kl.4). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun (CL.7,p.4,kl.8). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.7,p.4,kl.9). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.7,p.4,kl.10). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle urutan proses menanam jagung (CL.8,p.5,kl.1). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.8,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”.

(CL.8,p.5,kl.3). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun dengan gambar wortel (CL.9,p.4,kl.6). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.9,p.4,kl.7). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.9,p.4,kl.8). Setelah selesai, peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang dibuat sudah tepat apa belum (CL.10,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab “sudah tepat bu sesuai urutannya” (CL.10,p.4,kl.2). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle karakteristik tomat dengan melihat hasilnya (CL.11,p.5,kl.1). Peneliti bertanya apakah sudah benar sesuai dengan gambar tomat? (CL.11,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.11,p.5,kl.3). Selanjutnya peneliti mengajak anak menebak penyelesaian dengan bertanya kira-kira keping puzzlenya diletakan disebelah mana yah? (CL.12,p.4.,kl.5). Anak-anak menjawab sebelah “kiri bu”. (CL.12,p.4.,kl.6).

## b) Display Data

### Bagan 4.4 Display Data Aspek Meninjau Kembali Penyelesaian

#### - **Memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan :**

(CL.1,p.6,kl.2), (CL.1,p.6,kl.3), (CL.2,p.3,kl.10), (CL.2,p.3,kl.11), (CL.2,p.3,kl.12),  
 (CL.3,p.5,kl.5), (CL.3,p.5,kl.6), (CL.3,p.5,kl.7), (CL.4,p.6,kl.2), (CL.4,p.6,kl.3), (CL.4,p.6,kl.8).  
 (CL.5,p.6,kl.2), (CL.5,p.6,kl.3), (CL.5,p.6,kl.4), (CL.6,p.6,kl.2), (CL.6,p.6,kl.3), (CL.6,p.6,kl.4),  
 (CL.7,p.4,kl.8), (CL.7,p.4,kl.9). (CL.7,p.4,kl.10), (CL.8,p.5,kl.1), (CL.8,p.5,kl.2),  
 (CL.8,p.5,kl.3). (CL.9,p.4,kl.6). (CL.9,p.4,kl.7), (CL.9,p.4,kl.8), (CL.10,p.4,kl.1),  
 (CL.10,p.4,kl.2). (CL.11,p.5,kl.1), (CL.11,p.5,kl.2), (CL.11,p.5,kl.3), (CL.12,p.4.,kl.5),  
 (CL.12,p.4.,kl.6).

#### **Fenomena yang Muncul:**

- Anak antusias dan teliti dalam mengecek kembali langkah pemecahan yang digunakan
- Anak-anak sangat bersemangat dalam mengecek kembali langkah pemecahan yang digunakan dengan melihat hasil puzzle yang telah dibuat

#### **Catatan Dokumentasi**

- Dilakukan pada kegiatan inti pada saat peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri.
- CD.2, CD.6, CD.10, CD.13, CD.15, CD.19, CD.8, CD.23, CD.27, CD.30, CD.37

#### **Meninjau Kembali Penyelesaian**

#### **Catatan Wawancara**

- **Dilakukan pada saat anak sedang bermain puzzle secara individu**
- **Memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan** (CW.8.,kl.1), (CW.8.,kl.2), (CW.8.,kl.3), (CW.8.,kl.4), (CW.8.,kl.5), (CW.8.,kl.6), (CW.8.,kl.7), (CW.8.,kl.8), (CW.8.,kl.9), (CW.8.,kl.10), (CW.8.,kl.11), (CW.8.,kl.12), (CW.16,kl.1), (CW.16,kl.2), (CW.16,kl.3), (CW.16,kl.4), (CW.16,kl.5), (CW.16,kl.6), (CW.16,kl.7), (CW.16,kl.8), (CW.16,kl.9), (CW.16,kl.10), (CW.16,kl.11), (CW.16,kl.12).

**d) Verifikasi**

Hasil tindakan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ceria Cempaka berdampak positif terhadap peningkatan kecakapan berpikir terutama dalam pemecahan masalah dalam aspek meninjau kembali penyelesaian masalah. Dalam hal ini anak sudah mampu mengecek kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan, maksudnya dalam hal ini anak sudah mampu mengecek kembali kepingan puzzle yang telah disusun.

**D. Interpretasi Hasil Analisis**

Data penelitian menunjukkan hasil tindakan melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri pada siklus I mencapai dan pada siklus II mencapai. Hal ini telah menunjukkan bahwa mencapai peningkatan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti dan kolaborator yaitu 71%. Berdasarkan hasil analisis dapat diinterpretasikan pada table 4. 11 sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Interpretasi Data**

No	Siklus I	Persentase	Interprestasi Hasil Analisis
1	Pra Penelitian	47,4%	Hasil rata-rata kecakapan berpikir anak masih rendah
2	Siklus I	68,76%	Hasil rata-rata kecakapan berpikir anak belum mencapai kriteria yang diharapkan
3	Siklus II	92,5%	Hasil rata-rata kecakapan berpikir anak sudah mencapai kriteria yang diharapkan

Berdasarkan pada data interpretasi hasil analisis terjadinya adanya peningkatan pada kecakapan berpikir anak setelah menerapkan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Berdasarkan pada hasil persentase yang didapat pada akhir siklus II, maka peneliti dan kolaborator merasa telah ada ketercapaian yang dirasa cukup, sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian pada akhir siklus II. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak terutama dalam pemecahan masalah anak di kelas strawberry B PAUD Ceria Cempaka di Cipayung, Jakarta Timur dapat diterima.

Interpretasi dari hasil analisis yang dapat menjelaskan bahwa kecakapan berpikir anak berkembang disetiap pertemuan yang dilakukan. Setiap kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dalam

kecakapan berpikir membutuhkan satu kali putaran setiap pertemuannya. Setiap anak memiliki interval yang berbeda dalam perkembangannya, tetapi terlihat jelas bahwa anak yang menjadi fokus penelitian mengalami peningkatan dalam kecakapan berpikir terutama dalam pemecahan masalah atau *problem solving*.

**Tabel 4.11**  
**Analisis Perkembangan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun di Kelas strawberry B PAada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Peningkatan</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>	<b>Peningkatan</b>
<b>47,4%</b>	<b>68,79%</b>	<b>21,36%</b>	<b>68,76%</b>	<b>92,5%</b>	<b>23,7%</b>

Peningkatan yang terjadi merupakan hasil dari tindakan yang disertai dengan refleksi-refleksi untuk mendapatkan peningkatan yang maksimal dari penelitian tindakan. Pada pra siklus anak belum mampu memecahkan masalah sederhana dengan belum mampu menyusun puzzle secara benar sebagian anak masih kebingungan. Mengingat didalam pembelajaran yang dilakukan didalam kelas anak difokuskan hanya kegiatan pada membaca, menulis, dan berhitung dengan menggunakan majalah. Guru tidak membelajarkan kecakapan hidup pada anak salah satunya adalah kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah.

Melalui kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki anak, kedepannya anak akan mampu memecahkan berbagai persoalan hidup

didalam kehidupan nyata. Melalui kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki anak akan mendukung kemampuan kognitif yang dimiliki anak. Dalam penelitian ini, peneliti menyediakan media daur ulang puzzle geometri yang buat sesuai dengan sub tema dan puzzle yang digunakan setiap harinya berbeda bentuknya dan tingkat kesulitan yang berbeda. Sebagian anak-anak sudah mulai berkembang kecakapan berpikirnya dalam pemecahan masalah dengan mampu memahami masalah, melaksanakan penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian dan meninjau kembali penyelesaian melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Hal tersebut dilanjutkan pada siklus II, sehingga anak-anak akan semakin terbiasa melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang geometri agar kecakapan berpikirnya meningkat dalam aspek *problem solving*. Setelah penelitian siklus II berakhir kecakapan berpikir anak akan semakin meningkat yang ditunjukan dengan anak sudah mampu menyusun media daur ulang tanpa bantuan dari peneliti.

Kecakapan berpikir anak yang ditunjukan anak terlihat jelas peningkatannya setelah diberikan tindakan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Pada anak usia dini pengembangan kecakapan berpikir terutama dalam pemecahan masalah perlu dibelajarkan sejak dini melalui kegiatan sederhana seperti melalui permainan puzzle. Pada pengembangan kecakapan berpikir dalam aspek pemecahan masalah yang diberikan kepada anak harus disesuaikan dengan tingkat usia perkembangan anak, hal tersebut akan membantu

anak untuk membantu anak dalam pengembangan kecakapan berpikir anak terutama dalam aspek pemecahan masalah. Berdasarkan hal tersebut dikatakan bahwa melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri mampu meningkatkan kecakapan berpikir anak dalam aspek pemecahan masalah dengan cara yang menyenangkan dan lebih mudah.

Berdasarkan pemampanan di atas, secara kualitatif bahwa kecakapan berpikir anak telah berkembang. Anak-anak menunjukkan perkembangan pada kecakapan berpikir anak terutama dalam pemecahan masalah anak. Oleh karena itu maka dapat dikatakan bahwa kecakapan berpikir anak dapat dikembangkan melalui kegiatan media daur ulang puzzle geometri. Perkembangan tersebut juga dapat divisualisasikan melalui grafik perkembangan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun di ke;as Strawberry B PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

Peningkatan kecakapan berpikir anak terlihat jelas saat diberikan tindakan. Kegiatan media daur ulang puzzle geometri tidak hanya kegiatan bermain saja, tetapi didalamnya terdapat pembelajaran mengenai kecakapan berpikir anak terutama dalam aspek pemecahan masalah sederhana pada anak. Kecakapan berpikir anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan secara langsung dan dengan menggunakan media kongkret yang menarik dan tidak harus menggunakan media jadi, namun dapat ditingkatkan melalui media daur ulang seperti kardus. Selain efisien, media daur ulang juga dapat menghasilkan media yang menarik dan menyenangkan. Selain menyenangkan media daur ulang puzzle geometri

memberikan pengalaman yang menarik untuk anak dan juga dapat dikatakan melalui penggunaan media daur ulang geometri dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan.

Kegiatan melalui media daur ulang puzzle geometri juga dapat didukung dengan menggunakan media daur ulang berupa kardus. Sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan, kegiatan yang menyertakan aktivitas langsung dan praktek langsung dapat mendukung pemahaman anak dalam menerima pengetahuan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri merupakan suatu alternatif kegiatan yang dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak secara menyenangkan.

#### **E. Pembahasan Temuan Lapangan**

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh persentase kenaikan kecakapan berpikir anak kelas B di PAUD Ceria Cempaka usia 5-6 tahun pada pra penelitian sebesar 47,4%, pada tindakan siklus I menjadi 68,79% dan pada siklus II persentase menjadi 92,5%. Hal tersebut dapat menjujukankesesuaian dengan hipotesis tindakan yang ditetapkan yaitu dengan minimal persentase kenaikan menjadi 71%, maka hipotesis diterima. Dengan demikian kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak anak kelas strawberry B PAUD Ceria Cempaka usia 5-6 tahun dapat dikatakan diterima.

Hasil analisis data kualitatif membuktikan pengembangan kecakapan berpikir anak melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri mampu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan secara lisan maupun tindakan. Melalui penerapan kegiatan tersebut, anak dapat belajar dengan pengalaman langsung yang menyenangkan dengan tidak mengabaikan esensi dari tujuan kegiatan yang dilakukan dan diberikan. Sehingga anak menikmati kegiatan pembelajaran mengenai kecakapan berpikir yang diberikan selama dalam tindakan. Hal ini sesuai pendapat Birtz menjelaskan bahwa karakteristik *problem solving* pada anak usia dini meliputi:

*Constructing knowledge by making mistakes is part of the natural process of problem solving. Through exploring, then experimenting, trying out a hypothesis, and finally, solving problems, children make learning personal and meaningful.<sup>1</sup>*

Berdasarkan pendapat tersebut diartikan bahwa membangun pengetahuan dengan membuat kesalahan adalah bagian dari proses alami pemecahan masalah. Melalui menjelajahi, kemudian bereksperimen, mencoba hipotesis, dan akhirnya, memecahkan masalah, anak dapat membuat belajar lebih bermakna sesuai dengan caranya.

Peneliti memberikan kegiatan tersebut melalui kegiatan media daur ulang puzzle geometri disetiap pertemuan. Pada penelitian tindakan ini, anak dibelajarkan pemecahan masalah. Frekuensi pemberian tindakan

---

<sup>1</sup> Britz, J, and Richard, N. *Problem Solving In The Early Childhood Classroom*. Washington, DC: National Education Association, 1992. h. 23

dapat mempengaruhi kecakapan berpikir anak dalam pemecahan masalah. Terlihat jelas indikator yang berkaitan dengan pemecahan masalah dapat mengalami peningkatan seperti memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian masalah dan meninjau kembali penyelesaian masalah melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Aspek yang dikembangkan dalam kecakapan berpikir dalam aspek pemecahan masalah antara lain memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan penyelesaian masalah dan meninjau kembali penyelesaian masalah

Kegiatan peningkatan kecakapan berpikir pada anak dibutuhkan beberapa kegiatan pendukung yang anak-anak dapat melakukan secara langsung dan menggunakan media kongkrit disetiap pertemuan. Anak juga cenderung lebih menyukai kegiatan penggunaan media daur ulang sehingga anak lebih bersemangat dan senang.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Selama berlangsungnya penelitian dan berdasarkan temuan di lapangan ada beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin namun disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan dan kelemahan akibat keterbatasan yang ada sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai apa yang diharapkan. Keterbatasan - keterbatasan yang teramati dan terjadi selama penelitian tindakan ini berlangsung diantaranya adalah keterbatasan peneliti dalam mendokumentasikan kejadian penting.

## **BAB V**

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

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil analisis data pada pra penelitian, diperoleh persentase sebesar 47,4%. Pada siklus I, diperoleh persentase keberhasilan sebesar 68,79% dan pada siklus II, diperoleh persentase sebesar 92,5%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa pemberian tindakan telah memberikan pencapaian keberhasilan yang cukup signifikan dalam mengembangkan kecakapan berpikir anak dalam aspek pemecahan masalah. Sebagaimana yang disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika diperoleh peningkatan mencapai 71%, maka penelitian ini berhasil karena persentase yang dicapai pada siklus II mencapai 92,5%. Maka dapat dinyatakan bahwa penerapan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak dalam aspek pemecahan masalah pada anak kelas Strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur. Oleh karena itu pemberian tindakan berupa penerapan kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri sebagai kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kecakapan berpikir anak dalam aspek pemecahan masalah pada anak kelas Strawberry B di PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

Berdasarkan pada data kualitatif, terlihat adanya peningkatan kecakapan berpikir anak melalui pemberian tindakan penggunaan media daur ulang puzzle geometri sebagai kegiatan pembelajaran. Melalui pembelajaran menggunakan kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri anak diajak untuk belajar untuk menggunakan benda-benda kongkrit dan menggunakan media daur ulang puzzle geometri yang telah disediakan sehingga dapat membuat anak senang dalam melakukan kegiatan pembelajaran pengembangan kecakapan berpikir terutama dalam aspek pemecahan masalah.

Kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri memberikan ruang untuk anak dapat belajar dengan aktif dan melakukan kegiatan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Dalam hal ini, anak-anak diberikan kebebasan langsung dengan kegiatan media daur ulang puzzle geometri. Berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan dan dokumentasi dapat dilihat bahwa penerapan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat mengembangkan kecakapan berpikir anak pada anak kelas strawberry B usia 5-6 tahun di BKB PAUD Ceria Cempaka, Cipayung, Jakarta Timur.

## **B. IMPLIKASI**

Implikasi dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa kecakapan berpikir pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai macam kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Kecakapan berpikir yang merupakan

salah satu aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang dapat dikembangkan melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan mengembangkan kecakapan berpikir pada anak melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat mengembangkan pemecahan masalah pada anak. Melalui kegiatan ini anak mampu memecahkan persoalan didalam kehidupannya kelak dan mendukung kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak. Kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri juga anak akan mampu meningkatkan minat dan motivasi anak untuk mencoba didalam pembelajaran kecakapan berpikir terutama dalam aspek pemecahan masalah.

Dalam menerapkan pembelajaran kecakapan berpikir menggunakan media daur ulang puzzle geometri di kelas, Guru juga harus memperhatikan beberapa hal antara lain yaitu mempersiapkan kegiatan dan media dengan sebaik-baiknya dan mempertimbangkan kegiatan dari segi keamanan. Selain itu, dalam pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran guru memperhatikan beberapa aspek yang menjadi fokus peningkatan kecakapan berpikir anak. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran berlangsung guru memberikan kesempatan sebanyak-banyaknya kepada anak untuk menggunakan media yang disediakan oleh guru, sehingga anak dapat bereksplorasi dan aktif dengan penggunaan

media daur ulang puzzle geometri. Pengalaman langsung yang didapatkan oleh anak sangat mendukung berkembangnya kecakapan berpikir anak

Selanjutnya kegiatan yang dilakukan guru seharusnya dapat memenuhi rasa ingin tahu anak dan memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan media yang digunakan. Sebaiknya kegiatan harus membuat anak senang dan aktif didalam kegiatan media daur ulang puzzle geometri, Kegiatan yang mengeksplorasi adalah kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Setiap pemilihan kegiatan dan menggunakan media dan alat-alat yang digunakan harus diperhatikan oleh guru untuk keselamatan anak dan kenyamanan anak dalam melakukan pembelajaran.

Kemudian langkah langkah yang perlu dilakukan dalam menentukan kegiatan adalah mengumpulkan informasi apa yang diinginkan oleh anak, menentukan keberhasilan, mengidentifikasi hambatan, kemungkinan, membuat perencanaan kegiatan, melakukan tindakan kegiatan dan mengadakan evaluasi terhadap semua kegiatan yang dilakukan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media daur ulang puzzle geometri yang telah diuraikan di atas bahwa pengkondisian dan perencanaan pembelajaran yang baik sangat menentukan keberhasilan pada pembelajaran kecakapan berpikir melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. Melalui kegiatan yang menarik serta menyenangkan dapat membuat anak tidak bosan dan tertantang dalam melakukan kegiatan tersebut.

### C. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti mencoba mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

#### 1. Saran Bagi Guru,

Pembelajaran mengenai kecakapan berpikir melalui kegiatan penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan kecakapan berpikir anak khususnya dalam pemecahan masalah atau *problem solving* anak. Selain menyenangkan, kegiatan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan mudah untuk dipahami dalam pembelajaran dengan menggunakan benda konkrit. Melalui kegiatan juga dapat menjadi solusi menggunakan media pembelajaran tidak selamanya dengan menggunakan media jadi, melalui pemanfaatan daur ulang guru dapat menciptakan media yang menarik, variatif dan edukatif.

#### 2. Saran bagi mahasiswa PG PAUD

Dapat dijadikan referensi dan menambah pengetahuan dalam meningkatkan kecakapan berpikir khususnya dalam pemecahan masalah atau *problem solving* anak.

#### 3. Bagi Orang Tua

Adapun saran bagi orangtua agar dapat membantu pihak sekolah dalam mengembangkan kecakapan berpikir anak, dengan cara mengajak para orangtua untuk mengajak anak untuk melakukan kegiatan

penggunaan media daur ulang puzzle geometri kembali di rumah yang telah didapat anak dari sekolah. Dalam hal ini dibutuhkan kerjasama yang baik antara pihak sekolah dan orang tua murid.

#### 4. Bagi peneliti Selanjutnya

Dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dalam mengembangkan kecakapan berpikir . Selain itu dapat menindaklanjuti hasil penelitian ini tentang penggunaan media daur ulang puzzle geometri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002
- Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi, 2012
- Britz, J and Richard, N. *Problem Solving In The Early Childhood Classroom*. Washington, DC: National Education Association, 1992
- Gunarsa, Singgih D, *Dasar & Teori Perkembangan Anak*, Jakarta: Gunung Mulia, 2006
- Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, Jakarta: Luxima Metro Media, 2014
- Hani Epen, [kuliah.itb.ac.id/course/.info.php?id=435](http://kuliah.itb.ac.id/course/.info.php?id=435)
- Kementrian Lingkungan Hidup, <http://perpustakaan.menlh.go.id/index.php>
- Kusnandar, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Rajawali pers, 2009
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Indeks, 2009
- Mangklrulkar, dkk, *Life Skills Approach to Child and Adolescent Healthy Human Development*, Pan American Health Organization, 2001
- Mills, Geoffrey E, *Action Research A Guide For the Teacher Research*, USA: Merrill Prentice Hall, 2003
- Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif EdisiRevisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004
- Moseley, David et al, *Thinking Skill Frameworks For Post-16 Learners: An Evaluation A Research Report For The Learning And Skills Research Centre* (University of Newcastle, 2004

- Musfiqon, Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012
- Nurani, Yuliani, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta: Indeks, 2012
- Nurani, Yuliani, Pengembangan Media Daur Ulang Berbasis Kecerdasan Jamak dalam Peningkatan Keterampilan Hidup Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta
- Nurohman, Sabar, Peningkatan Thinking Skills Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Konstruktivisme Di Sekolah Alam, Jurnal Penelitian dan Evaluasi pendidikan, nomor 1, tahun IX, 2008
- Panduan Teknologi Pemanfaatan dan Daur Ulang Limbah di Pedesaan, Jakarta: Kementrian Negara Lingkungan Hidup, 2000
- Polya, George, How To Solve It, A New Aspect Of Mathematical Method, Princeton University Presss, New Jersey, 1973
- Sanjaya, Wina, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Kencana Prenada Group: 2009
- Sanjaya, Wina, Strategi Pembelajaran, Jakarta: Kencana, 2008
- Siegler, S Robert, Children's Thinking, (United State of America: Pearson Prentice Hall, 2005.
- Soleha, Siti, Skripsi: Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Puzzle Angka, Universitas Negeri Jakarta, 2013
- Suheti, Teti, Bijak & Cerdas Mengolah Sampah Membuat Kompos Dari Sampah, Jakarta: Agromedia Pustaka, 2009
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak, Jakarta: Indeks, 2012
- Surachman, Model-Model Pembelajaran, Jakarta: Labsos Universitas Negeri Jakarta, 2016
- Sutidja, Trim, Daur Ulang Sampah, Jakarta: Bumi Aksara, 2001
- Suyadi, Permainan Edukatif Yang Mencerdaskan, Yogyakarta: Power Books, 2009

Wegerif, Rupert, Literature Review in Thinking Skills, Teknologi and Learning,  
2006

Wiriaatmadja, Rochiati, Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk  
Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen, Bandung: Remaja  
Rosdakarya, 2012



*Building  
Future  
Leaders*

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982  
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180  
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486  
Laman : [www.unj.ac.id](http://www.unj.ac.id)

Nomor : 0134/UN39.12/KM/2017  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

11 Januari 2017

Yth. Kepala Sekolah BKB PAUD Ceria Cempaka  
Jl. Raya Cipayung, Jakarta Timur

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Noni Widayanti  
Nomor Registrasi : 1615125917  
Program Studi : PG-PAUD  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta  
No. Telp/HP : 081905310885

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“Peningkatan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Media Daur Ulang Puzzle Geometri”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.



Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH  
NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :  
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan  
2. Kaprog PG-PAUD

Surat Keterangan Validasi

## **SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eriva Syamsiatin, S.Pd, M.Si

Jabatan : Dosen *Expert Judgment*

Telah meneliti dan memeriksa instrument penelitian yang berjudul "Peningkatan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri."

Nama : Noni Widayanti

NIM : 1615125917

Prodi : PG. PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil penelitian ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut valid.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Penilai



Eriva Syamsiatin, S.Pd, M.Si

NIP. 19790416 200501 2 001

**Lembar Expert Judgment**  
**Konsep/Instrumen Peningkatan Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun**  
**Melalui Penggunaan Media Daur Ulang Puzzle Geometri**

Nama : Eriva Syamsiatin, S.Pd, M.Si

Jabatan : Dosen Expert Judgment

Nama : Noni Widayanti

No Reg : 1615125917

Konsep	Aspek Kecakapan berpikir	Sub Aspek	Indikator	No. Butir	Jml	Kesesuaian Indikator dengan pernyataan	
						TS	S
Kecakapan Berpikir	Pemecahan Masalah	Memahami masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada pada masalah</li> <li>- Dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks</li> </ul>	1,2	2		

		Merencanakan Penyelesaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan</li> <li>- Dapat menebak penyelesaian</li> <li>- Dapat melakukan eksperimen</li> </ul>	3,4,5	3		
		Melaksanakan penyelesaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan</li> <li>- Dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar</li> </ul>	6 7	2		
		Meninjau kembali penyelesaian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan</li> </ul>	8	1		
<b>Jumlah</b>				8			

Keterangan : Jakarta, 26 Januari 2017

Expert Judgment

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

Eriva Syamsiatin, M.Si.  
NIP. 19790416 200501 2 00

### RUBRIK INSTRUMEN PENILAIAN KECAKAPAN BERPIKIR

No	Butir Pernyataan	Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MM)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1.	Dapat menyebutkan informasi-informasi yang ada pada masalah	Anak tidak dapat menyebutkan informasi-informasi yang ada pada masalah	Anak dapat menyebutkan dua informasi dari enam informasi yang ada pada masalah dengan benar	Anak dapat menyebutkan tiga informasi dari enam informasi yang ada pada masalah dengan benar	Anak sudah dapat menyebutkan semua informasi yang ada pada masalah dengan lengkap dan benar
2.	Dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks	Anak tidak mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks	Anak mengajukan pertanyaan tidak sesuai dengan konteks	Anak mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks dengan benar, namun belum lengkap	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks dengan benar dan lengkap
3.	Dapat membuat rencana pemecahan masalah yang digunakan	Anak tidak membuat pemecahan masalah	Anak membuat rencana pemecahan masalah dan rencana tersebut kurang dapat membantunya dalam pemecahan masalah	Anak membuat rencana pemecahan masalah dan rencana tersebut dapat membantunya dalam memecahkan masalah namun belum tepat	Anak dapat membuat rencana pemecahan masalah dengan benar dan rencana tersebut dapat membantunya dalam pemecahan masalah

No	Butir Pernyataan	Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MM)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
4.	Dapat menebak penyelesaian	Anak tidak menebak penyelesaian masalah	Anak dapat menebak penyelesaian dengan menyusun 1-2 keping puzzle dari 6 keping puzzle	Anak sudah dapat menebak penyelesaian dengan menyusun 3-4 keping puzzle dari 6 keping puzzle	Anak sudah dapat menebak penyelesaian dengan menyusun puzzle secara benar dan lengkap
5.	Dapat melakukan eksperimen	Anak tidak melakukan eksperimen dalam melakukan penyelesaian	Anak melakukan eksperimen dalam penyelesaian masalah masih belum tepat dan tidak tuntas	Anak dapat melakukan eksperimen dalam penyelesaian masalah masih terdapat kekeliruan dan sudah tuntas	Anak sudah dapat melakukan eksperimen dalam penyelesaian dengan benar dan tuntas
6.	Dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan	Anak tidak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan kurang lengkap	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan dengan benar namun belum lengkap	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan dengan benar dan lengkap
7.	Dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah	Anak tidak menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan langkah-langkah yang digunakan	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah dengan langkah-langkah yang digunakan	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah dengan benar serta memiliki solusi jelas dan lengkap dan tuntas

No	Butir Pernyataan	Penilaian			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MM)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
			kurang lengkap dan tidak tuntas	benar namun kurang lengkap dan tuntas.	
8.	Dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan	Anak tidak memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan	Anak memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan namun hanya sebagian	Anak memeriksa kembali langkah pemecahan masalah secara menyeluruh, masih terdapat kesalahan	Anak sudah dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan secara menyeluruh dengan tepat dan benar

### Pedoman Observasi Kecakapan Berpikir

Berilah jawaban pernyataan dibawah ini sesuai dengan perkembangan yang dicapai oleh anak, dengan memberi tanda (  $\checkmark$  ) pada kolom yang tersedia.

Berikut keterangannya adalah BM (Belum Muncul), MM (Mulai Muncul), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

**Nama Anak** :

**Usia** :

**Hari/tanggal** :

No.	<u>Butir Pernyataan</u>	BM	MM	BSH	BSB
1.	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah				
2.	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks				
3.	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat				
4.	Anak dapat menebak penyelesaian				
5.	Anak dapat melakukan eksperimen				
6.	Dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan				
7.	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				
8.	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				

## CATATAN LAPANGAN 1

Hari/ Tanggal : Senin, 06 Maret 2017  
Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka  
Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB  
Tema/ Sub Tema : Binatang/ Ayam  
Materi yang dikembangkan: Perkembangbiakan Ayam  
Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

<b>Waktu</b>	<b>Deskripsi</b>
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan pembuka yang diawali dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.1,p.1,kl.1). Sebelum melakukan kegiatan pembukaan, peneliti menanyakan kabar dari anak-anak apa yang anak rasakan pada pagi hari ini(CL.1,p.1,kl.2). Anak-anak seraya menjawab “Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar”.(CL.1,p.1,kl.3). Peneliti melanjutkan dengan pertanyaan sudah siap untuk belajar?(CL.1,p.1,kl.4). Anak-anak menjawab “siap bu”(CL.1,p.1,kl.5).</p> <p>Selain itu, peneliti memberikan penjelasan bahwa selama beberapa minggu kedepan kita akan belajar dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri (CL.1,p.2,kl.1). Sebelum memulai kegiatan, peneliti memberikan penjelasan bahwa pada pagi hari ini</p>

	<p>sub tema dan tema yang akan dibahas adalah “binatang” dengan sub tema “ayam”. (CL.1,p.2,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan materi yang akan dikembangkan adalah mengenai perkembangbiakan ayam melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.1,p.2,kl.3). Sebelum memulai kegiatan inti peneliti bersama anak membuat peraturan bersama, dalam peraturan bersama hal ini ditujukan agar kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dapat berjalan dengan baik(CL.1,p.2,kl.4). Peraturan dibuat dengan kesepakatan bersama antara peneliti dan anak(CL.1,p.2,kl.5).</p>
<p>09.05-09.50 WIB</p>	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Kegiatan inti dimulai dengan bertanya kepada anak siapa yang pernah bermain puzzle geometri?(CL.1,p.3.kl.1). Anak mengangkat tangan dan menjawab “saya bu”(CL.1,p.3.kl.2). Peneliti merespon positif pendapat yang disampaikan oleh anak-anak(CL.1,p.3.kl.3). Selanjutnya peneliti bertanya kepada anak “siapa tahu nama bentuk keping puzzle ini?” (CL.1,p.3.kl.4). Anak-anak mengangkat tangan seraya menjawab “kotak bu”(CL.1,p.3.kl.5). Selanjutnya peneliti menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan hari ini adalah “kotak (persegi)”(CL.1,p.3.kl.6). Fath bertanya Ibu itu keping puzzlenya</p>

terbuat dari kardus yah bu? (CL.1,p.3.kl.7). Peneliti menjawab“Iya nak itu terbuat dari kardus.” (CL.1,p.3.kl.7).

