

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/ Hasil Intervensi Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan lima pertemuan dalam satu siklus, sehingga dalam dua siklus terjadi 10 pertemuan. Pelaksanaan penelitian ini terbagi dalam empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat dideskripsikan data hasil penelitian pada setiap siklus sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Deskripsi Umum

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam At-Taqwa, Rawamangun, Jakarta Timur. Di TK Islam At-Taqwa terdapat Kelompok Bermain, Kelompok A, dan Kelompok B. Kelompok A dibagi kedalam tiga kelas yakni A1, A2, dan A3. Begitu juga dengan kelompok B yang dibagi dalam tiga kelas yakni B1, B2, dan B3.

Kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kelas atau kelompok B3 dengan jumlah anak 16 orang yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Responden dalam penelitian ini yaitu sebanyak 10 orang anak. Terdapat 6 anak yang tidak diberikan tindakan oleh peneliti karena menurut peneliti anak tersebut sudah

memiliki pengetahuan tentang tanah air yang baik. Terlihat ketika peneliti melakukan pra penelitian, ke enam anak tersebut memperoleh presentase pra penelitian yang tinggi diatas 73% oleh karena itu peneliti hanya menggunakan 10 orang sebagai responden.



Gambar 2. Tempat Pelaksanaan Penelitian TK Islam At Taqwa

b. Deskripsi Khusus

1. Data Pra Penelitian

Sebelum melakukan siklus 1, peneliti melakukan pra penelitian, yaitu mencari dan mengumpulkan data anak yang akan diteliti melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas dalam 3 kali pertemuan pada tanggal 15-17 februari 2017. Penelitian ini dilakukan di TK Islam At-Taqwa karena berdasarkan observasi dan wawancara peneliti menemukan masalah terkait dengan judul dari penelitian yang akan di teliti.

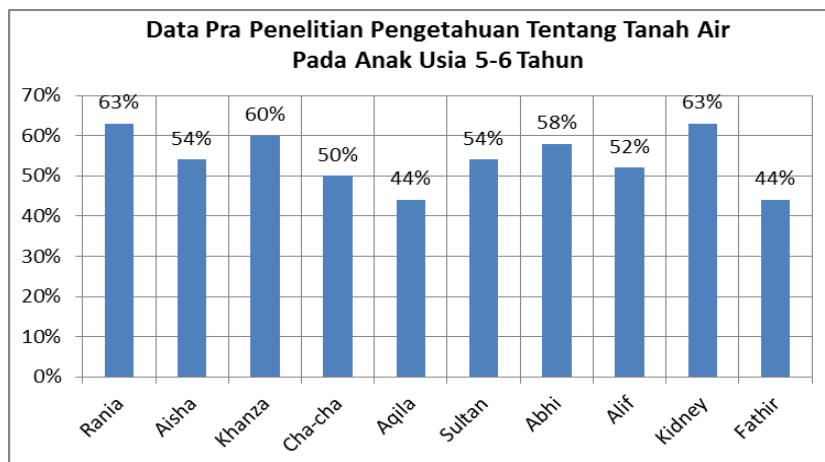
Peneliti menemukan beberapa dari 16 anak usia 5-6 tahun di kelompok B dengan kondisi pengetahuan tentang tanah airnya masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari, masih banyak anak yang tidak mengenal ciri khas bangsa Indonesia seperti terdapat anak-anak yang tidak mengenal simbol-simbol Negara. Saat anak diminta memilih satu lambang garuda pancasila yang benar diantara lima gambar, dari 16 anak hanya 6 orang yang memilih gambar benar dan 10 orang memilih gambar yang salah. Saat diminta memilih gambar bendera Indonesia diantara 4 gambar bendera, masih terdapat anak yang kurang tepat dalam memilih, dan beberapa anak juga tidak dapat menceritakan apa yang telah diketahuinya tentang bendera Negara Indonesia.

Kondisi lain yang ditemukan, yaitu kurangnya kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam penyajian pengetahuan tentang tanah air pada anak. Dalam pembelajaran di dalam kelas guru lebih sering menyediakan lembar kerja sebagai bahan kegiatan untuk anak. Kegiatan seperti bercerita menggunakan media, bermain peran, dan fieldtrip ke museum sangat jarang dilakukan oleh guru. Lingkungan belajar juga kurang menstimulasi anak dengan media pembelajaran dan informasi terkait tanah air Indonesia. Setiap kelas di TK Islam At-Taqwa tidak terdapat lambang garuda pancasila dan gambar presiden serta wakil presiden. Di dalam kelas juga tidak tersedia buku atau ensiklopedi pengetahuan tentang tanah air.

Berdasarkan pengamatan selama berada di TK Islam AT-Taqwa dan hasil pra penelitian yang dilakukan di kelompok B3, pengetahuan anak tentang tanah airnya masih perlu ditingkatkan karena dari hasil rata-rata dari 10 anak yang menjadi responden hanya 54 %.

Tabel. 8
Data Pra Penelitian Pengetahuan Tentang Tanah Air Pada Anak

No.	Nama Responden	Skor/Skala	Persentase
1	Rania	30	63%
2	Aisha	26	54%
3	Khanza	39	60%
4	Cha-Cha	24	50%
5	Aqila	21	44%
6	Sultan	26	54%
7	Abhi	28	58%
8	Alif	25	52%
9	Kidney	30	63%
10	Fathir	21	44%
Jumlah		260	542%
Rata-Rata		26	54%



Grafik 1. Data Pra Penelitian Pengetahuan Tentang Tanah Air Pada Anak

Berdasarkan grafik di atas dari hasil pra penelitian pengetahuan tentang tanah air pada anak 5-6 tahun yang telah dilakukan, maka dapat menjadi dasar untuk melaksanakan tindakan, yaitu melalui permainan wayang nusantara. Penerapan pembelajaran akan dilaksanakan pada anak kelompok B3 di TK Islam At-Taqwa.

2. Deskripsi Data Siklus 1

Pada siklus 1 tindakan dilakukan dibuat dalam 5 kali pertemuan yang dimulai pada tanggal 19 Mei 2017. Pada setiap pertemuan akan berlangsung selama 60 menit. Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai *planner leader*, pemberi tindakan dan bersama guru kelas mengamati anak dan terlibat langsung bersama anak dalam kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak melalui permainan wayang nusantara.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan guru kelas bersama-sama berdiskusi mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti juga mempersiapkan instrumen pemantau tindakan guru dan anak serta alat dokumentasi berupa kamera digital. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak melalui permainan wayang nusantara pada setiap pertemuannya yang dilakukan mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi.

a. Perencanaan

Peneliti melakukan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Peneliti dan guru kelas mendiskusikan dan membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan pada anak di siklus 1 berupa pengembangan tema mingguan dan rancangan kegiatan harian untuk anak.
2. Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan yaitu media permainan wayang nusantara serta alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan anak dalam siklus 1 dengan 5 pertemuan yaitu: 1) Pada pertemuan pertama peneliti menyiapkan wayang nusantara dengan wayang tokoh nusa dan tara, wayang bendera indonesia, dan wayang makanan dari negara jepang, itali, indonesia beserta contoh-contoh makanan dari negara tersebut seperti sushi, spaghetti dan sate dan panggung pertunjukkan wayang nusantara. Untuk kegiatan anak peneliti menyiapkan berbagai bendera mini dengan berbagai bentuk untuk kegiatan anak memilih bendera indonesia, kemudian peneliti juga menyiapkan lem, potongan kertas minyak merah dan putih serta sumpit untuk kegiatan anak membuat bendera. 2) Pertemuan kedua peneliti menyiapkan wayang tokoh nusa dan tara dengan puzzle pakaian adat agar penampilan wayang berbeda, wayang garuda pancasila dan panggung pertunjukkan

wayang nusantara. Untuk kegiatan peneliti menyiapkan lembar kerja gambar lambang garuda pancasila, cat emas, kuas, potongan bagian perisai dan kata garuda pancasila, serta lem. 3) Pertemuan ketiga peneliti menyiapkan wayang tokoh nusa dan tara, wayang gambar-gambar dalam garuda pancasila yang melambangkan sila dalam pancasila dan panggung pertunjukkan wayang nusantara. Untuk kegiatan peneliti menyiapkan potongan puzzle dari hasil kegiatan anak melukis pertemuan sebelumnya, kemudian dalam kegiatan ini anak menempel potongan puzzle tersebut dengan lem pada lembar kerja yang disiapkan. 4) Pertemuan ke empat wayang yang disiapkan adalah wayang tokoh nusa, tara, podi dan ima, laptop, lagu indonesia raya dan panggung pertunjukkan wayang nusantara. 5) Pertemuan kelima disiapkan wayang tokoh nusa dan tara, wayang presiden indonesia bapak jokowi, dan gambar presiden-presiden di indonesia serta panggung pertunjukkan wayang nusantara. Untuk kegiatan peneliti menyiapkan kartu bergambar presiden-presiden indonesia, kertas hvs dan krayon serta stik warna untuk anak melakukan voting.

3. Menyiapkan alat yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, yaitu lembar instrumen, lembar catatan lapangan dan alat dokumentasi berupa kamera digital.

b. Tindakan (*acting*) dan Pengamatan (*observing*)

Tindakan pada siklus 1 yang akan diberikan kepada anak kelompok B3 di TK Islam At-Taqwa adalah sebagai berikut:

Tabel. 9
Tindakan Siklus 1

No	Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1	19 Mei 2017	Pertemuan 1	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Merah Putih Bendera Ku"
2	22 Mei 2017	Pertemuan 2	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Lambang Garuda Pancasila"
3	23 Mei 2017	Pertemuan 3	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Lambang 5 Sila Pancasila"
4	24 Mei 2017	Pertemuan 4	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Bernyanyi Bersama Lagu Indonesia Raya"
5	30 Mei 2017	Pertemuan 5	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Cita-cita Ku menjadi Presiden"

1) Siklus 1 Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilakukan pada hari jumat tanggal 19 mei 2017 pada pukul 07.00-08.00. Kegiatan dimulai di luar kelas dipimpin oleh guru kelas dengan menyiapkan barisan, mengucapkan salam dan bergerak sambil menyanyi. Setelah itu anak dipersilahkan masuk ke dalam kelas dengan membuka sepatu dan kaus kaki terlebih dahulu.



Gambar 3. Guru kelas dan anak sedang bergerak, bernyanyi bersama dan bersiap masuk kelas(CD1.1)

Kegiatan dilanjutkan didalam kelas, guru memulai dengan memimpin do'a dan mengingatkan anak untuk absen dengan menancapkan gambar foto diri ke papan absen. Setelah itu guru memberitahu anak-anak bahwa kegiatan pembelajaran mulai hari ini akan dibantu oleh peneliti yakni bu rizka.



Gambar 4. Guru kelas memimpin anak berdo'a dan absen (CD1.2)

Peneliti mulai memimpin pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengingatkan tema yang sedang dibahas yakni tanah air ku. Peneliti juga bertanya tentang warna dan bentuk bendera Indonesia dan pengalaman anak melihat bendera merah putih. Pada pertemuan pertama ini peneliti mengenalkan media permainan wayang nusantara dengan mencontohkan cara membangun panggung pertunjukkan wayang dan mengenalkan nama tokoh wayang yakni nusa dan tara. Peneliti juga berdiskusi dengan anak tentang peraturan dalam permainan wayang nusantara.



Gambar 5. Peneliti mencontohkan membangun panggung pertunjukkan wayang nusantara dan mengenalkan tokoh (CD1.3)

Pada pertemuan pertama ini, peneliti bercerita menggunakan wayang nusantara dengan judul 'merah putih bendera ku' dan anak-anak mendengarkan. Saat menyampaikan cerita peneliti sambil bertanya gambar apa yang dilihat anak, dan anak menjawab dengan antusias. Selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan. Kemudian peneliti mencontohkan cara

merapihkan panggung pertunjukkan wayang, agar dalam pertemuan selanjutnya anak dapat membantu melakukannya.