Selanjutnya peneliti mulai menjelaskan tentang proses perkembangbiakan ayam melalui media daur ulang puzzle geometri (CL.1,p.4.kl.7). Setelah selesai melakukan penjelasan, peneliti memancing anak dengan pertanyaan “bagaimana proses perkembangbiakan ayam?” (CL.1,p.4.kl.8). Anak-anak menyebutkan bahwa proses perkembangbiakan ayam dimulai telur, selanjutnya mengerami, menetas, jadi anak ayam bu, ayam, ayam dewasa (CL.1,p.4.kl.9).

Selanjutnya, peneliti mencontohkan cara bermain dengan menjelaskan cara merencanakan penyelesaian dalam menyusun puzzle(CL.1,p.5.kl.1). Peneliti merencanakan penyelesaian dengan menanyakan kepada anak “kira-kira keping puzzle mana yang harus disusun terlebih dahulu?”. (CL.1,p.5.kl,2). Anak menunjuk keping puzzle seraya menjawab “itu bu yang bergambar telur” (CL.1,p.5.kl,3). Peneliti menanyakan kepada anak mengapa harus dimulai telur dulu? (CL.1,p.5.kl,4). Uno mengangkat tangan serta menjawab karena dimulai “telur bu” (CL.1,p.5.kl,5). Peneliti merespon positif pendapat yang disampaikan oleh anak-anak(CL.1,p.5.kl.6). Selanjutnya peneliti bertanya kepada anak “kira-kira keping puzzle gambar telur diletakan sebelah mana?” Diletakan atas apa

	<p>dibawah?”(CL.1,p.5.kl.7). Anak menjawab “di atas bu” (CL.1,p.5.kl.8). Kemudian peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle (CL.1,p.5.kl.9). Setelah selesai menyusun, peneliti bertanya kepada anak coba jelaskan langkah menyusun puzzlenya? (CL.1,p.5,kl.10). Anak-anak menjawab menggerami, menetas, anak ayam, ayam dan ayam dewasa bu (CL.1,p.5,kl.13).</p> <p>Kemudian peneliti bersama anak menyusun keping puzzle sesuai dengan urutan perkembangbiakan ayam (CL.1,p.6,kl.1). Setelah selesai, peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang dibuat sudah tepat apa belum (CL.1,p.6,kl.2). Anak-anak menjawab “sudah tepat bu sesuai urutannya” (CL.1,p.6,kl.3). Selanjutnya, peneliti meminta anak-anak untuk melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran dan individu(CL.1,p.6.kl.4). Anak-anak semuanya melakukan kegiatan menyusun media daur ulang puzzle geometri mengenai urutan perkembangbiakan ayam (CL.1,p.6.kl.5). Peneliti bertindak sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.1,p.6, kl.6).</p>
09-50-10.00 WIB	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Setelah semua anak menyelesaikan tugasnya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.1,p.5, kl.1). Selanjutnya peneliti</p>

	menanyakan pada anak tentang bagaimana urutan proses perkembangbiakan ayam (CL.1,p.5, kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan menyebutkan proses perkembangbiakan ayam dengan benar (CL.1,p.5, kl.3). Setelah selesai melakukan kegiatan review, Selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan memperbolehkan anak untuk istirahat. (CL.1,p.5, kl.4).
--	---

### REFLEKSI:

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan sebelumnya dan membuat peraturan dalam permainan. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar, anak memperhatikan penjelasan guru tentang cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan ayam. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah. Namun ada beberapa yang masih belum bisa melakukan penyusunan puzzle dengan tepat. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan.

Jakarta, 06 Maret 2017

Guru Kelas

Peneliti,

Sulanjari,S.Pd

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 2

Hari/ Tanggal : Kamis, 09 Maret 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Ayam

Materi yang dikembangkan : Bagian tubuh ayam

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada pertemuan kali ini dimulai dengan kegiatan pengkondisian dibuka dengan kegiatan bernyanyi dan tepuk (CL.2, p.1, kl.1). Sebelum melakukan kegiatan pembukaan, peneliti menanyakan kabar dari anak-anak apa yang sedang anak rasakan pada pagi hari ini (CL.2,p.1, kl.2). Peneliti mengajak anak untuk berdialog mengenai apa yang sedang dirasakan anak pagi hari ini dengan menanyakan “siapa hari ini yang hatinya senang?”. Anak-anak semua mengangkat tangan sambil menjawab “saya bu”. (CL.2,p.1,kl.3).</p> <p>Peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak? (CL.2,p.2,kl.1). Fth menjawab bermain media daur ulang puzzle geometri bentuk “kotak”. (CL.2,p.2,kl.2). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “pada hari kemarin membahas tentang apa puzzle geometrinya?” (CL.2,p.2,kl.3). Un mengangkat tangan seraya menjawab “perkembangbiakan ayam”</p>

	<p>(CL.2,p.2,kl.4). Sebelum memulai kegiatan, peneliti memberikan penjelasan bahwa tema dan sub tema yang akan dibahas adalah “binatang” dengan sub tema “ayam”, materi yang akan dibahas hari ini adalah “bagian tubuh ayam”. (CL.2,p.2,kl.5). Selanjutnya peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan yang sudah dibuat sebelumnya.(CL.2,p.2,kl.6).</p>
<p>09.05-09.50 WIB</p>	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Kegiatan inti diawali dengan peneliti menjelaskan kepada anak-anak bahwa bentuk puzzle yang akan digunakan hari ini masih berbentuk “kotak atau persegi”. (CL.2,p.3,kl.1). Selanjutnya peneliti mulai menjelaskan bagian tubuh ayam melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri.(CL.2,p.3,kl.2). Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan media dengan bertanya kepada anak “apa saja bagian dari tubuh ayam?”.(CL.2,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab ada “kepala bu”.(CL.2,p.3,kl.4). Di kepala ada apa saja? tanya peneliti(CL.2,p.3,kl.5). Uno mengangkat tangan dengan menjawab ada mata bu, paruh, telinga. (CL.2,p.3,kl.6). Peneliti merespon jawaban yang disampaikan anak (CL.2,p.3,kl.7).</p> <p>Selanjutnya peneliti bertanya kepada anak ”kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?(CL.2,p.3,kl.8). Ace menjawab “itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.2,p.3,kl.9). Puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.2,p.3,kl.10). Ace menjawab “paling atas bu”. (CL.2,p.3,kl.9). Selanjutnya peneliti melaksanakan langkah penyusunan puzzle sesuai dengan langkah-langkah. (CL.2,p.3,kl.9). Peneliti bertanya kepada anak “ coba tadi langkah menyusun puzzlenya bagaimana yah?” (CL.2,p.3,kl.10). Anak-anak menjawab “ dari kepala, badan, kaki, ekor bu” (CL.2,p.3,kl.10).</p>

	<p>Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun (CL.2,p.3,kl.11).</p> <p>Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.2,p.3,kl.12). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.2,p.3,kl.12). Selanjutnya peneliti meminta satu anak untuk maju kedepan untuk menyelesaikan potongan puzzle geometri (CL.2,p.3,kl.13). Peneliti menunjuk Bny untuk maju kedepan untuk bermain puzzle geometri kedepan (CL.2,p.3,kl.14). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.2,p.3,kl.15). Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.2,p.3,kl.16).</p>
09.50-10.00	<p><b>Penutup</b></p> <p>Setelah semuanya anak menyelesaikan tugasnya, peneliti menanyakan perasaan anak setelah bermain puzzle geometri (CL.2,p.4,kl.1). Anak mengangkat tangan seraya menjawab “senang bu” (CL.2,p.4,kl.2). Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan peneliti memancing anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait tentang kegiatan yang telah dilakukan (CL.2,p.4,kl.3). Selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan memperbolehkan anak untuk istirahat (CL.2,p.4,kl.4).</p>

## **REFLEKSI :**

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar, anak memperhatikan penjelasan guru tentang cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh ayam. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah. Namun ada beberapa yang masih belum bisa melakukan penyusunan puzzle dengan benar dan kebingungan dalam menyusunnya. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan.

Jakarta, 09 Maret 2017

Guru Kelas

Peneliti,

Sulanjari,S.Pd

Noni Widayanti

### CATATAN LAPANGAN 3

Hari/ Tanggal : Senin, 13 Maret 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Burung

Materi yang dikembangkan: Bagian Tubuh Burung

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan pembuka yang diawali dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi(CL.3, p.1,kl.1). Sebelum melakukan kegiatan pembukaan, peneliti menanyakan kabar dari anak-anak apa yang anak rasakan pada pagi hari ini(CL.3,p.1,kl.2). Anak-anak seraya menjawab “Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar”. (CL.3,p.1,kl.3). Peneliti melanjutkan dengan pertanyaan sudah siap untuk belajar?(CL.1,p.1,kl.4). Anak-anak menjawab “siap bu”. (CL.1,p.1,kl.5).</p> <p>Peneliti bertanya kepada anak terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin(CL.3,p.2,kl.1). Sebelum memulai kegiatan, peneliti memberikan penjelasan bahwa pada pagi hari ini tema dan sub tema yang akan dibahas sub tema “burung”, materi yang dikembangkan adalah “bagian tubuh burung”. (CL.3,p.2,kl.2). Kemudian peneliti bersama anak menyebutkan peraturan kembali yang sudah dibuat(CL.3,p.2,kl.3).</p>

09.05- 09.50 WIB	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Sebelum memulai kegiatan inti, Fath bertanya kepada peneliti dengan pertanyaan “Ibu hari ini bawa puzzle bentuk apa?”. (CL.3,p.3,kl.1). Peneliti menjawab “bentuk jajar genjang fath” (CL.3,p.3,kl.2). Selanjutnya disambung kegiatan inti diawali dengan peneliti menjelaskan kepada anak-anak bahwa bentuk puzzle yang akan digunakan hari ini adalah berbentuk “jajar genjang”. (CL.2,p.3,kl.3). Selanjutnya peneliti mulai menjelaskan bagian tubuh burung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri. (CL.3,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “apa saja bagian dari tubuh burung?”.(CL.3,p.3,kl.5). Fath mengangkat tangan dan menjawab ada “sayap bu”.(CL.3,p.3,kl.6). Peneliti bertanya lagi, selain sayap ada apa lagi? (CL.3,p.3,kl.7). Anak-anak menjawab ada badan, kepala dan kaki bu. (CL.3,p.3,kl.8). Peneliti merespon jawaban yang disampaikan anak (CL.3,p.3,kl.9).</p> <p>Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan media dengan menanyakan kepada anak dengan bertanya kepada anak “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?”(CL.3,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.3,p.4,kl.2). Selanjutnya peneliti menunjukan keping yang ditunjukan anak dan bertanya “mengapa harus keping puzzle ini yang dipilih? (CL.3,p.4,kl.3). Anak-anak menjawab karena itu ada gambar “kepalanya bu” (CL.3,p.4,kl.4). Guru bertanya dengan mengajak anak untuk menebak penyelesaian, keping puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.3,p.4,kl.5). Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan memindahkan keping puzzle (CL.3,p.4,kl.6). Anak-anak menjawab sambil menunjukan “paling atas bu” (CL.3,p.4,kl.7). Guru bertanya kepada anak “apakah sudah benar teman-teman?”(CL.3,p.4,kl.8). Anak menjawab “sudah bu”. (CL.3,p.4,kl.9).</p>
---------------------	---

	<p>Kemudian peneliti bersama anak melanjutkan permainan dengan memilih keping puzzle selanjutnya sesuai dengan bagian tubuh burung bersama anak (CL.3,p.5,kl.1). Setelah selesai menyusun puzzle, peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk satu anak Nr dengan “coba tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.3,p.5,kl.2). Nr menjawab dimulai dari pilih keping puzzle berbentuk “kepala bu”. (CL.3,p.5,kl.3). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle dengan benar dan tepat (CL.3,p.5,kl.4). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun (CL.3,p.5,kl.5). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.3,p.5,kl.6). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.3,p.5,kl.7). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.3,p.5,kl.8) Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.3,p.5,kl.9).</p>
09.50- 10.00 WIB	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Setelah semua anak menyelesaikan tugasnya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain (CL.3,p.6, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang bagaimana apa saja bagian dari tubuh burung (CL.3,p.6, kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan menyebutkan bagian tubuh burung dengan benar (CL.3,p.6,kl.3). Setelah selesai,selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan memperbolehkan untuk anak istirahat. (CL.3,p.7, kl.4).</p>

## REFLEKSI :

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, anak memperhatikan penjelasan guru tentang cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian tubuh burung. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 13 Maret 2017

Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 4

Hari/ Tanggal : Jumat, 17 Maret 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Burung

Materi yang dikembangkan: Perkembangbiakan Burung

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.05-09.10 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada pertemuan pertama dimulai dengan kegiatan pembuka yang diawali dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.4, p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar dari anak-anak apa yang anak rasakan (CL.4,p.1,kl.2). Anak-anak menjawab “Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar”. (CL.4,p.1,kl.3). Peneliti melanjutkan dengan pertanyaan sudah siap untuk belajar ?(CL.4,p.1,kl.4). Anak-anak menjawab “siap bu”. (CL.4,p.1,kl.5).</p> <p>Peneliti bertanya kepada anak terkait kegiatan yang dilakukan sebelumnya(CL.4,p.2,kl.1). Selanjutnya, peneliti memberikan penjelasan bahwa pada pagi hari ini dengan sub tema burung dan materi yang akan dibahas adalah “perkembangbiakan burung” (CL.4,p.2,kl.2). Selanjutnya peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan yang sudah dibuat sebelumnya.(CL.4,p.3.kl.3).</p>