Gambar 6. Peneliti bercerita dengan wayang nusantara dan anak antusias menjawab pertanyaan didalam cerita (CD1.4)

Setelah pemberian tindakan dengan permainan wayang nusantara, untuk melihat hasil tindakan tersebut terhadap pengetahuan tentang tanah air pada anak tidak hanya melalui tanya jawab tapi juga pemberian kegiatan lain. Kegiatan hari ini adalah mencari dan mengambil bendera Indonesia yang benar diantara bendera lain yang salah. Semua anak perempuan dan banyak anak laki-laki memilih bendera yang benar dan dapat menyebutkan warna dan bentuk bendera Indonesia. Namun alif dan abhi terlihat mengambil bendera yang salah. Alif mengambil bendera putih merah dan abhi mengambil bendera merah putih dengan bentuk vertikal.



Gambar 7. Anak mencari gambar bendera Indonesia yang benar (CD1.5)



Gambar 8. Alif terlihat memilih bendera yang salah (CD1.6)

Selesai kegiatan mencari bendera Indonesia, anak-anak diminta membuat bendera Indonesia dari kertas minyak. Setelah dicontohkan guru, anak kemudian membuatnya masing-masing dengan peralatan yang telah disediakan. Semua anak mampu membuat bendera merah putih sesuai yang dicontohkan, namun salah satu anak bernama aisha membuat bendera yang salah yaitu bendera putih merah. Kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan.



Gambar 9. Anak membuat bendera Indonesia dari kertas minyak (CD1.7)



Gambar 10. Aisha membuat bendera yang salah (CD1.8)

2) Siklus 1 Pertemuan 2

Pertemuan kedua di siklus 1 dilakukan pada hari senin tanggal 22 mei 2017 pada pukul 07.00-08.00. Kegiatan dimulai di luar kelas dipimpin oleh peneliti dengan menyiapkan barisan dan bergerak sambil bernyanyi dengan guru kelas dan anak. Kegiatan dilanjutkan didalam kelas dengan berdo'a lalu mengingatkan anak untuk absen.



Gambar 11. Peneliti, guru kelas, dan anak bergerak dan bernyanyi bersama (CD2.1)

Peneliti mulai memimpin pembelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan kegiatan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang sedang dibahas yakni tanah air ku dan kegiatan yang telah dilakukan di pertemuan sebelumnya. Kemudian peneliti menunjuk dua orang untuk membangun panggung pertunjukan wayang nusantara. Setelah panggung pertunjukkan sudah siap, peneliti kembali bertanya dan mengingatkan anak-anak tentang peraturan saat mendengarkan cerita.



Gambar 12. Anak membantu membangun panggung pertunjukkan (CD2.2)

Dipertemuan kedua ini peneliti bercerita dengan judul 'lambang garuda pancasila' menggunakan wayang nusantara dan anak-anak mendengarkan. Dalam cerita ini mengenalkan tentang apa itu lambang garuda pancasila dan ciri-ciri nya seperti warna dan bentuknya. Kemudian selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan. Setelah kegiatan bercerita dan tanya jawab selesai, peneliti menunjuk dua orang untuk membantu peneliti merapikan panggung pertunjukkan.



Gambar 13. Peneliti bercerita dan anak menyimak cerita (CD2.3)



Gambar 14. Peneliti tanya jawab dengan anak (CD2.4)

Setelah kegiatan bercerita, peneliti menjelaskan dan mencontohkan kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan anak yakni kegiatan melukis lambang garuda pancasila dan menempel bagian perisai dan kata garuda pancasila. Saat anak-anak melakukan kegiatan, peneliti berkeliling dan bertanya kepada masing-masing anak tentang garuda pancasila yang sedang mereka lukis. Kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan. Saat istirahat atau waktu lengang anak terlihat memainkan wayang nusantara di dalam kelas.



Gambar 15. Peneliti mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan (CD2.5)



Gambar 16. Anak melukis lambang garuda pancasila (CD2.6)



Gambar 17. Peneliti berkeliling dan tanya jawab dengan anak tentang lambang garuda pancasila (CD2.7)

3) Siklus 1 Pertemuan 3

Pertemuan ketiga di siklus 1 dilakukan pada hari selasa tanggal 23 mei 2017 pada pukul 07.00-08.00. Kegiatan dimulai di luar kelas dipimpin oleh peneliti dengan menyiapkan barisan dan bergerak sambil menyanyi bersama anak-anak. Kemudian kegiatan dilanjutkan didalam kelas, peneliti memulai memimpin do'a. Selesai berdo'a agar anak lebih bersemangat, peneliti bersama anak-anak bergerak dan menyanyi bersama lagu "jalan-jalan ke toko buku". Setelah itu anak dipersilahkan duduk kembali.



Gambar 18. Peneliti memimpin berdo'a (CD3.1)



Gambar 19. Peneliti bersama anak bernyanyi dan bermain bersama "jalan jalan di toko buku" (CD3.2)

Setelah itu, peneliti melakukan kegiatan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang sedang dibahas yakni tanah air ku dan kegiatan yang telah dilakukan di pertemuan sebelumnya sambil menunjukkan gambar Garuda Pancasila. Kemudian peneliti menunjuk dua anak untuk membangun panggung pertunjukan wayang nusantara. Setelah panggung pertunjukkan sudah siap, peneliti juga

kembali bertanya dan mengingatkan anak-anak tentang peraturan saat mendengarkan cerita.



Gambar 20. Peneliti melakukan tanya jawab dengan anak sambil menunjukkan wayang garuda pancasila(CD3.3)



Gambar 21. Sultan dan abhi membantu membangun panggung pertunjukkan (CD3.4)

Peneliti mulai bercerita dengan judul 'lambang lima sila pancasila' menggunakan wayang nusantara dan anak-anak memperhatikan dan mendengarkan. Dalam cerita mengenalkan gambar-gambar yang ada dalam lambang garuda pancasila dan melambangkan setiap sila dalam pancasila sambil bersama-sama melafalkan pancasila. Selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan. Peneliti kembali bertanya dan mengulangi gambar sila-sila pancasila secara berurutan satu persatu. Setelah kegiatan bercerita dan tanya jawab selesai, peneliti menunjuk dua orang untuk membantu peneliti merapihkan panggung pertunjukkan.



Gambar 22. Anak menyimak cerita yang sedang disampaikan (CD3.5)



Gambar 23. Peneliti tanya jawab dengan anak dan mengulangi gambar sila-sila Pancasila secara berurutan satu persatu (CD3.6)

Setelah kegiatan bercerita, kegiatan yang dilakukan anak hari ini adalah menempelkan puzzle lambang Garuda Pancasila. Puzzle tersebut dibuat dari hasil kegiatan anak-anak dihari sebelumnya yaitu melukis lambang Garuda Pancasila. Saat anak-anak melakukan kegiatan, peneliti berkeliling dan mengawasi anak dalam melakukan kegiatan.



Gambar 24. Peneliti mengawasi anak menyusun dan menempel puzzle (CD3.7)



Gambar 25. Hasil kegiatan anak menempel puzzle (CD3.8)

Kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan. Satu persatu anak diminta menyebutkan gambar yang mereka lihat dalam lambang garuda pancasila yang diperlihatkan oleh peneliti. Saat istirahat atau waktu lengang anak terlihat memainkan wayang nusantara di dalam kelas.



Gambar 26. Anak menyebutkan gambar yang dilihat pada lambang garuda pancasila (CD3.9)



Gambar 27. Anak memainkan wayang nusantara di waktu senggang (CD3.10)

4) Siklus 1 Pertemuan 4

Pertemuan keempat dilakukan pada hari rabu tanggal 24 mei 2017 pada pukul 08.30-09.30. Kegiatan dilakukan di dalam kelas setelah anak-anak melakukan pawai menyambut ramadhan berkeliling UNJ. Peneliti memimpin pembelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan kegiatan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang sedang dibahas yakni tanah air ku dan kegiatan yang telah dilakukan di pertemuan sebelumnya.



Gambar 28. Peneliti membuka kegiatan dengan salam dan tanya jawab (CD4.1)

Peneliti menunjuk dua orang untuk membangun panggung pertunjukan wayang. Kemudian peneliti kembali bertanya dan mengingatkan anak-anak tentang peraturan saat mendengarkan cerita. Pada pertemuan ke empat ini peneliti bercerita tentang lagu indonesia raya. Di dalam cerita mengenalkan judul lagu kebangsaan indonesia dan mendengar bersama lagu indonesia raya. Kegiatan bercerita kali ini dilengkapi dengan tambahan audio dari laptop yang dibawa peneliti.



Gambar 29. Anak menyimak cerita yang disampaikan (CD4.2)

Selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan dan bertanya juga pada masing-masing anak pengalamannya menyanyikan lagu indonesia raya. Kemudian, peneliti

meminta semua anak berdiri dan bersama-sama peneliti menyanyikan lagu indonesia raya diiringi dengan musik. Selesai bernyanyi, peneliti menunjuk dua orang untuk membantu peneliti merapihkan panggung pertunjukkan.



Gambar 30. Peneliti bersama semua anak menyanyikan lagu indonesia raya (CD4.3)



Gambar 31. Anak merapihkan panggung pertunjukkan (CD4.4)

Setelah kegiatan bercerita, anak akan menyanyikan lagu “indonesia raya” secara berkelompok dengan diiringi musik. Kelompok dibagi dua yaitu kelompok anak perempuan dan anak laki-laki. Kelompok anak perempuan terlebih dahulu untuk berdiri dan bernyanyi lagu indonesia raya kemudian bergantian dengan anak laki-laki. Peneliti membantu merapihkan barisan anak perempuan dan anak laki-laki yang akan bernyanyi.



Gambar 32. Peneliti membantu merapihkan barisan anak perempuan (CD4.5)



Gambar 33. Kelompok anak laki-laki menyanyikan lagu indonesia raya (CD4.6)

Setelah kegiatan lomba bernyanyi lagu indonesia raya selesai, kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan. Peneliti juga mengumumkan kelompok perempuan yang memenangkan lomba menyanyi, sebagai rewardnya anak perempuan diijinkan keluar kelas dahulu untuk cuci tangan, kemudian disusul anak laki-laki. Saat istirahat atau waktu lengang anak terlihat memainkan wayang nusantara di dalam kelas.



Gambar 34. Peneliti meriview kegiatan dan tanya jawab (CD4.7)



Gambar 35. Anak memainkan wayang nusantara di waktu senggang (CD4.8)

5) Siklus 1 Pertemuan 5

Pertemuan kelima dilakukan pada hari selasa tanggal 30 mei 2017 pada pukul 07.30-08.30. Kegiatan dimulai di luar kelas dipimpin oleh peneliti dengan menyiapkan barisan dan bergerak sambil menyanyi. Kegiatan dilanjutkan didalam kelas, dimana peneliti memulai dengan memimpin do'a. Kemudian seperti biasa peneliti dan anak melakukan kegiatan tanya jawab mengenai tema yang sedang dibahas yakni tanah air ku.



Gambar 36. Peneliti dan anak melakukan kegiatan tanya jawab mengenai tema yang dibahas (CD5.1)

Sebelum bercerita peneliti menunjuk dua orang untuk membantu membangun panggung pertunjukkan wayang nusantara. Setelah itu, peneliti kembali bertanya dan mengingatkan anak-anak tentang peraturan saat mendengarkan cerita. Peneliti memulai cerita dengan menyebutkan judul cerita hari ini yaitu 'cita-cita ku menjadi presiden' menggunakan wayang nusantara dan anak-anak mendengarkan.



Gambar 37. Peneliti bercerita tentang presiden indonesia dan anak mendengarkan (CD5.2)

Kemudian selesai bercerita, peneliti menunjuk dua orang untuk membantu peneliti merapihkan panggung pertunjukkan. Lalu peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan. Peneliti menunjukkan kembali wayang dan meminta anak menunjukkan gambar bapak presiden joko widodo ditunjukkan oleh nomor berapa, lalu bersama-sama anak menghitung dan menjawab nomor tujuh.



Gambar 38. Peneliti tanya jawab dengan anak dan berhitung bersama (CD5.3)

Kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan yaitu anak akan memilih gambar presiden indonesia saat ini yaitu bapak joko widodo satu persatu secara bergantian dari kartu gambar yang ada. Secara bergiliran anak berhadapan dengan peneliti dan memilih kartu gambar

yang telah di acak, setelah itu peneliti tanya jawab lagi pada anak satu per satu tentang presiden saat ini.