09.10-09.50 WIB	<p>Sebelum memulai kegiatan inti, Nr dan Nadh bertanya Ibu hari ini bawa puzzlenya tentang apa? (CL.4,p.3,kl.1). Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya apa bentuk puzzle ini? (CL.4,p.3,kl.2). Anak-anak menjawab “segitiga bu”(CL.4,p.3,kl.3). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang perkembangbiakan burung melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri(CL.4,p.3,kl.4). Kemudian peneliti bertanya kepada anak “Apa urutan proses dari perkembangbiakan burung?” (CL.4,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab dimulai dari “telur, dierami, menetas, jadi anak burung, burung dan burung dewasa bu”.(CL.4,p.3,kl.4). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.4,p.3,kl.5).</p> <p>Selanjutnya peneliti mencontohkan dengan peneliti bertanya kepada anak ”kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?”(CL.4,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab “yang itu bu gambar telur” sambil menunjukan keping puzzle (CL.4,p.4,kl.2). Puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.4,p.4,kl.3). Anak-anak menjawab sambil menunjukan “paling atas bu”. (CL.4,p.4,kl.4). Selanjutnya peneliti menunjukan keping yang ditunjukan anak dan bertanya ”mengapa harus keping puzzle ini yang dipilih? (CL.4,p.4,kl.5). Anak-anak menjawab karena itu ada gambar “telurnya bu” (CL.4,p.4,kl.6). Guru bertanya dengan mengajak anak untuk menebak penyelesaian, keping puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.4,p.4,kl.7). Anak-anak menebak penyelesaian dengan menjawab sambil menunjukan “paling atas bu nomor satu” (CL.4,p.4,kl.8). Guru mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan memindahkan keping puzzle (CL.4,p.4,kl.9).</p> <p>Kemudian peneliti bersama anak melanjutkan permainan dengan memilih keping puzzle selanjutnya sesuai dengan urutan</p>
-----------------	---

	<p>perkembangbikan burung bersama anak (CL.4,p.5,kl.1). Setelah selesai menyusun puzzle, peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk Ren dengan “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.4,p.5,kl.2). Ren menjawab dari “telur dulu bu, lalu dierami, bu”(CL.4,p.5,kl.3). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle dengan benar dan tepat (CL.4,p.5,kl.4).</p> <p>Selanjutnya peneliti melaksanakan langkah penyusunan puzzle sesuai dengan langkah-langkah dengan menyusun puzzle yang sudah dipilih (CL.4,p.6,kl.1). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai proses perkembangbikan burung (CL.4,p.6,kl.2). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.4,p.6,kl.3). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.4,p.6,kl.8). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.4,p.6,kl.9) Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.4,p.6,kl.10).</p>
09.50-10.00 WIB	<p>Setelah semua anak menyelesaikan tugasnya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain (CL.4,p.7, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang bagaimana urutan proses perkembangbiakan burung? (CL.4,p.7,kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan menyebutkan proses perkembangbiakan burung dengan benar (CL.4,p.7, kl.3). Setelah selesai melakukan kegiatan review, selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan diakhiri dengan berdoa. (CL.4,p.7, kl.4).</p>

## REFLEKSI :

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada pertemuan keempat menggunakan media daur ulang puzzle geometri mengenai proses perkembangbiakan burung. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak memperhatikan penjelasan guru tentang cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai perkembangbiakan burung. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti, namun ada beberapa anak yang masih kesulitan. Pada kegiatan penutup anak senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 17 Maret 2017

Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 5

Hari/ Tanggal : Senin, 20 Maret 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Bagian tubuh kupu-kupu

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.05-09.10 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada pertemuan pertama dimulai kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.5, p.1,kl.1). Selanjutnya, peneliti menanyakan kabar dari anak-anak apa yang anak rasakan pada pagi hari ini (CL.5,p.1,kl.2). Anak-anak seraya menjawab “Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar”. (CL.5,p.1,kl.3). Peneliti melanjutkan dengan pertanyaan sudah siap untuk belajar ?(CL.5,p.1,kl.4). Anak-anak menjawab “siap bu”. (CL.5,p.1,kl.5). Selanjutnya peneliti bersama anak melakukan tepuk semangat (CL.5,p.1,kl.6).</p> <p>Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan minggu kemarin kepada anak-anak. (CL.5,p.2,kl.1). Selanjutnya peneliti memberikan penjelasan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema kupu-kupu, materi yang dikembangkan adalah tentang bagian tubuh kupu-kupu(CL.5,p.2.kl.2). Selanjutnya</p>

	peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan yang sudah dibuat sebelumnya.(CL.5,p.2,kl.3).
09.10-09.50 WIB	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya apa bentuk keping puzzle ini? (CL.5,p.3,kl.1). Uno mengangkat tangan dan menjawab “persegi panjang bu” (CL.5,p.3,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan bahwa keping puzzle yang digunakan “bentuk persegi panjang”. (CL.5,p.3,kl.3). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang bagian tubuh kupu-kupu melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.5,p.3,kl.4).</p> <p>Setelah selesai menjelaskan peneliti bertanya dengan anak tentang apa saja bagian dari tubuh kupu-kupu? (CL.5,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab ada sayap bu, lalu ada kepala, ada badan lalu ada antenna bu (CL.5,p.4,kl.2). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.5,p.4,kl.3). Setelah itu peneliti mencontohkan permainan dengan bertanya “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle kupu-kupu?” (CL.5,p.4,kl.4). Ren, Un dan Fath menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle bentuk sayap (CL.5,p.4,kl.5). Peneliti menanyakan puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.5,p.4,kl.6). Anak-anak menjawab disebelah kiri atas bu. (CL.5,p.4,kl.7). Apakah kepingnya boleh diletakan dibawah? (CL.5,p.4,kl.8). Rafi menjawab “tidak boleh bu”, Peneliti kembali bertanya mengapa tidak boleh? (CL.5,p.4,kl.9). Lalu Fath menjawab karena “gambarnya tidak sesuai bu”. (CL.5,p.4,kl.10). Kemudian peneliti bersama anak melanjutkan permainan dengan menyusun keping puzzle berikutnya (CL.5,p.5,kl.11). Setelah selesai menyusun puzzle, peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan</p>

	<p>menunjuk Nara dengan “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.5,p.5,kl.12). Nara menjawab memilih “kepala, badan, sayap bu”(CL.5,p.5,kl.13). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukan anak mampu menyusun puzzle 5-6 puzzle dengan benar dan tuntas (CL.5,p.5,kl.14).</p> <p>Selanjutnya peneliti melaksanakan langkah penyusunan puzzle sesuai dengan langkah-langkah dengan menyusun puzzle yang sudah dipilih. (CL.5,p.6,kl.1). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle bentuk kupu-kupu (CL.5,p.6,kl.2). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.5,p.6,kl.3). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.5,p.6,kl.4). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.5,p.6,kl.5).</p>
09.50-10.00	<p>Setelah semua anak menyelesaikan tugasnya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain (CL.5,p.7, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang apa saja bagian tubuh kupu-kupu? (CL.5,p.7,kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan menyebutkan bagian tubuh burung dengan benar (CL.5,p.7,kl.3). Setelah selesai melakukan kegiatan review, selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan diakhiri dengan berdoa. (CL.5,p.7, kl.4).</p>

## **REFLEKSI:**

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, anak memperhatikan penjelasan guru tentang cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai kupu-kupu. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 20 Maret 2017

Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 6

Hari/ Tanggal : Rabu, 22 Maret 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Binatang/ Kupu-kupu

Materi yang dikembangkan: Metamorfosis Kupu-kupu

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada kegiatan pembuka yang diawali dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.6, p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar dari anak-anak apa yang anak rasakan pada pagi hari ini (CL.6,p.1,kl.2). Anak-anak mengangkat tangan seraya menjawab “Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar”. (CL.6,p.1,kl.3). Peneliti melanjutkan dengan pertanyaan sudah siap untuk belajar?(CL.6,p.1,kl.4). Anak-anak menjawab “siap bu”. (CL.6,p.1,kl.5). Selanjutnya peneliti bersama anak melakukan tepuk semangat (CL.6,p.1,kl.6).</p> <p>Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan hari kemarin kepada anak-anak. (CL.6,p.2,kl.1). Selanjutnya peneliti memberikan penjelasan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle</p>

	<p>geometri dengan sub tema “kupu-kupu” materi yang dikembangkan adalah tentang metamorfosis kupu-kupu(CL.6,p.2.kl.2). Selanjutnya peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan yang sudah dibuat sebelumnya.(CL.6,p.2,kl.3).</p>
09.10-09.50	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Sebelum, memasuki kegiatan inti anak-anak bertanya “ibu itu puzzlenya bentuk lingkaran yah bu? (CL.6,p.3,kl.1). Guru menjawab “iya betul nak, tapi bentuk kepingnya segitiga”. (CL.6,p.3,kl.2). Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya kepada anak, “apa bentuk keping puzzle ini?”. (CL.5,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab berbentuk “segitiga bu”. (CL.6,p.3,kl.4). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang proses metamorphosis kupu-kupu melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.6,p.3,kl.5).</p> <p>Setelah itu, peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak tentang urutan metamorfosis kupu-kupu? (CL.6,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu kecil dan kupu-kupu dewasa (CL.6,p.4,kl.2). Peneliti merespon pendapat yang disampaikan oleh anak. (CL.6,p.4,kl.3). Selanjutnya pada kegiatan mencontohkan, peneliti bertanya “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle metamorphosis kupu-kupu?” (CL.6,p.4,kl.4). anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle dimulai dari telur (CL.6,p.4,kl.5). Peneliti menanyakan keping puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.6,p.4,kl.6). Bany maju kedepan dengan menunjuk letaknya. (CL.6,p.4,kl.7). Apakah kepingnya boleh diletakan dibawah? (CL.6,p.4,kl.8). Anak-anak menjawab “tidak boleh</p>

bu”, Peneliti kembali bertanya mengapa tidak boleh? (CL.6,p.4,kl.9). Lalu Nadhi menjawab “salah bu, telur urutan pertama”. (CL.6,p.4,kl.10).

Kemudian peneliti bersama anak melanjutkan permainan dengan menyusun keping puzzle berikutnya (CL.6,p.5,kl.1). Setelah selesai menyusun puzzle, peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan bertanya kepada anak-anak “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.6,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab “dimulai dari telur, lalu telurnya didaun, menjadi ulat, kepompong, kepompong berubah jadi kupu-kupu dan jadi kupu-kupu bu”(CL.6,p.5,kl.3). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle 5-6 puzzle dengan benar dan tuntas (CL.6,p.5,kl.4).

Selanjutnya peneliti melaksanakan langkah penyusunan puzzle sesuai dengan langkah-langkah dengan menyusun puzzle yang sudah dipilih. (CL.6,p.6,kl.1). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle metamorphosis kupu-kupu(CL.6,p.6,kl.2). Peneliti bertanya apakah sudah benar sesuai dengan urutannya? (CL.6,p.6,kl.3). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.6,p.6,kl.4). Setelah selesai mencontohkan, Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.6,p.6,kl.5).

09.50-10.00	Setelah semua anak menyelesaikan tugasnya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.6,p.5, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang urutan metamorphosis kupu-kupu? (CL.6,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti (CL.6,p.5,kl.3). Setelah selesai melakukan kegiatan review, selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan diakhiri dengan berdoa. (CL.6,p.5, kl.4).
-------------	--

### REFLEKSI :

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, anak memperhatikan penjelasan guru tentang cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai tahapan metamorfosis kupu-kupu. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 22 Maret 2017

Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 7

Hari/ Tanggal : Senin, 27 Maret 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Tanaman/ Jagung

Materi yang dikembangkan: Karakteristik Jagung

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada kegiatan pembuka yang diawali dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.7, p.1,kl.1). Sebelum melakukan kegiatan pembukaan, peneliti menanyakan kabar dari anak-anak apa yang anak rasakan pada pagi hari ini (CL.7,p.1,kl.2). Anak-anak mengangkat tangan seraya menjawab “Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar”. (CL.7,p.1,kl.3). Peneliti melanjutkan dengan pertanyaan sudah siap untuk belajar?(CL.7,p.1,kl.4). Anak-anak menjawab “siap bu”. (CL.7,p.1,kl.5). Selanjutnya peneliti bersama anak melakukan tepuk semangat (CL.7,p.1,kl.6).</p> <p>Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menanyakan terkait kegiatan yang dilakukan minggu lalu kepada anak-anak(CL.7,p.2,kl.1). Selanjutnya peneliti memberikan penjelasan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan tema “tanaman” sub tema “jagung” materi yang dikembangkan adalah tentang karakteristik jagung.</p>

	(CL.7,p.2.kl.2). Selanjutnya peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan yang sudah dibuat sebelumnya.(CL.7,p.2,kl.3).
09.10-09.50 WIB	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang karakteristik jagung (tentang bentuk, warna, tekstur dan rasa) melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.7,p.3,kl.1). Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan kepada anak “apa warna dari jagung?” anak-anak menjawab “jingga bu” (CL.7,p.3,kl.2). Dilanjutkan dengan “apa tekstur kulit jagung kasar apa halus?” (CL.7,p.3,kl.3) Nara mengangkat tangan sambil menjawab “kasar bu”, (CL.7,p.3,kl.4). Peneliti bertanya, Apa rasa dari jagung? (CL.7,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab “manis bu” (CL.7,p.3,kl.6). Selanjutnya Ren mengangkat tangan dan bertanya “jagung hidupnya dimana bu?” (CL.7,p.3,kl.7). Peneliti menjawab tumbuhnya di “tanah” (CL.7,p.3,kl.8).</p> <p>Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri mengenai karakteristik jagung (CL.7,p.4,kl.1). Pada saat melakukan kegiatan mencontohkan, peneliti menjelaskan cara merencanakan penyelesaian dengan bertanya kepada anak ”kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?(CL.7,p.4,kl.1). Peneliti mengajak anak untuk memilih salah satu puzzle, Anak-anak menunjukan tangan dan menjawab “itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.7,p.4,kl.2). Peneliti bertanya mengapa mengambil yang keping yang ini? “Nr menjawab “itu keping yang pertama bu”. (CL.7,p.4,kl.3). Puzzlanya diletakan disebelah mana? (CL.7,p.4,kl.4). “anak-anak mencari posisi yang untuk meletakan keping puzzlanya. (CL.7,p.4,kl.5).” Peneliti menjelaskan cara eksperimen dalam menyusun puzzle dengan memindahkan dan mencocokkan puzzle yang tepat”. (CL.7,p.4,kl.6). Selanjutnya peneliti melanjutkan menyusun puzzle berikutnya sesuai dengan urutanya yaitu dimulai dari keping</p>