Gambar 39. Anak melakukan kegiatan memilih gambar presiden (CD5.4)

Selesai memilih kartu dan tanya jawab peneliti menjelaskan kegiatan selanjutnya yaitu menggambar bebas sosok pemimpin di lingkungan sekitar anak. Peneliti mencontohkan dalam menggambar sosok pemimpin di tk islam at-taqwa yaitu bu intana sebagai kepala sekolah. Kemudian anak-anak secara bebas dapat menggambar sosok pemimpin yang dipikirkannya. Saat menggambar peneliti berkeliling dan bertanya apa yang digambar anak satu persatu.



Gambar 40. Anak menggambar bebas sosok pemimpin, peneliti terlihat membantu alif (CD5.5)



Gambar 41. Hasil gambar sosok pemimpin yakni bapak Jokowi (CD5.6)

Setelah kegiatan menggambar sosok pemimpin selesai, kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan. Peneliti juga mengadakan pemilihan pemimpin secara sederhana, dengan voting menggunakan sumpit berwarna. Peneliti menunjuk diva dan dzikri sebagai calon pemimpin, untuk memimpin do'a pulang nanti. Masing-masing anak diminta memilih satu orang diantara diva dan dzikri. Diva ditandai dengan sumpit merah, dan dzikri dengan sumpit jingga. Anak-anak secara bergantian memilih sumpit. Kemudian peneliti menghitung bersama-sama dengan anak, hasilnya sumpit merah berjumlah 5 dan sumpit jingga berjumlah 9, sehingga dzikri terpilih untuk menjadi pemimpin dalam berdoa untuk pulang nanti.



Gambar 42. Anak memilih pemimpin dengan voting (CD5.7)



Gambar 43. Menghitung bersama hasil suara (CD5.8)



Gambar 44. Pemimpin terpilih memimpin do'a saat pulang (CD5.9)

c. Refleksi (*Reflecting*)

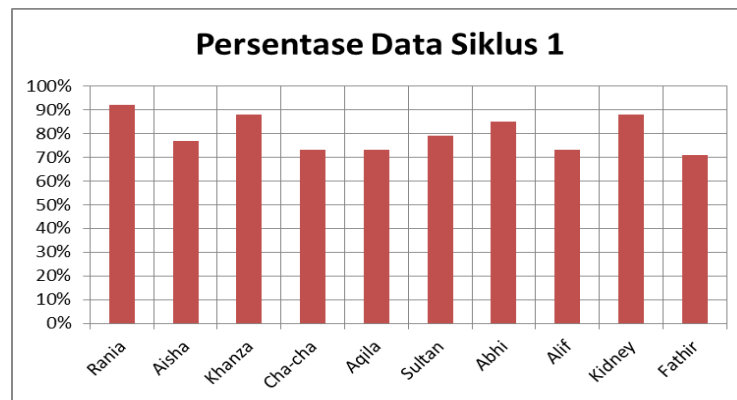
Peneliti dan guru kelas melakukan refleksi setiap akhir pertemuan yang dilakukan pada akhir pelaksanaan kegiatan. Refleksi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil tindakan yang telah diberikan pada setiap pertemuan dan bagaimana pengetahuan tentang tanah air anak dapat meningkat dengan adanya permainan wayang nusantara.

Pada lima pertemuan dalam siklus 1 ini secara keseluruhan yang dilakukan berjalan sesuai rencana. Semua anak terlihat antusias dalam mendengarkan cerita dan melakukan kegiatan yang diberikan. Cerita yang disampaikan juga sudah cukup baik, namun terdapat kekurangan saat penyampaian cerita, karena terlalu terpaku pada skenario yang dibuat, cerita jadi terlihat lebih kaku.

Pada akhir siklus 1 peneliti bersama guru kelas melakukan perhitungan terhadap hasil observasi. Berikut data hasil observasi setelah anak diberikan tindakan pada siklus 1:

Tabel. 10
Data Penelitian Siklus 1

No.	Nama Responden	Skor/Skala	Persentase
1	Rania	44	92%
2	Aisha	37	77%
3	Khanza	42	88%
4	Cha-Cha	35	73%
5	Aqila	35	73%
6	Sultan	38	79%
7	Abhi	41	85%
8	Alif	35	73%
9	Kidney	42	88%
10	Fathir	34	71%
Jumlah		383	798%
Rata-Rata		38,3	80%



Grafik 2. Persentase Data Siklus 1 Pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan hasil dari data penelitian siklus 1 yang ada pada grafik di atas, dapat dideskripsikan bahwa pada siklus 1 yang dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan, pengetahuan tentang tanah air pada anak semakin meningkat. Hal ini diketahui melihat terdapat

peningkatan persentase dalam pengetahuan anak tentang tanah air setelah diberikan tindakan dibanding pada saat pra penelitian.

Tabel. 11
Data Peningkatan Siklus 1

Pra Penelitian	Siklus 1	Peningkatan
54%	80%	26%

3. Deskripsi Data Siklus 2

Pada siklus 2 tindakan dilakukan dibuat dalam 5 kali pertemuan yang dimulai pada tanggal 31 Mei 2017. Pada setiap pertemuan akan tetap berlangsung selama 60 menit. Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan guru kelas bersama-sama berdiskusi mengenai berbagai kekurangan dalam siklus 1 berdasarkan refleksi-refleksi yang ada. Peneliti juga mempersiapkan instrumen pemantau tindakan guru dan anak serta alat dokumentasi berupa kamera digital.

a. Revisi Perencanaan

Dalam perencanaan di siklus 2 ini tidak terlalu berbeda dengan siklus pertama. Peneliti dan guru kelas mendiskusikan dan membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan pada anak di siklus 2 melalui rancangan kegiatan harian untuk anak. Menyiapkan media yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan yaitu media permainan wayang nusantara serta alat dan bahan yang digunakan.

Menyiapkan alat yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, yaitu lembar instrumen, lembar catatan lapangan dan alat dokumentasi berupa kamera digital. Hal yang akan berbeda adalah isi cerita yang dalam penyampaiannya akan lebih interaktif dan menghidupkan karakter tokoh yang humoris agar menambah antusias anak dalam mendengarkan cerita, menjawab pertanyaan dan memberi gambaran yang lebih tentang informasi yang akan disampaikan melalui cerita.

b. Tindakan (*acting*) dan Pengamatan (*observing*)

Tindakan pada siklus 2 yang akan diberikan kepada anak kelompok B3 di TK Islam At-Taqwa adalah sebagai berikut:

Tabel. 12
Tindakan Siklus 2

No	Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1	31 Mei 2017	Pertemuan 1	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Pawai Bendera Indonesia"
2	2 Juni 2017	Pertemuan 2	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Ayo Temukan Lambang Garuda Pancasila"
3	5 Juni 2017	Pertemuan 3	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Perisai Garuda Pancasila yang Hilang"

4	6 Juni 2017	Pertemuan 4	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Lomba Menyanyi Lagu Indonesia Raya"
5	7 Juni 2017	Pertemuan 5	Bercerita menggunakan media permainan wayang nusantara dengan judul cerita "Istana Presiden"

1) Siklus 2 Pertemuan 1

Pertemuan pertama pada siklus 2 dilakukan pada hari rabu tanggal 31 mei 2017 pada pukul 07.30-08.30. Kegiatan dimulai di luar kelas dipimpin oleh peneliti dengan menyiapkan barisan dan mengucapkan salam. Kegiatan selanjutnya ialah bergerak sambil menyanyi. Lagu dan gerakkan dinyanyikan dan dilakukan anak-anak bersama peneliti. Setelah itu kegiatan dilanjutkan didalam kelas.



Gambar 45. Peneliti dan anak berbaris, bergerak dan bernyanyi sebelum mulai pembelajaran (CD6.1)

Di dalam kelas, peneliti memulai memimpin do'a dan mengingatkan anak untuk absen. Peneliti memberitahu anak kalau hari ini peneliti akan kembali bercerita dengan wayang nusantara. Sebelum bercerita peneliti menunjuk dua orang anak untuk membangun panggung pertunjukkan wayang nusantara. Setelah panggung pertunjukkan sudah siap, peneliti bertanya dan mengingatkan anak akan peraturan dalam mendengarkan cerita.



Gambar 46. Peneliti memimpin do'a (CD6.2)

Peneliti mulai bercerita dengan judul 'pawai bendera indonesia' menggunakan wayang nusantara dan anak-anak mendengarkan. Saat menyampaikan cerita peneliti sambil bertanya kepada anak tentang benar atau tidaknya bendera yang dibawa podi untuk pawai. Anak dengan antusias menjawab pertanyaan dalam cerita. Anak juga tertawa saat tokoh dalam cerita membawa bendera yang salah terus-menerus.



Gambar 47. Anak tertawa saat tokoh dalam cerita melakukan hal lucu (CD6.3)



Gambar 48. Peneliti bercerita dengan wayang nusantara (CD6.4)

Selesai bercerita, peneliti menunjukkan bendera-bendera yang bukan bendera indonesia yang sebelumnya dibawa podi dalam cerita dan tanya jawab dengan anak satu-persatu bendera tersebut. Selesai tanya jawab, peneliti meminta bantuan dua anak untuk merapihkan panggung pertunjukkan.



Gambar 49. Peneliti melakukan tanya jawab tentang bendera(CD6.5)

Kemudian anak melakukan kegiatan menghitung jumlah bendera indonesia yang ada di selasar kelas. Satu persatu anak keluar bergantian dan diminta menghitung bendera indonesia. Kemudian peneliti bertanya jumlah yang didapatkan anak dari hasil menghitung.

Semua anak menyebutkan jumlah 9, dimana memang benar jumlah bendera indonesia yang ada adalah 9.



Gambar 50. Peneliti memberikan instruksi menghitung bendera indonesia (CD6.6)



Gambar 51. Anak menghitung bendera Indonesia (CD6.7)

Kegiatan selanjutnya adalah melukis bendera indonesia di kertas duplex. Peneliti menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti anak. Kemudian anak melukis dengan terlebih dahulu memberi nama pada belakang duplex dan anak melukis warna merah pada tempat yang benar yaitu bagian atas kotak. Kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan.



Gambar 52. Anak memberi nama pada kertas duplex (CD6.8)



Gambar 53. Anak melukis diatas kertas duplex (CD6.9)

2) Siklus 2 Pertemuan 2

Pertemuan kedua pada siklus 2 dilakukan pada hari jum'at tanggal 2 juni 2017 pada pukul 07.30-08.30. Kegiatan dimulai di luar kelas dipimpin oleh peneliti dengan menyiapkan barisan dan mengucapkan salam. Kegiatan selanjutnya ialah bergerak sambil menyanyi. Lagu dan gerakan dinyanyikan dan dilakukan anak-anak bersama peneliti. Setelah itu kegiatan dilanjutkan didalam kelas.



Gambar 54. Kegiatan dimulai diluar kelas (CD7.1)

Di dalam kelas, peneliti memulai memimpin do'a dan mengingatkan anak untuk absen. Peneliti memberitahu anak kalau hari ini peneliti akan kembali bercerita dengan wayang nusantara. Sebelum bercerita peneliti menunjuk dua orang anak untuk membangun panggung pertunjukkan wayang nusantara. Setelah panggung pertunjukkan sudah siap, peneliti bertanya dan mengingatkan anak akan peraturan dalam mendengarkan cerita.



Gambar 55. Peneliti berdoa dan mengingatkan anak untuk absen (CD7.2)

Peneliti mulai bercerita dengan judul ‘ayo temukan lambang garuda pancasila’ menggunakan wayang nusantara dan anak-anak mendengarkan. Saat menyampaikan cerita peneliti sambil berinteraksi dengan anak tentang letak gambar lambang garuda pancasila atau benar tidaknya lambang yang ditemukan podi satu persatu. Anak dengan antusias mencari lambang garuda pancasila dan menjawab pertanyaan dalam cerita. Peneliti juga menunjukkan gambar elang jawa yang sebelumnya di siklus 1 sempat ditanyakan oleh caca.



Gambar 56. Anak menengok kanan kiri, mencari lambang garuda pancasila (CD7.3)



Gambar 57. Peneliti menunjukkan gambar elang jawa dalam cerita (CD7.4)

Selesai bercerita, peneliti dan anak tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan. Peneliti menunjukkan gambar-gambar lambang negara yang menyerupai burung sesuai dengan letaknya satu persatu. Anak diminta menyebutkan perbedaan yang terlihat. Anak menyebutkan perbedaan yang terlihat seperti dari warnanya, gambar yang terdapat didalamnya, bentuknya, atau ciri fisiknya. Peneliti kemudian meminta anak membuat lingkaran kemudian melakukan kegiatan tanya jawab dengan memutarakan wayang garuda pancasila dengan lagu. Saat lagu berhenti di salah satu anak, anak mendeskripsikan lambang garuda pancasila yang dilihat. Saat mendeskripsikan lambang garuda pancasila.