	<p>urutan pertama sampai urutan keenam (CL.7,p.4,kl.7). Peneliti menunjuk Ace coba jelaskan cara menyusun puzzlenya bagaimana? (CL.7,p.4,kl.8). Ace menunjuk keping puzzle dengan benar. (CL.7,p.4,kl.9). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun (CL.7,p.4,kl.9). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.7,p.4,kl.10). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.7,p.4,kl.11). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.7,p.4,kl.12) Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.7,p.4,kl.13).</p>
09.50-10.00 WIB	<p>Setelah semua anak menyelesaikan tugasnya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai bagian karakteristik jagung (CL.7,p.5, kl.1). Selanjutnya peneliti menanyakan pada anak tentang apa saja karakteristik jagung? (CL.7,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti (CL.7,p.5,kl.3). Setelah selesai melakukan kegiatan review, selanjutnya peneliti mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam dan memperbolehkan anak untuk istirahat. (CL.7,p.5, kl.4).</p>

## **REFLEKSI:**

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, dalam pembelajaran kali ini menggunakan sub tema jagung. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 27 Maret 2017

Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 8

Hari/ Tanggal : Rabu, 29 Maret 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Tanaman/ menanam jagung

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Kegiatan pembuka diawali dengan tepuk dan bernyanyi (CL.8, p.1, k.1). Sebelum memasuki kegiatan awal peneliti mengucapkan salam, selamat pagi dan menayakan kabar pada anak-anak (CL.8,p.1,k.2). Anak-anak menjawab salam, selamat dan kabar dengan semangat(CL.8,p.1,k.3). Selanjutnya peneliti menanyakan perasaan anak dengan pertanyaan, siapa yang hatinya senang?” (CL.8,p.1,k.4). Anak-anak mengangkat tangan dan serempak menjawab “saya bu”. (CL.8,p.1,k.5). Kemudian peneliti bersama anak melakukan tepuk semangat (CL.8,p.1,k.6).</p> <p>Peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan pada hari sebelumnya? (CL.8,p.2,k.1). Selanjutnya peneliti memberikan penjelasan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema “jagung” materi yang dikembangkan adalah tentang cara menanam jagung. (CL.8,p.2.kl.2). Peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan (CL.8,p.2.kl.3)</p>

09.05-09.50 WIB	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Kegiatan diawali dengan peneliti bertanya kepada anak Nr dan Rfl “Apa bentuk kepingan puzzle ini?”. (CL.8,p.3,kl.1). Nr dan Rf menjawab berbentuk kotak(CL.8,p.3,kl.2). Sebelum memulai penjelasan peneliti bertanya kepada anak-anak siapa yang pernah menanam jagung? (CL.8,p.3,kl.3). Uno, Ace, dan Fath mengangkat tangan dan menjawab ”saya bu” (CL.8,p.3,kl.4). Peneliti merespon positif jawaban yang disampaikan anak. (CL.8,p.3,kl.4).</p> <p>Selanjutnya, peneliti menjelaskan cara menanam jagung dengan menggunakan media daur ulang geometri yang berbentuk persegi. (CL.8,p.4,kl.1). Selanjutnya peneliti terlebih dahulu bertanya dengan anak “apa saja urutan menanam jagung?” (CL.8,p.4,kl.2). Anak-anak menjawab di mulai dari “menanam biji bu” (CL.8,p.4,kl.3). Peneliti bertanya lagi “lalu apalagi?”. Anak-anak menjawab disiram, tumbuh batang dan daun, tumbuh bunga, lalu tumbuh buah jagung” (CL.8,p.4,kl.4). Lalu Nr bertanya, Ibu jagung buahnya diatas ya bu? (CL.8,p.4,kl.5). Peneliti menjawab “iya benar nak” (CL.8,p.4,kl.6).</p> <p>Kemudian peneliti mencontohkan dengan menyusun rencana penyelesaian dengan bertanya “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle cara menanam jagung?” (CL.8,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab dan menunjuk keping puzzle dimulai yang “gambar menanam biji”. (CL.8,p.4,kl.2). Peneliti menanyakan puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.8,p.4,kl.3). Anak-anak menjawab disebelah kiri atas bu (CL.8, p.4,kl.4). Peneliti melakukan eksperimen memindahkan keping puzzle sambil bertanya apakah kepingnya boleh diletakan dibawah? (CL.8,p.4,kl.5). Rafi menjawab “tidak boleh bu”, Peneliti kembali bertanya mengapa tidak boleh? (CL.8,p.4,kl.6). Anak-anak</p>

	<p>menjawab karena “menanam biji diurutan puzzle pertama”. (CL.8,p.4,kl.7). Kemudian peneliti bersama anak melanjutkan menyusun puzzle sampai tuntas, Setelah itu peneliti bertanya kepada Uno, terkait langkah-langkah dalam menyusun puzzle (CL.8,p.4,kl.8). Uno menjawab. Dimulai dari menanam benih, disiram, tumbuh batang dan daun, tumbuh bunga, lalu tumbuh buah jagung”. (CL.8,p.4,kl.9). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukan anak mampu menyusun 5-6 keping puzzle dengan benar dan tuntas (CL.8,p.5,kl.11).</p> <p>Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle urutan proses menanam jagung(CL.8,p.5,kl.1). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.8,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.8,p.5,kl.3). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.8,p.5,kl.5). Kemudian peneliti meminta anak bermain media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran. (CL.8,p.5,kl.6).</p>
09.50-10.00	<p>Setelah semua anak bermain media daur ulang puzzle semuanya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.8,p.5,kl.1). Anak-anak menjawab “senang bu” (CL.8,p.5,kl.2). Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan peneliti memancing anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait dengan bermain media daur ulang puzzle geometri tentang cara menanam jagung (CL.8,p.5,kl.3). Peneliti mengakhiri kegiatan dengan salam dan berdoa pulang (CL.8,p.5,kl.4).</p>

## **REFLEKSI:**

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, dalam pembelajaran kali ini materi yang disampaikan cara menanam jagung. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 29 Maret 2017

Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 9

Hari/ Tanggal : Senin, 3 April 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Tanaman/ Wortel

Materi yang dikembangkan : Karakteristik Wortel

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

<b>Waktu</b>	<b>Deskripsi</b>
09.05-09.10 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Kegiatan pembuka diawali dengan tepuk dan bernyanyi (CL.9, p.1, kl.1). Sebelum memasuki kegiatan awal peneliti mengucapkan salam, selamat pagi dan menayakan kabar pada anak-anak (CL.9,p.1,k.2). Anak-anak menjawab salam, selamat dan kabar dengan semangat(CL.9,p.1,k.3). Selanjutnya peneliti menanyakan perasaan anak dengan pertanyaan, siapa yang hatinya senang?” (CL.9,p.1,k.4). Anak-anak mengangkat tangan dan serempak menjawab “saya bu”. (CL.9,p.1,k.5). Kemudian peneliti bersama anak melakukan tepuk semangat (CL.9,p.1,k.6).</p> <p>Peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan pada hari sebelumnya? (CL.9,p.2,k.1). Selanjutnya peneliti memberikan penjelasan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema “jagung” materi yang dikembangkan adalah tentang cara</p>

menanam jagung. (CL.9,p.2.kl.2). Peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan (CL.9,p.2.kl.3).

### **Kegiatan Inti**

Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya apa bentuk bentuk puzzle yang akan digunakan hari ini? Anak-anak menjawab “persegi panjang bu”(CL.9,p.3,kl.1). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang karakteristik wortel (tentang bentuk, tekstur, warna, dan ukuran) melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.9,p.3,kl.2). Setelah itu, peneliti peneliti bertanya kepada anak apa warna dari wortel? (CL.9,p.3,kl.3). Anak menjawab jingga bu. (CL.9,p.3,kl.4). Kemudian dilanjutkan apa bentuknya? (CL.9,p.3,kl.5). Rafi, Nr dan Uno menjawab “panjang bu.” (CL.9,p.3,kl.6). Bagaimana teksturnya? Anak-anak menjawab kulitnya halus bu. (CL.9,p.3,kl.7).

Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan merencanakan penyelesaian dengan bertanya kepada anak “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?(CL.9,p.4,kl.1). Rafi menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.9,p.4,kl.2). Puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.9,p.4,kl.3). Anak-anak menjawab sambil menunjukan “paling atas bu”. (CL.9,p.4,kl.4). Selanjutnya peneliti melaksanakan langkah penyusunan puzzle sesuai dengan langkah-langkah dengan menyusun puzzle yang sudah dipilih anak. (CL.9,p.4,kl.5). Kemudian peneliti bertanya kepada Nadhi coba jelaskan tadi langkah nyusun puzzlenya bagaimana nak? Nadhi menjawab sambil menunjukan keping puzzle dimulai dari gambar daun wortel, keping badan wortel, bu. (CL.9,p.4,kl.6). Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun dengan gambar wortel (CL.9,p.4,kl.7). Peneliti bertanya apakah sudah benar? (CL.9,p.4,kl.8). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”.

	(CL.9,p.4,kl.9). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.9,p.4,kl.10) Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.9,p.4,kl.11).
09.10-09.50 WIB	Setelah semua anak bermain media daur ulang puzzle semuanya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.9,p.5,kl.1). Anak-anak menjawab “senang bu” (CL.9,p.5,kl.2). Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan peneliti memancing anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait dengan bermain media daur ulang puzzle geometri tentang cara menanam jagung (CL.9,p.5,kl.3). Peneliti mengakhiri kegiatan dengan salam dan berdoa pulang (CL.9,p.5,kl.4).

## REFLEKSI:

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, dalam pembelajaran kali ini materi yang disampaikan karakteristik wortel. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang karena semua anak mampu menyusun puzzle dengan tuntas.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 03 April 2017  
Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 10

Hari/ Tanggal : Kamis, 6 April 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B BKB Paud Ceria Cempaka

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Tanaman/ menanam wortel

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Kegiatan pembuka diawali dengan tepuk dan bernyanyi (CL.10, p.1, kl.1). Sebelum memasuki kegiatan awal peneliti mengucapkan salam, selamat pagi dan menayakan kabar pada anak-anak (CL.10,p.1,k.2). Anak-anak menjawab salam, selamat dan kabar dengan semangat(CL.10,p.1,k.3). Selanjutnya peneliti menanyakan perasaan anak dengan pertanyaan, siapa yang hatinya senang?” (CL.10,p.1,k.4). Anak-anak mengangkat tangan dan serempak menjawab “saya bu”. (CL.10,p.1,k.5). Kemudian peneliti bersama anak melakukan tepuk semangat (CL.10,p.1,k.6).</p> <p>Peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan pada hari sebelumnya? (CL.10,p.2,k.1). Selanjutnya peneliti memberikan penjelasan bahwa kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema “wortel” materi yang dikembangkan adalah tentang cara menanam wortel. (CL.10,p.2.kl.2). Peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan (CL.10,p.2.kl.3).</p>

09.05-09.50

WIB

### **Kegiatan Inti**

Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya apa bentuk puzzle yang akan digunakan hari ini? (CL.10,p.3,kl.1). Anak-anak menjawab “lingkaran bu”(CL.10,p.3,kl.2). Nr bertanya Ibu itu keping puzzle bentuk apa bu? (CL.10,p.3,kl.3). Peneliti menjawab, bentuknya kepingnya “segitiga nak”. Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang cara menanam wortel melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.10,p.3,kl.4). Setelah itu, peneliti bertanya bagaimana urutan cara menanam wortel? (CL.10,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab “menggali tanah, menanam benih, menyirami, memberi pupuk, tumbuh wortel dan wortel siap dipanen.” (CL.10,p.3,kl.6).

Kemudian peneliti mencontohkan cara penggunaan dengan bertanya kepada anak ”kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu?(CL.10,p.3,kl.1). Anak-anak memilih salah satu keping puzzle yaitu “gambar menggali tanah” (CL.10,p.3,kl.2). Puzzlenya diletakan disebelah mana? (CL.10,p.3,kl.3). Anak-anak menjawab sambil menunjukan “ditengah bu” (CL.10,p.3,kl.4). Peneliti menanyakan kepada anak mengapa harus memilih keping ini? (CL.10,p.3,kl.5). Anak-anak menjawab karena “itu tahapan pertama bu” (CL.10,p.3,kl.5). Peneliti merespon positif pendapat yang disampaikan oleh anak-anak(CL.10,p.3,kl.6). Selanjutnya peneliti bertanya kepada anak “kira-kira keping puzzle gambar menggali tanah diletakan sebelah mana?” Diletakan atas apa dibawah?”(CL.10,p.3,kl.7). Dalam hal ini, peneliti melakukan eksperimen puzzle yang dipilihnya dengan memindahkan-mindahkan

	<p>puzzle. (CL.10,p.3.kl.8). Anak menjawab “di atas bu” (CL.10,p.3.kl.9). Kemudian peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle (CL.10,p.3.kl.10). Selanjutnya, itu peneliti melanjutkan keping puzzle sesuai dengan urutanya cara menanam wortel (CL.10,p.3,kl.11). Peneliti bertanya kepada anak tentang langkah pemecahan masalah yang dibuatnya. (CL.10,p.3.kl.11). Rafi dapat menjelaskan langkah penyelesaian yang digunakan dengan menjawab “dilihat dulu bu gambar kepingnya lalu diurutkan bu”(CL.10,p.3.kl.11).</p> <p>Setelah selesai, peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang dibuat sudah tepat apa belum (CL.10,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab “sudah tepat bu sesuai urutannya” (CL.10,p.4,kl.2). Selanjutnya, peneliti meminta anak-anak untuk melakukan kegiatan media daur ulang puzzle geometri secara bergiliran dan individu(CL.10,p.4.kl.3). Anak-anak semuanya melakukan kegiatan menyusun media daur ulang puzzle geometri (CL.10,p.4.kl.6). Peneliti bertindak sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.10,p.4, kl.7).</p>
<p>09.50-10.00 WIB</p>	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Setelah semua anak bermain media daur ulang puzzle semuanya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.10,p.5,kl.1). Anak-anak</p>

	menjawab “senang bu” (CL.10,p.5,kl.2). Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan peneliti memancing anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait dengan bermain media daur ulang puzzle geometri tentang cara menanam wortel (CL.10,p.5,kl.3). Peneliti mengakhiri kegiatan dengan salam dan berdoa pulang (CL.10,p.4,kl.4).
--	--

### **REFLEKSI:**

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, dalam pembelajaran kali ini materi yang disampaikan karakteristik wortel. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 06 April 2017

Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 11

Hari/ Tanggal : Senin, 10 April 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Tanaman/ Tomat

Materi yang dikembangkan : Karakteristik Tomat

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

Waktu	Deskripsi
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada kegiatan pembuka yang diawali dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.11,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar dari anak-anak apa yang anak rasakan pada pagi hari ini (CL.11,p.1,kl.2). Anak-anak seraya menjawab “Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar” (CL.11,p.1,kl.3). Selanjutnya peneliti mengajak anak untuk melakukan tepuk semangat (CL.11,p.1,kl.4). Peneliti melanjutkan dengan pertanyaan sudah siap untuk belajar? (CL.11,p.1,kl.5). Anak-anak menjawab “siap bu” (CL.11,p.1,kl.6).</p> <p>Selanjutnya peneliti bertanya kegiatan yang dilakukan minggu lalu (CL.11,p.2,kl.1). Sebelum memulai kegiatan, peneliti memberikan penjelasan bahwa tema dan sub tema yang akan dibahas sub tema “tomat”, materi yang akan dibahas hari ini adalah “karakteristik tomat” (CL.11,p.2,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan materi yang akan dikembangkan adalah mengenai “karakteristik tomat” melalui</p>