Gambar 58. Anak membuat lingkaran dan menyanyikan lagu garuda pancasila karangan peneliti (CD7.5)



Gambar 59. Anak mendeskripsikan gambar yang dilihat (CD7.6)

Kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan anak yakni kegiatan memilih kartu gambar lambang garuda pancasila yang benar diantara 4 lambang garuda pancasila yang salah. Anak-anak dipanggil satu-

bersatu dan berhadapan langsung tanya jawab dengan peneliti tentang gambar yang dipilih. Kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan. Saat istirahat atau waktu lengang anak terlihat memainkan wayang nusantara di dalam kelas.



Gambar 60. Anak memilih gambar garuda Pancasila yang benar (CD7.7)



Gambar 61. Peneliti dan anak melakukan review (CD7.8)

3) Siklus 2 Pertemuan 3

Pertemuan ketiga pada siklus 2 dilakukan pada hari senin tanggal 5 juni 2017 pada pukul 08.30-09.30. Kegiatan dilakukan setelah anak-anak melakukan kegiatan ramadhan secara bersama-sama dipendopo TK Islam AT-Taqwa. Setelah kegiatan ramadhan, kegiatan selanjutnya dilakukan didalam kelas. Peneliti mulai memimpin pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang sedang dibahas yakni tanah air ku dan kegiatan yang telah dilakukan di pertemuan sebelumnya.



Gambar 62. Peneliti dan anak melakukan tanya jawab tentang pertemuan sebelumnya (CD8.1)

Setelah panggung pertunjukkan siap, peneliti mulai bercerita dengan judul ‘perisai garuda Pancasila yang hilang’ menggunakan wayang nusantara dan anak-anak mendengarkan. Saat menyampaikan cerita peneliti sambil berinteraksi dengan anak dan meminta bantuan anak untuk menemukan gambar-gambar dalam perisai Garuda Pancasila yang hilang yang tersebar didalam lingkungan kelas. Satu persatu lambang sila dalam Pancasila dicari secara berurut dari sila pertama oleh anak dengan bergantian. Dalam mencari dan mengambil gambar anak terlihat antusias saat diminta gambar anak langsung berlari.



Gambar 63. Peneliti bercerita menunjukkan perisai yang hilang (CD8.2)



Gambar 64. Sultan mencari dan menemukan lambag sila ke 2 dan menempelkan pada wayang (CD8.3)



Gambar 65. Abhi menemukan gambar sila ke empat di papan tulis dan menempelkan di wayang angka (CD8.4)

Selesai bercerita, peneliti tanya jawab dengan anak tentang cerita yang telah disampaikan. Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan anak yakni kegiatan bermain puzzle lambang garuda pancasila. Ada 2 tipe puzzle yang harus anak selesaikan. Puzzle yang pertama terdiri dari 4 kepingan. Puzzle kedua ada 9 kepingan. Anak secara bergantian menyusun puzzle di hadapan peneliti. Semua anak dapat menyusun puzzle dengan benar dan waktu yang tidak lama secara mandiri. Kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan. Saat istirahat atau waktu lengang anak terlihat memainkan wayang nusantara di dalam kelas.



Gambar 66. Anak menyusun puzzle 4 keping (CD8.5)



Gambar 67. Anak menyusun puzzle 9 keping (CD8.6)

4) Siklus 2 Pertemuan 4

Pertemuan keempat pada siklus 2 dilakukan pada hari selasa tanggal 6 juni 2017 pada pukul 08.30-09.30. Kegiatan dilakukan setelah anak-anak melakukan kegiatan ramadhan secara bersama-sama dipendopo TK Islam AT-Taqwa. Setelah kegiatan ramadhan, kegiatan selanjutnya dilakukan didalam kelas. Peneliti mulai memimpin pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang sedang dibahas yakni tanah air ku dan kegiatan yang telah dilakukan di pertemuan sebelumnya.



Gambar 68. Anak dan peneliti berdoa dan melakukan tanya jawab (CD9.1)

Hari ini peneliti bercerita dengan judul 'lomba menyanyi lagu indonesia raya' menggunakan wayang nusantara dan anak-anak mendengarkan. Pada cerita kali ini dilengkapi dengan audio nyanyian indonesia raya yang sumber suaranya dari laptop. Saat cerita yang disampaikan menunjukkan tokoh yang lucu yaitu podi yang dalam menyanyi indonesia raya melakukan kesalahan, anak-anak tertawa.

Dalam menentukan pemenang lomba dalam cerita, peneliti juga meminta pendapat anak, sehingga anak-anak lah yang menentukan pemenangnya dari cerita yang disampaikan.



Gambar 69. Anak tertawa saat menyimak cerita (CD9.2)



Gambar 70. Peneliti bersama anak berdiskusi menentukan pemenang (CD9.3)

Peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan. Anak-anak antusias mengangkat tangan dan menjawab. Setelah kegiatan bercerita dan tanya jawab selesai, peneliti meminta semua anak berdiri dan bersama-sama peneliti menyanyikan lagu indonesia raya diiringi dengan musik. Semua anak dapat mengikuti lagu indonesia raya sampai selesai dengan sikap siap. Namun caca dan sultan terlihat hanya menyanyi sampai bagian tengah saja. Kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan.



Gambar 71. Peneliti bersama anak melakukan tanya jawab tentang cerita yang disampaikan (CD9.4)



Gambar 72. Peneliti bersama anak menyanyikan lagu indonesia raya (CD9.5)

5) Siklus 2 Pertemuan 5

Pertemuan kelima pada siklus 2 dilakukan pada hari rabu tanggal 7 juni 2017 pada pukul 08.30-09.30 Kegiatan dilakukan setelah anak-anak melakukan kegiatan ramadhan secara bersama-sama dipendopo TK Islam AT-Taqwa. Setelah kegiatan ramadhan, kegiatan selanjutnya dilakukan didalam kelas. Peneliti mulai memimpin pembelajaran dengan melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang sedang dibahas yakni tanah air ku dan kegiatan yang telah dilakukan di pertemuan sebelumnya.