	<p>penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.11,p.2,kl.3). Sebelum memulai kegiatan inti, peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan (CL.11,p.2,kl.4).</p>
09.05-09.50 WIB	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya kepada anak “apa bentuk puzzle ini”? (CL.11,p.3,kl.1). Anak-anak menjawab “segitiga bu” (CL.11,p.3,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.6,p.3,kl.5). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang karakteristik tomat (tentang bentuk, tekstur, warna, dan) melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.11,p.3,kl.6). Setelah itu, peneliti peneliti bertanya kepada anak apa warna dari tomat? (CL.11,p.3,kl.7). Anak menjawab merah bu. (CL.11,p.3,kl.8). Kemudian dilanjutkan pertanyaan peneliti apa bentuknya? (CL.11,p.3,kl.9). Fath dan Uno menjawab bulat bu. (CL.11,p.3,kl.10).</p> <p>Selanjutnya pada kegiatan mencontohkan, Kemudian peneliti bertanya “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle tomat?” (CL.11,p.4,kl.1). Anak-anak menjawab “yang itu bu” sambil menunjukan keping puzzle (CL.11,p.4,kl.2). Peneliti menanyakan keping puzzlenya diletakan disebelah mana yah? (CL.11,p4.,kl.3). Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan anak dengan memutar mutar dan memindahkan puzzle agar menyusun dengan tepat (CL.11,p4.,kl.4). Anak-anak mencocokkan keping puzzle dengan melakukan eksperimen, (CL.11,p4.,kl.5). Kemudian peneliti bersama anak melanjutkan permainan dengan menyusun keping puzzle berikutnya (CL.11,p.4,kl.6). Setelah selesai menyusun puzzle, peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk Ace dengan “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun</p>

	<p>puzzlenya bagaimana?” (CL.11,p.4,kl.7). Ace menjawab “dilihat dulu bentuknya bu lalu dicocokkan”(CL.11,p.4,kl.8). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukkan anak mampu menyusun puzzle 5-6 puzzle dengan benar dan tuntas dalam menyusun gambar tomat (CL.11,p.4,kl.9).</p> <p>Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle karakteristik tomat dengan melihat hasilnya(CL.11,p.5,kl.1). Peneliti bertanya apakah sudah benar sesuai dengan gambar tomat? (CL.11,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.11,p.5,kl.3). Setelah selesai mencontohkan, Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.11,p.5,kl.5). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.11,p.5,kl.6) Peneliti hanya sebagai fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.11,p.5,kl.7).</p>
<p>09.50-10.00 WIB</p>	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Setelah semua anak bermain media daur ulang puzzle semuanya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.11,p.7,kl.1). Anak-anak menjawab “senang bu” (CL.10,p.7,kl.2). Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan peneliti memancing anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait dengan bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai karakteristik tomat (CL.10,p.7,kl.3). Peneliti mengakhiri kegiatan dengan salam dan berdoa pulang (CL.10,p.7,kl.4).</p>

## **REFLEKSI:**

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, dalam pembelajaran kali ini materi yang disampaikan karakteristik tomat. Hal ini dikarenakan peneliti membawa media dari biasanya. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 10 April 2017

Peneliti,

Noni Widayanti

## CATATAN LAPANGAN 12

Hari/ Tanggal : Rabu, 13 April 2017

Tempat : Ruang kelas Strawberry B

Waktu : 09.00 s/d 10.00 WIB

Tema/ Sub Tema :Tanaman/ Tomat

Materi yang dikembangkan: Cara menanam Tomat

Kegiatan : Bermain Media Daur Ulang Puzzle Geometri

<b>Waktu</b>	<b>Deskripsi</b>
09.00-09.05 WIB	<p><b>Kegiatan Pembuka</b></p> <p>Pada kegiatan pembuka yang diawali dengan kegiatan tepuk dan bernyanyi (CL.12,p.1,kl.1). Selanjutnya peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar dari anak-anak apa yang anak rasakan pada pagi hari ini (CL.12,p.1,kl.2). Anak-anak seraya menjawab “Alhamdulillah, luar biasa Allahu Akbar” (CL.12,p.1,kl.3). Selanjutnya peneliti mengajak anak untuk melakukan tepuk semangat (CL.12,p.1,kl.4). Peneliti melanjutkan dengan pertanyaan sudah siap untuk belajar? (CL.12,p.1,kl.5). Anak-anak menjawab “siap bu” (CL.12,p.1,kl.6).</p>

	<p>Sebelum memulai kegiatan, peneliti memberikan penjelasan bahwa tema dan sub tema yang akan dibahas adalah “tanaman” dengan sub tema “tomat”, materi yang akan dibahas hari ini adalah “cara menanam tomat” (CL.12,p.2,kl.1). Selanjutnya peneliti menjelaskan materi yang akan dikembangkan adalah mengenai cara menanam tomat melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.12,p.2,kl.2). Sebelum memulai kegiatan inti, peneliti bersama anak menyebutkan kembali peraturan dalam permainan (CL.12,p.2,kl.3).</p>
09.05-09.50 WIB	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>Kegiatan inti diawali dengan peneliti bertanya kepada anak “apa bentuk puzzle ini”? (CL.12,p.3,kl.1). Anak-anak menjawab “jajar genjang bu” (CL.12,p.3,kl.2). Selanjutnya peneliti menjelaskan tentang tahapan cara menanam tomat didalam pot melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri (CL.12,p.3,kl.3). Setelah selesai menjelaskan, peneliti bertanya bagaimana tahapan cara menanam tomat?(CL.12,p.3,kl.4). Anak-anak menjawab dimulai dari menanam biji didalam pot bu, (CL.12,p.3,kl.5). Peneliti kembali bertanya lalu selanjutnya apa lagi? (CL.12,p.3,kl.6). Anak-anak kembali menjawab “potnya diletakan dijendela biar kena sinar matahari bu”, lalu disiram, tumbuh batang dan daun, lalu di pindahkan tanamannya, tanamannya tumbuh bunga lalu berbuah bu. (CL.12,p.3,kl.7).</p> <p>Selanjutnya pada kegiatan mencontohkan, peneliti bertanya “kira-kira keping mana yang harus disusun terlebih dahulu dalam menyusun puzzle menanam tomat?” (CL.12,p.4,kl.1). Anak-anak</p>

menjawab dimulai “keping menanam biji bu”.(CL.12,p.4,kl.2). Peneliti bertanya mengapa dimulai “keping yang ini?”(CL.12,p.4,kl.3). Anak-anak menjawab karena proses menanam tomat dimulai dari biji bu.”(CL.12,p.4,kl.4). Selanjutnya peneliti mengajak anak menebak penyelesaian dengan bertanya kira-kira keping puzzlenya diletakan disebelah mana yah? (CL.12,p.4.,kl.5). Anak-anak menjawab sebelah “kiri bu”. (CL.12,p.4.,kl.6). Peneliti mengajak anak untuk melakukan eksperimen dengan anak dengan memutar-mutar dan memindah-mindahkan puzzle agar menyusun dengan tepat (CL.12,p4.,kl.4). Kemudian peneliti bersama anak melanjutkan permainan dengan menyusun keping puzzle berikutnya tentang langkah-langkah menanam tomat (CL.12,p.4,kl.5). Setelah selesai menyusun puzzle, peneliti meminta anak untuk menjelaskan langkah pemecahan yang dilakukan dengan menunjuk Nadh dengan “coba jelaskan tadi cara langkah menyusun puzzlenya bagaimana?” (CL.12,p.4,kl.7). Nadh menjawab “dimulai dari memilih puzzle gambar menanam biji bu (CL.12,p.4,kl.8). Anak dapat menyusun puzzle sesuai dengan langkah pemecahan dengan ditunjukan anak mampu menyusun puzzle 5-6 puzzle dengan benar dan tuntas (CL.12,p.4,kl.9).

Setelah itu peneliti mengajak anak untuk memeriksa kembali puzzle yang telah disusun mengenai puzzle cara menanam tomat dengan melihat hasilnya(CL.12,p.5,kl.1). Peneliti bertanya apakah sudah benar sesuai dengan gambar tomat? (CL.12,p.5,kl.2). Anak-anak menjawab “sudah bu guru”. (CL.12,p.5,kl.3). Setelah selesai mencontohkan, Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.12,p.5,kl.5). Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri secara individu dan bergiliran (CL.12,p.5,kl.6) Peneliti hanya sebagai

	fasilitator jika anak ada yang merasa kesulitan didalam melaksanakan kegiatan (CL.12,p.5,kl.7).
09.50 -10.00 WIB	<p><b>Kegiatan Penutup</b></p> <p>Setelah semua anak bermain media daur ulang puzzle semuanya, peneliti menanyakan tentang perasaan anak setelah bermain media daur ulang puzzle geometri (CL.12,p.7,kl.1). Anak-anak menjawab “senang bu” (CL.12,p.7,kl.2). Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan diskusi tentang kegiatan yang dilakukan hari ini dan peneliti memancing anak untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait dengan bermain media daur ulang puzzle geometri mengenai karakteristik tomat (CL.12,p.7,kl.3). Peneliti mengakhiri kegiatan dengan salam dan berdoa pulang (CL.12,p.7,kl.4).</p>

### **REFLEKSI:**

Kegiatan pada pertemuan ini diawali melakukan gerak dan lagu. Setelah itu menanyakan kabar pada anak. Pada kegiatan inti berjalan dengan lancar dan anak terlihat antusias, dalam pembelajaran kali ini materi yang disampaikan cara menanam tomat. Anak dapat bermain media daur ulang puzzle geometri sesuai dengan langkah-langkah pemecahan masalah yang telah diajarkan oleh peneliti. Pada kegiatan penutup anak sangat senang dengan kegiatan yang telah dilakukan melalui kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri.

Guru Kelas

Sulanjari, S.Pd

Jakarta, 13 April 2017

Peneliti

Noni Widayanti

### Catatan Wawancara Anak

No. : 1

Tanggal wawancara: 22 Maret 2017 dan 13 April 2017

Keterangan : Kelas Strawberry B PAUD Ceria Cempaka

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Coba nak, sebutkan urutan metamorphosis kupu-kupu secara urut?(CW.1.,kl.1,p.1)	<p>Fath: telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu muda (CW.1.,kl.1)</p> <p>Rend: telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu muda (CW.1.,kl.2)</p> <p>Uno: telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu muda (CW.1.,kl.3)</p> <p>Ace: telur, ulat, kepompong, kupu-kupu muda, kupu-kupu dewasa (CW.1.,kl.4)</p> <p>Rafl: telur, ulat, (CW.1.,kl.5)</p> <p>Nad: telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu muda (CW.1.,kl.6)</p> <p>Nara: telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu muda (CW.1.,kl.7)</p> <p>Nadhi: telur, ulat, kepompong, kupu-kupu muda, kupu-kupu dewasa (CW.1.,kl.8)</p> <p>Bany: telur, ulat, (CW.1.,kl.9)</p>
2.	Ada yang ditanyakan tentang metamorfosis kupu-kupu?	<p>Fath: Itu namanya kepompong yah bu? (CW.2.,kl.1)</p> <p>Rend: Ibu kupu-kupu dimulai dari telur dulu yah bu? (CW.2.,kl.2)</p> <p>Uno: Ibu itu gambar apa bu? (CW.2.,kl.3)</p> <p>Ace: Ibu kupu-kupu punya kaki gak?</p>

		<p>(CW.2.,kl.4)  RafI: Ibu kupu-kupu tinggalnya dimana sih, bu?  (CW.2.,kl.5)  Nad: Ibu kupu-kupu punya telinga gak?  (CW.2.,kl.6)  Nar: Ibu ini gambar pupa yah bu?  (CW.2.,kl.7)  Nadhi: Ibu kupu-kupu tinggalnya dimana sih?  (CW.2.,kl.8)  Bany: Ibu kupu-kupu cari makannya dimana?  (CW.2.,kl.9)</p>
<b>3.</b>	<p>Keping mana dulu yang diambil dalam menyusun media daur ulang puzzle geometri tentang kupu-kupu?</p>	<p>Fath: yang telur dulu bu,  (CW.3.,kl.1)  Rend: yang telur dulu bu  (CW.3.,kl.2)  Uno : telur dulu bu  (CW.3.,kl.3)  Ace: ulat dulu bu  (CW.3.,kl.4)  RafI: telur dulu bu  (CW.3.,kl.5)  Nad: telur dulu bu  (CW.3.,kl.6)  Nar: telur dulu bu  (CW.3.,kl.7)  Nadhi: telur dulu bu  (CW.3.,kl.8)  Bany: telur dulu bu  (CW.3.,kl.9)</p>
<b>4.</b>	<p>Coba kamu tebak penyusunan permainan puzzle ini sampai selesai?</p>	<p>Fath: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun keping dengan benar dan lengkap  (CW.4.,kl.1)  Rend: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping dengan benar  (CW.4.,kl.2)  Uno : bisa menebak penyelesaian dengan menyusun keping dengan benar dan lengkap  (CW.4.,kl.3)</p>

		<p>Ace: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.4.,kl.4)</p> <p>Rafi: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.4.,kl.5)</p> <p>Nad: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.4.,kl.6)</p> <p>Nar: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.4.,kl.7)</p> <p>Nadhi: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.4.,kl.8)</p> <p>Bany: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun empat keping puzzle dengan benar (CW.4.,kl.9)</p>
<p><b>5.</b></p>	<p>Sekarang, coba lakukan percobaan atau eksperimen dalam menyusun puzzle?</p>	<p>Fath: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle namun ada beberapa kekeliruan (CW.5.,kl.1)</p> <p>Rend: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain (CW.5.,kl.2)</p> <p>Uno: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas namun ada beberapa kekeliruan (CW.5.,kl.3)</p> <p>Ace: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle namun ada namun ada beberapa kekeliruan (CW.5.,kl.4)</p> <p>Rafi: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle namun belum lengkap (CW.5.,kl.5)</p>

		<p>Nad: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle namun ada beberapa kekeliruan (CW.5.,kl.6)</p> <p>Nar: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle namun ada ada beberapa kekeliruan (CW.5.,kl.7)</p> <p>Nadhi: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle namun ada ada beberapa kekeliruan (CW.5.,kl.8)</p> <p>Bany: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle namun ada ada beberapa kekeliruan (CW.5.,kl.9)</p>
6.	Coba nak, jelaskan langkah langkah menyusun puzzlenya dimulai dari apa?	<p>Fath: telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu muda, (CW.6.,kl.1)</p> <p>Rend: telur, ulat, (CW.6.,kl.2)</p> <p>Uno: telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu muda (CW.6.,kl.3)</p> <p>Ace: telur, ulat (CW.6.,kl.4)</p> <p>Rafi: telur, ulat, kepompong (CW.6.,kl.5)</p> <p>Nad: telur, ulat (CW.6.,kl.6)</p> <p>Nar: telur, ulat (CW.6.,kl.7)</p> <p>Nadhi: telur, ulat (CW.6.,kl.8)</p> <p>Bany: telur, ulat, pupa, kepompong, kupu-kupu muda</p>
7.	Hayo coba selesaikan bermain puzzlenya nak?	<p>Fath: menyelesaikan dengan tuntas dan benar (CW.7.,kl.1)</p> <p>Rend: menyelesaikan dengan tuntas dan masih terdapat kekeliruan</p>

		<p>(CW.7.,kl.2)  Uno: Fath menyelesaikan dengan tuntas dan benar  (CW.7.,kl.3)  Ace: menyelesaikan dengan tuntas dan masih terdapat kekeliruan  (CW.7.,kl.4)  Rafl: menyelesaikan dengan tuntas dan masih terdapat kekeliruan  (CW.7.,kl.5)  Nad: menyelesaikan dengan tuntas dan masih terdapat kekeliruan  (CW.7.,kl.6)  Nar: menyelesaikan dengan tuntas dan masih terdapat kekeliruan  (CW.7.,kl.7)  Nadhi: menyelesaikan dengan tuntas dan masih terdapat kekeliruan  (CW.7.,kl.8)  Bany: menyelesaikan dengan tuntas dan masih terdapat kekeliruan  (CW.7.,kl.9)</p>
<b>8.</b>	<p>Coba nak, cek lagi sudah benar belum nyusun puzzlenya tentang urutan metamorphosis kupu-kupu?</p>	<p>Fath: mengecek secara keseluruhan (CW.8.,kl.1)  Rend: mengecek sebagian (CW.8.,kl.2)  Uno: mengecek mengecek secara keseluruhan (CW.8.,kl.3)  Ace: mengecek sebagian (CW.8.,kl.4)  Rafl: mengecek sebagian (CW.8.,kl.5)  Nad: mengecek sebagian (CW.8.,kl.6)  Nar: mengecek sebagian (CW.8.,kl.7)  Nadhi: mengecek sebagian (CW.8.,kl.8)  Bany: mengecek sebagian (CW.8.,kl.9)</p>

<p><b>9.</b></p>	<p>Coba nak, sebutkan urutan cara menanam tomat didalam pot?</p>	<p>Fath: menanam biji, diletakan dijendela, disiram, tumbuh akar batang dan daun, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9,kl.1)</p> <p>Rend: menanam biji, diletakan dijendela, disiram, lalu tumbuh akar batang dan daun, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9.,kl.2)</p> <p>Uno: menanam biji, diletakan dijendela, disiram, lalu tumbuh, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9.,kl.3)</p> <p>Ace: menanam biji, diletakan dijendela, disiram, lalu tumbuh, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9.,kl.4)</p> <p>Rafl: menanam biji, disiram, lalu tumbuh, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9.,kl.5)</p> <p>Nad: menanam biji, diletakan dijendela, disiram, lalu tumbuh, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9.,kl.6)</p>

		<p>Nara: menanam biji, diletakan dijendela, disiram, lalu tumbuh, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9.,kl.7)</p> <p>Nadhi: menanam biji, disiram, lalu tumbuh, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9.,kl.8)</p> <p>Bany: menanam biji, disiram, lalu tumbuh, dipindahkan ditempat yang lebih besar, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.9.,kl.9)</p>
10.	Ada yang mau ditanyakan urutan cara menanam tomat?	<p>Fath: Ibu menanam tomat bisa didepan rumah kan bu? (CW.10.,kl.1)</p> <p>Rend: Ibu aku boleh menanam tomat bisa didepan rumah kan bu? (CW.10.,kl.2)</p> <p>Uno: Ibu kenapa sih harus diletakan didekat jendela potnya? (CW.10.,kl.3)</p> <p>Ace: Ibu ini setelah menanam biji apalagi bu? (CW.10.,kl.4)</p> <p>Rafl: Ibu ini nyusunnya bagaimana? (CW.10.,kl.5)</p> <p>Nad: Ibu ini setelah menanam biji apalagi bu? (CW.10.,kl.6)</p> <p>Nar: Setelah disiram tumbuh akarnya yah bu? (CW.10.,kl.7)</p> <p>Nadhi: Ibu ini gambar apa sih bu ? (CW.10.,kl.8)</p> <p>Bany: Ibu ini gambar apa sih bu?? (CW.10.,kl.9)</p>

11.	Kira-kira keping mana yang diambil dulu dalam bermain puzzle cara menanam tomat ?	<p>Fath: menanam biji bu, (CW.11.,kl.1)</p> <p>Rend: menanam biji bu (CW.11.,kl.2)</p> <p>Uno : menanam biji bu (CW.11.,kl.3)</p> <p>Ace: menanam biji bu (CW.11.,kl.4)</p> <p>Rafl: menanam biji bu (CW.11.,kl.5)</p> <p>Nad: menanam biji bu (CW.11.,kl.6)</p> <p>Nar: menanam biji bu (CW.11.,kl.7)</p> <p>Nadhi: menanam biji bu (CW.11.,kl.8)</p> <p>Bany: menanam biji bu (CW.12.,kl.9)</p>
12	Coba kamu tebak penyelesaian puzzlenya bagaimana?	<p>Fath: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun keping dengan benar dan lengkap (CW.12.,kl.1)</p> <p>Rend: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping dengan benar (CW.12.,kl.2)</p> <p>Uno : bisa menebak penyelesaian dengan menyusun keping dengan benar dan lengkap (CW.12.,kl.3)</p> <p>Ace: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.12.,kl.4)</p> <p>Rafl: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.12.,kl.5)</p> <p>Nad: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.12.,kl.6)</p> <p>Nar: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar (CW.12.,kl.7)</p> <p>Nadhi: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun lima keping puzzle dengan benar</p>

		<p>(CW.12.,kl.8)</p> <p>Bany: bisa menebak penyelesaian dengan menyusun empat keping puzzle dengan benar (CW.12.,kl.9)</p>
13	<p>Sekarang, coba nak lakukan percobaan atau eksperimen dalam menyusun puzzle?</p>	<p>Fath: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.1)</p> <p>Rend: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.2)</p> <p>Uno: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.3)</p> <p>Ace: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.4)</p> <p>Raf: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.5)</p>

		<p>Nad: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.6)</p> <p>Nar: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.7)</p> <p>Nadhi: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.8)</p> <p>Bany: melakukan eksperimen dengan memindah-mindahkan keping puzzle saat bermain dengan tuntas (CW.13.,kl.9)</p>
--	--	--

14	Coba nak, jelaskan langkah langkah menyusun puzzlenya bagaimana?	<p>Fath: Menanam biji, diletakan di di dekat jendela, disiram, dipindahkan ditempat yang luas, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat. (CW.14.,kl.1)</p> <p>Rend: Menanam biji, diletakan di di dekat jendela, disiram, dipindahkan ditempat yang luas, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat (CW.14.,kl.2)</p> <p>Uno: Dimulai dari menanam biji, diletakan di di dekat jendela, disiram, dipindahkan ditempat yang luas, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat (CW.14.,kl.3)</p> <p>Ace: Dimulai dari menanam biji, disiram, dipindahkan ditempat yang luas, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat (CW.14.,kl.4)</p> <p>Rafl: Dimulai dari menanam biji, disiram, dipindahkan ditempat yang luas, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat (CW.14.,kl.5)</p>
----	--	--

		<p>Nad: Dimulai dari menanam biji, diletakan di di dekat jendela, disiram, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat (CW.14.,kl.6)</p> <p>Nar: Dimulai dari menanam biji, diletakan di di dekat jendela, disiram, dipindahkan ditempat yang luas, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat (CW.14.,kl.7)</p> <p>Nadhi: Dimulai dari menanam biji, diletakan di di dekat jendela, disiram, dipindahkan ditempat yang luas, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat (CW.14.,kl.8)</p> <p>Bany: Dimulai dari menanam biji, disiram, dipindahkan ditempat yang luas, tumbuh bunga, tumbuh buah tomat</p>
15	Hayo coba selesaikan bermain puzzle cara menanam tomatnya, nak?	<p>Fath: menyelesaikan puzzle dengan tuntas dan benar (CW.15.,kl.1)</p> <p>Rend: menyelesaikan puzzle dengan tuntas dan benar (CW.15.,kl.2)</p> <p>Uno: menyelesaikan puzzle dengan tuntas dan benar (CW.15.,kl.3)</p> <p>Ace: menyelesaikan puzzle dengan tuntas dan benar (CW.15.,kl.4)</p> <p>RafI: menyelesaikan puzzle tapi ada kekeliruan. (CW.15.,kl.5)</p> <p>Nad: menyelesaikan puzzle dengan tuntas dan benar (CW.15.,kl.6)</p> <p>Nar: menyelesaikan puzzle dengan tuntas dan benar (CW.15.,kl.7)</p> <p>Nadhi: menyelesaikan puzzle dengan tuntas dan benar (CW.15.,kl.8)</p>

		Bany: menyelesaikan puzzle dengan tuntas dan benar (CW.15.,kl.9)
16	Coba nak, cek lagi sudah benar belum nyusun puzzle cara menanam tomatnya?	Fath: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.1) Rend: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.2) Uno: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.3) Ace: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.4) RafI: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.5) Nad: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.6) Nar: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.7) Nadhi: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.8) Bany: mengecek secara keseluruhan (CW.16.,kl.9)

## CATATAN DOKUMENTASI PENELITIAN

No	Hari / Tanggal	Kegiatan	
1.	Senin, 06 Maret 2017	 <p style="text-align: center;">(CD.1)</p>  <p style="text-align: center;">(CD.3)</p>	 <p style="text-align: center;">(CD.2)</p>  <p style="text-align: center;">(CD.4)</p>
2.	Kamis, 09 Maret 2017	 <p style="text-align: center;">(CL )</p> 	

3. Senin, 13  
Maret 2017



4. Jumat, 17  
Maret 2017



5. Senin, 20  
Maret 2017



6. Rabu, 22  
Maret 2017



7. Senin, 27  
Maret 2017



8. Kamis, 30  
Maret 2017





9. Selasa, 4 April 2017



10. Jumat, 17 April 2017





11. Selasa, 11 April 2017



12. Kamis, 13 April 2017





## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : I/1

Alokasi Waktu : 09.00-10.00 WIB

Tema : Binatang

Sub Tema : Ayam/ Perkembangbiakan Ayam

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Senin, 06 Maret 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas tentang perkembangbiakan ayam (telur, ayam menggerami,....dst)</li> <li>- Peneliti bersama anak membuat peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang perkembangbiakan ayam (telur, ayam menggerami,....dst) dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	---	--	--

### Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan.

dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman		Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : 1/2

Alokasi Waktu : 09.00-10.00 WIB

Tema : Binatang

Sub Tema : Ayam/ Bagian Tubuh Ayam

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Kamis, 9 Maret 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li><li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li><li>- Peneliti bertanya kepada anak kegiatan yang dilakukan hari kemarin</li><li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas tentang bagian tubuh ayam</li><li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li></ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan dalam permainan kepada anak</li><li>- Peneliti menjelaskan tentang bagian tubuh ayam dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri</li><li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri</li></ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"><li>- Lembar Pemantau Tindakan</li><li>- Dokumentasi</li><li>- Catatan Lapangan</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	--	--	--

### Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun	2.5.Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan.

dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman		Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
	3.8. Mengenali lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : 1/3

Alokasi : 09.00-10.00 WIB

Tema : Binatang

Sub Tema : Burung/ Bagian Tubuh Burung

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Senin, 13 Maret 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti bertanya kepada anak kegiatan yang dilakukan hari kemarin</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas tentang bagian tubuh burung</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan dalam permainan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang bagian tubuh burung dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	--	--	--

### Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur,	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta

rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman		melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : I/4

Alokasi : 09.00-10.00 WIB

Tema : Binatang

Sub Tema : Burung/ Perkembangbiakan Burung

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Jumat, 17 Maret 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti bertanya kepada anak kegiatan yang dilakukan hari kemarin</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas tentang perkembangbiakan burung</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang proses perkembangbiakan burung dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<p>puzzle geometri tentang proses perkebangbiakan burung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	---	--	--

### Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran

<p>kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman</p>		<p>untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi</p>
	<p>3.8. Mengenali lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p>	<p>Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana</p>

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : 1/5

Alokasi : 09.00-10.00 WIB

Tema : Binatang

Sub Tema : Kupu-kupu/ Bagian tubuh kupu-kupu

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Senin, 20 Maret 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti bertanya kepada anak kegiatan yang dilakukan minggu kemarin</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas tentang bagian tubuh kupu-kupu</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang proses perkembangbiakan burung dengan menggunakan media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<p>puzzle geometri tentang proses perkebangbiakan burung</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	---	--	--

### Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran

<p>kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman</p>		<p>untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi</p>
	<p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p>	<p>Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana</p>

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : 1/6

Tema : Binatang

Sub Tema : Kupu-kupu/ metamorfosis kupu-kupu

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Rabu, 22 Maret 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti bertanya kepada anak kegiatan yang dilakukan hari kemarin</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas tentang metamorphosis kupu-kupu</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggunakan media daur ulang puzzle geometri dengan sub tema metamorphosis kupu-kupu</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri tentang proses metamorphosis kupu-kupu</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li><li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li><li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li></ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li><li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li><li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li><li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li></ul>		
--	---	--	--

## Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
<p>KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman</p>	<p>2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p>	<p>Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi</p>

	3.8.Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana
--	--	--

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : 1/7

Tema : Tanaman

Sub Tema : Sayuran/ Karakteristik Jagung

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Senin, 27 Maret 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas dengan sub tema tanaman, sub tema sayuran dan materi yang akan disampaikan adalah karakteristik jagung (tekstur, warna, kegunaan, rasa, bentuk...dst)</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggunakan media daur ulang puzzle geometri tentang karakteristik jagung</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<p>puzzle geometri tentang karakteristik jagung</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li><li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li><li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li></ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li><li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li><li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li><li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li></ul>		
--	---	--	--

## Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
<p>KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman</p>	<p>2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p>	<p>Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi</p>

	3.8.Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana
--	--	--

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : 1/8

Alokasi Waktu : 09.00-10.00 WIB

Tema : Tanaman

Sub Tema : Sayuran/ Menanam Jagung

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Kamis, 30 Maret 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan hari sebelumnya</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas dengan sub tema tanaman, sub tema sayuran dan materi yang akan disampaikan adalah menanam jagung</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggunakan media daur ulang puzzle geometri tentang cara menanam jagung</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri tentang cara menanam jagung</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	---	--	--

## Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
<p>KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman</p>	<p>2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri</p>	<p>Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi</p>

	3.8.Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana
--	--	--

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : 1/9

Tema : Tanaman

Sub Tema : Sayuran/ Karakteristik Wortel

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Selasa, 4 April 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan hari sebelumnya</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas dengan sub tema tanaman, sub tema sayuran dan materi yang akan disampaikan adalah karakteristik wortel (tekstur, warna, kegunaan, rasa, bentuk...dst)</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggunakan media daur ulang puzzle geometri tentang cara menanam jagung</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri tentang karakteristik wortel</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	--	--	--

### Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur,	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta

rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman		melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.
KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : I/10  
 Alokasi : 09.00-10.00 WIB  
 Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Sayuran/ Menanam Wortel  
 Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Jumat, 7 April 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan hari sebelumnya</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas dengan sub tema tanaman, sub tema sayuran dan materi yang akan disampaikan adalah tahapan cara menanam wortel</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggunakan media daur ulang puzzle geometri tentang tahapan cara menanam wortel</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<p>geometri tentang tahapan cara menanam wortel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	--	--	--

**Indikator Pencapaian Perkembangan**

<b>Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)</b>	<b>Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)</b>	<b>Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)</b>
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI

<p>menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman</p>		<p>Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi</p>
	<p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p>	<p>Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana</p>

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : I/11  
 Alokasi : 09.00-10.00 WIB  
 Tema : Tanaman  
 Sub Tema : Sayuran/ Karakteristik Tomat  
 Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Selasa, 11 April 2017	<p><b>Pembukaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan hari sebelumnya</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas dengan sub tema tanaman, sub tema sayuran dan materi yang akan disampaikan adalah karakteristik tomat (tekstur, warna, kegunaan, rasa, bentuk...dst)</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggunakan media daur ulang puzzle geometri tentang karakteristik tomat (tekstur, warna, kegunaan, rasa, bentuk...dst)</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri tentang tahapan cara menanam wortel</li> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	--	--	--

### Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran

<p>kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman</p>		<p>untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.</p>
<p>KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain</p>	<p>3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif</p>	<p>Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi</p>
	<p>3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)</p>	<p>Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana</p>

**Mengetahui,**

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## SATUAN KEGIATAN HARIAN

Siklus / Pertemuan ke : I/11

Alokasi : 09.00-10.00 WIB

Tema : Tanaman

Sub Tema : Sayuran/ Menanam Tomat

Tujuan : Meningkatkan kecakapan berpikir anak usia 5-6 tahun

Hari Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Media	Evaluasi
Kamis, 13 April 2017	<p><b>Pembuka</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salam, bernyayi dan tepuk</li> <li>- Peneliti menanyakan kabar kepada anak</li> <li>- Peneliti menanyakan kegiatan yang dilakukan hari sebelumnya</li> <li>- Peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain melalui penggunaan media daur ulang puzzle geometri membahas dengan sub tema tanaman, sub tema sayuran dan materi yang akan disampaikan adalah tahapan cara menanam tomat</li> <li>- Peneliti menjelaskan peraturan dalam permainan</li> </ul> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti mengenalkan dan menjelaskan bentuk keping puzzle geometri yang akan digunakan kepada anak</li> <li>- Peneliti menjelaskan tentang kegiatan menggunakan media daur ulang puzzle geometri tentang tahapan cara menanam tomat</li> <li>- Peneliti mencontohkan cara penggunaan media daur ulang puzzle geometri tentang tahapan cara menanam tomat</li> </ul>	Media Daur Ulang Puzzle Geometri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Pemantau Tindakan</li> <li>- Dokumentasi</li> <li>- Catatan Lapangan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti meminta anak untuk bermain media puzzle geometri secara individu dan bergiliran</li> <li>- Peneliti hanya menjadi fasilitator di dalam kegiatan</li> <li>- Anak-anak yang sudah selesai mengerjakan kegiatan, diperbolehkan untuk minum dan memakan bekal.</li> </ul> <p><b>Kegiatan Penutup:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan bermain media daur ulang puzzle geometri</li> <li>- Peneliti mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti memberikan pertanyaan kepada anak-anak kegiatan dan pembelajaran apa yang telah dilakukan</li> <li>- Peneliti mengambil inti dari kegiatan hari ini</li> </ul>		
--	--	--	--

### Indikator Pencapaian Perkembangan

Standar Isi/Kompetensi Inti (KI)	Standar Kinerja/Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian/Kriteria Pencapaian (KP)
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Indikator pencapaian perkembangan anak untuk KD pada KI Sikap Spiritual dan KD pada KI Sikap Sosial tidak dirumuskan secara tersendiri. Pembelajaran untuk mencapai KD-KD ini dilakukan secara tidak langsung, tetapi melalui pembelajaran untuk mencapai KD-KD pada KI Pengetahuan dan KI Keterampilan, serta melalui pembiasaan dan keteladanan. Dengan kata lain, sikap positif anak akan

keluarga, pendidik, dan teman		terbentuk ketika dia memiliki pengetahuan dan mewujudkan pengetahuan itu dalam bentuk hasil karya dan/atau unjuk kerja. Contoh sikap positif itu adalah perilaku hidup sehat, jujur, tanggung jawab, peduli, kreatif, kritis, percaya diri, disiplin, mandiri, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, dan santun.
KI-3. Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Mampu memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapi
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)	Menceritakan peristiwa-peristiwa alam dengan melakukan percobaan sederhana

### Mengetahui,

Kepala PAUD Ceria Cempaka

Kolaborator

Peneliti

(Sri Denok)

(Sulanjari)

(Noni W)

## REKAPITULASI SKOR KECAKAPAN BERPIKIR ANAK USIA 5-6 TAHUN

### DI KELAS STRAWBERRY B PAUD CERIA CEMPAKA

Pertemuan/Siklus: Pra Penelitian

Hari/Tanggal : Selasa, 28 April s/d Rabu, 1 Maret 2017

No	Nama	Butir									
		1	2	3	4	5	6	7	8	Jumlah	Persentase
1	Fath	2	2	2	2	2	1	2	1	15	46%
2	Ren	2	2	2	3	2	1	2	2	14	43%
3	Uno	2	2	2	3	2	2	2	2	17	53%
4	Ace	2	1	2	3	2	2	2	2	16	50%
5	Rafl	2	1	2	2	2	1	2	2	14	43%
6	Nad	2	1	2	2	2	2	2	2	15	46%
7	Nar	2	2	2	2	2	2	2	2	16	50%
8	Nadhi	2	2	2	2	2	2	2	2	16	50%
9	Bany	2	1	2	2	2	2	2	2	15	46%
		Jumlah								138	427
		Rata-rata								X=15,3	X=47,4%

**REKAPITULASI SKOR KECAKAPAN BERPIKIR ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI KELAS STRAWBERRY B PAUD CERIA CEMPAKA**

Pertemuan/Siklus: Penelitian Siklus I

Hari/Tanggal : Senin, 06 Maret s/d 22 Maret 2017

No	Nama	Butir								Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Fath	3	3	3	4	3	3	4	4	24	75%
2	Ren	3	3	3	3	3	2	3	3	23	71%
3	Uno	3	3	3	4	3	3	4	4	24	75%
4	Ace	3	2	2	3	3	2	3	3	21	65%
5	Rafl	2	2	3	3	2	3	3	2	20	62,5%
6	Nad	3	2	3	3	3	2	3	3	22	68,7%
7	Nar	3	2	3	3	3	3	3	3	23	71%
8	Nadhi	3	2	3	3	3	2	3	3	22	68,7%
9	Bany	2	2	3	3	3	3	3	3	22	68,7%
		Jumlah								201	618,9%
		Rata-rata								X=22,33	X=68,76%

**REKAPITULASI SKOR KECAKAPAN BERPIKIR ANAK USIA 5-6 TAHUN**  
**DI KELAS STRAWBERRY B PAUD CERIA CEMPAKA**

Pertemuan/Siklus : Penelitian Siklus II

Hari dan Tanggal : Senin, 27 Maret s/d Kamis, 13 April 2017

No	Nama	Butir								Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Fath	4	3	4	4	4	4	4	4	31	96%
2	Ren	4	3	3	4	4	4	4	4	30	93,7%
3	Uno	4	4	4	4	4	4	4	4	32	100%
4	Ace	4	3	3	4	4	3	4	4	29	90%
5	Rafl	3	2	3	4	4	3	3	4	26	81%
6	Nad	4	2	4	4	4	3	4	4	29	90%
7	Nar	4	3	4	4	4	4	4	4	31	96%
8	Nadhi	4	3	4	4	4	4	4	4	31	96%
9	Bany	3	3	4	4	4	3	4	4	29	90%
		Jumlah								268	832,7%
		Rata-rata								X=29,7	X=92,5%

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Fath

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		√		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang digunakan		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian		√		
5	Anak dapat melakukan eksperimen		√		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan	√			
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		√		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan		√		

Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

## Pra Penelitian

Nama : Rend

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		√		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian		√		
5	Anak dapat melakukan eksperimen		√		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan	√			
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		√		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan	√			

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Uno

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		√		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian			√	
5	Anak dapat melakukan eksperimen		√		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		√		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan		√		

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Ace

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		√		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks	√			
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian			√	
5	Anak dapat melakukan eksperimen		√		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		√		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan		√		

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Rafi

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks	<input checked="" type="checkbox"/>			
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Anak dapat menebak penyelesaian			<input checked="" type="checkbox"/>	
5	Anak dapat melakukan eksperimen		<input checked="" type="checkbox"/>		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		<input checked="" type="checkbox"/>		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		<input checked="" type="checkbox"/>		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan	<input checked="" type="checkbox"/>			

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Nada

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		√		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks	√			
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian		√		
5	Anak dapat melakukan eksperimen		√		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		√		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan		√		

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Nara

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		√		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian		√		
5	Anak dapat melakukan eksperimen		√		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		√		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan		√		

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Nadhine

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		√		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian		√		
5	Anak dapat melakukan eksperimen		√		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		√		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan		√		

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Banyu

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		√		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks	√			
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian		√		
5	Anak dapat melakukan eksperimen		√		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar		√		
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan		√		

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus I

Nama : Fathir

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			<input checked="" type="checkbox"/>	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			<input checked="" type="checkbox"/>	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Anak dapat menebak penyelesaian				<input checked="" type="checkbox"/>
5	Anak dapat melakukan eksperimen			<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan			<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				<input checked="" type="checkbox"/>
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				<input checked="" type="checkbox"/>

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus I

Nama : Uno

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			√	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			√	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			√	
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen			√	
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan			√	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus I

Nama : Rendra

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			√	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			√	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			√	
4	Anak dapat menebak penyelesaian			√	
5	Anak dapat melakukan eksperimen			√	
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar			√	
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan			√	

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus I

Nama : Ace

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			√	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat		√		
4	Anak dapat menebak penyelesaian			√	
5	Anak dapat melakukan eksperimen			√	
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar			√	
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan			√	

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Siklus I

Nama : Rafli

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

- 5. BM : Belum Muncul
- 6. MM : Mulai Muncul
- 7. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- 8. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Anak dapat menebak penyelesaian			<input checked="" type="checkbox"/>	
5	Anak dapat melakukan eksperimen		<input checked="" type="checkbox"/>		
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan			<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar			<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan		<input checked="" type="checkbox"/>		

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Pra Penelitian

Nama : Nada

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			√	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			√	
4	Anak dapat menebak penyelesaian			√	
5	Anak dapat melakukan eksperimen			√	
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar			√	
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan			√	

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus I

Nama : Nara

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			√	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			√	
4	Anak dapat menebak penyelesaian			√	
5	Anak dapat melakukan eksperimen			√	
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan			√	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar			√	
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan			√	

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus I

Nama : Nadhine

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			√	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			√	
4	Anak dapat menebak penyelesaian			√	
5	Anak dapat melakukan eksperimen			√	
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan		√		
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar			√	
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan			√	

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus I

Nama : Banyu

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

√No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah		<input checked="" type="checkbox"/>		
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		<input checked="" type="checkbox"/>		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			<input checked="" type="checkbox"/>	
4	Anak dapat menebak penyelesaian			<input checked="" type="checkbox"/>	
5	Anak dapat melakukan eksperimen			<input checked="" type="checkbox"/>	
6	Anak dapat menjelaskan langkah pemecahan masalah yang dilakukan			<input checked="" type="checkbox"/>	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar			<input checked="" type="checkbox"/>	
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan			<input checked="" type="checkbox"/>	

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Fath

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah				√
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			√	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat				√
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan				√
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Ren

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah				√
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			√	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			√	
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan				√
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Uno

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah				√
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks				√
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat				√
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan				√
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Ace

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah				√
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			√	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			√	
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan			√	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Rafi

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			√	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat			√	
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan			√	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar			√	
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Nada

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah				√
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks		√		
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat				√
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan			√	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Nara

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah				√
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			√	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat				√
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan				√
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Nadhi

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah				√
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			√	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat				√
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan				√
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## Instrumen Penelitian Kecakapan Berpikir Anak Usia 5-6 Tahun

### Penelitian Siklus II

Nama : Banyu

Pengamat : Noni Widayanti

Petunjuk :

Beri tanda ceklis list (√) pada kolom penilaian yang sesuai pada kolom.

1. BM : Belum Muncul
2. MM : Mulai Muncul
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan
4. BSB : Berkembang Sangat Baik

No.	Butir Pernyataan	BM	MM	BSH	BSB
1	Anak dapat menyebutkan informasi-informasi yang diberikan yang ada dalam masalah			√	
2	Anak dapat mengajukan pertanyaan sesuai dengan konteks			√	
3	Anak dapat memilih rencana pemecahan masalah yang tepat				√
4	Anak dapat menebak penyelesaian				√
5	Anak dapat melakukan eksperimen				√
6	Anak dapat menjelaskan informasi yang dilakukan			√	
7	Anak dapat menyelesaikan masalah sesuai langkah-langkah pemecahan masalah dengan benar				√
8	Anak dapat memeriksa kembali langkah pemecahan masalah yang digunakan				√

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Noni Widayanti**, Dilahirkan di Pemalang pada tanggal 22 Maret 1993.

Anak ketiga dari empat bersaudara. Peneliti menghabiskan masa kecil di Pemalang, Jawa Tengah. Pendidikan Formal yang pernah ditempuh adalah SDN 05 Taman (1999-2005), SMP Negeri 02 Taman (2005-2008), SMA Negeri 2 Pemalang (2008-2011) dan kemudian peneliti

sekarang menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini..

Memiliki pengalaman Kelompok Kerja Nyata (KKN) mengajar di SDN 01 Campaka Sari, Purwakarta. Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PAUD Cempaka, Jakarta Timur, Praktek Keterampilan Mengajar (PKM) di TK Al Iman, Jakarta Timur dan Magang di SDIT Al Iman, Jakarta Timur.

Pengalaman organisasi yang ditempuh di UNJ yaitu menjadi pengurus KSPA UNJ Bidang Usaha Dana periode 2014 dan menjadi anggota Tim Floorball kampus B periode tahun 2016. Pengalaman mengajar di bidang anak usia dini yaitu di TK Al Iman, TKIT Darul Ma'arif dan di TK Cempaka Jaya dan Mengajar privat di Zigma Privat Course. Pengalaman bekerja di instansi yaitu PT. *Automotive System With Motor Indonesia* dan di lembaga *Survey Cyrus Networking*.