Peneliti memberitahu anak kalau hari ini hari terakhir peneliti akan bercerita dengan wayang nusantara. Sebelum bercerita peneliti menunjuk dua orang anak untuk membangun panggung pertunjukkan wayang nusantara. Setelah panggung pertunjukkan sudah siap, peneliti

bertanya dan mengingatkan anak akan peraturan dalam mendengarkan cerita. Peneliti mulai bercerita dengan judul ‘Istana Presiden’ menggunakan wayang nusantara dan anak-anak mendengarkan. Selesai bercerita, peneliti menunjuk dua orang untuk membantu peneliti merapikan panggung pertunjukan.



Gambar 73. Anak membantu membangun panggung pertunjukan (CD10.1)



Gambar 74. Anak antusias mendengarkan cerita dan menjawab pertanyaan (CD10.2)

Peneliti tanya jawab dengan anak tentang cerita yang telah disampaikan. Anak menjawab dengan menceritakan juga pengalamannya pernah pergi ke monas dan pernah melihat istana presiden. Tanya jawab dilanjutkan dengan menanyakan nama presiden indonesia. Semua anak dapat menyebut nama dan mengenal gambarnya.



Gambar 75. Anak antusias menjawab pertanyaan saat tanya jawab tentang cerita yang disampaikan (CD10.3)

Kegiatan yang akan dilakukan anak yakni bercerita tentang sosok pemimpin yang sebelumnya pernah digambar oleh anak menggunakan panggung wayang nusantara. Anak kembali membangun panggung pertunjukkan. Secara bergantian dua orang-dua orang masuk kedalam panggung pertunjukkan dan bergantian dalam bercerita sambil menunjukkan gambar yang pernah digambarnya.



Gambar 76. Anak bercerita menggunakan gambar sosok pemimpin yang telah dibuatnya (CD10.4)



Gambar 77. Anak lainnya mendengarkan saat temannya bercerita (CD10.5)

Setelah anak bercerita, peneliti mengadakan voting untuk memilih pemimpin untuk memimpin barisan pulang. Calon pemimpin ada kidney dan rania. Anak diminta memilih satu stik untuk memilih pemimpin. Stik pink untuk memilih kidney dan stik jingga untuk memilih rania. Peneliti menjelaskan alur untuk memilih, kemudian peneliti juga ikut memilih, dilanjutkan anak secara satu persatu bergantian. Setelah semua memilih, peneliti bersama anak menghitung hasil yang diperoleh.

Hasilnya 6 suara memilih rania, dan 5 suara memilih kidney. Rania lah yang terpilih untuk menjadi pemimpin untuk barisan pulang nanti. Kegiatan diakhiri dengan melakukan review dengan anak-anak kegiatan apa saja yang telah dilakukan. Sebagai ucapan terimakasih telah membantu penelitian ini, peneliti memberikan reward untuk anak berupa gantungan kunci bergambar wayang nusantara.



Gambar 78. Peneliti menjelaskan cara memilih pemimpin (CD10.6)



Gambar 79. Anak satu persatu melakukan voting dengan stik (CD10.7)



Gambar 80. Peneliti bersama anak menghitung hasil suara (CD10.8)

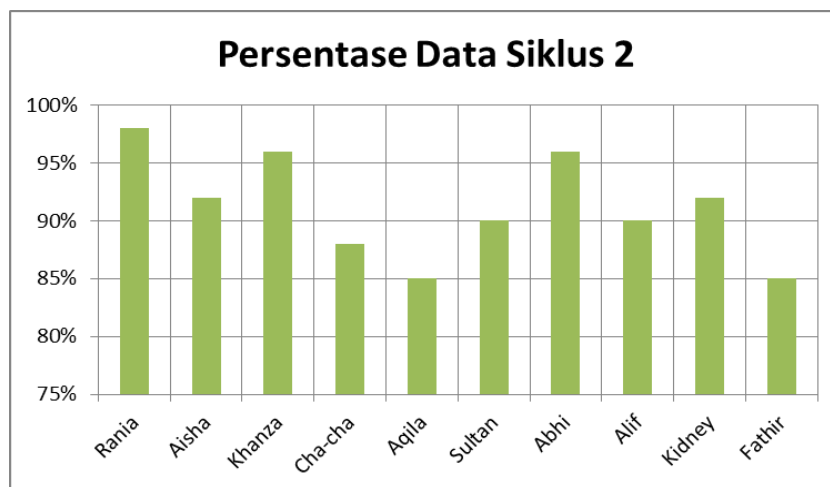
c. Refleksi (*Reflecting*)

Pada lima pertemuan dalam siklus 2 ini secara keseluruhan yang dilakukan berjalan sesuai rencana dan lebih baik dalam segi penyampaian cerita karena lebih interaktif dan ada unsur humor. Sehingga membuat anak lebih antusias menjawab pertanyaan atau mengungkapkan hal yang diketahuinya tentang tanah airnya. Kemampuan anak juga lebih meningkat lagi dibandingkan dengan siklus satu. Pada akhir siklus 2 peneliti bersama guru kelas melakukan

perhitungan terhadap hasil observasi. Berikut data hasil observasi setelah anak diberikan tindakan pada siklus 2:

Tabel. 13
Data Penelitian Siklus 2

No.	Nama Responden	Skor/Skala	Persentase
1	Rania	47	98%
2	Aisha	44	92%
3	Khanza	46	96%
4	Cha-Cha	42	88%
5	Aqila	41	85%
6	Sultan	43	90%
7	Abhi	46	96%
8	Alif	43	90%
9	Kidney	44	92%
10	Fathir	41	85%
Jumlah		437	910%
Rata-Rata		43,7	91%



Grafik 3. Persentase Data Siklus 2 Pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun

Berdasarkan hasil dari data penelitian siklus 2 yang ada pada grafik 3, dapat dideskripsikan bahwa pada siklus 2 yang dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan, pengetahuan tentang tanah air pada anak semakin meningkat. Hal ini diketahui melihat terdapat peningkatan persentase dalam pengetahuan anak tentang tanah air setelah diberikan tindakan dibanding pada saat pra penelitian dan siklus 1.

Tabel. 14
Data Peningkatan Siklus 2

Pra Penelitian	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
54%	80%	91%	37%

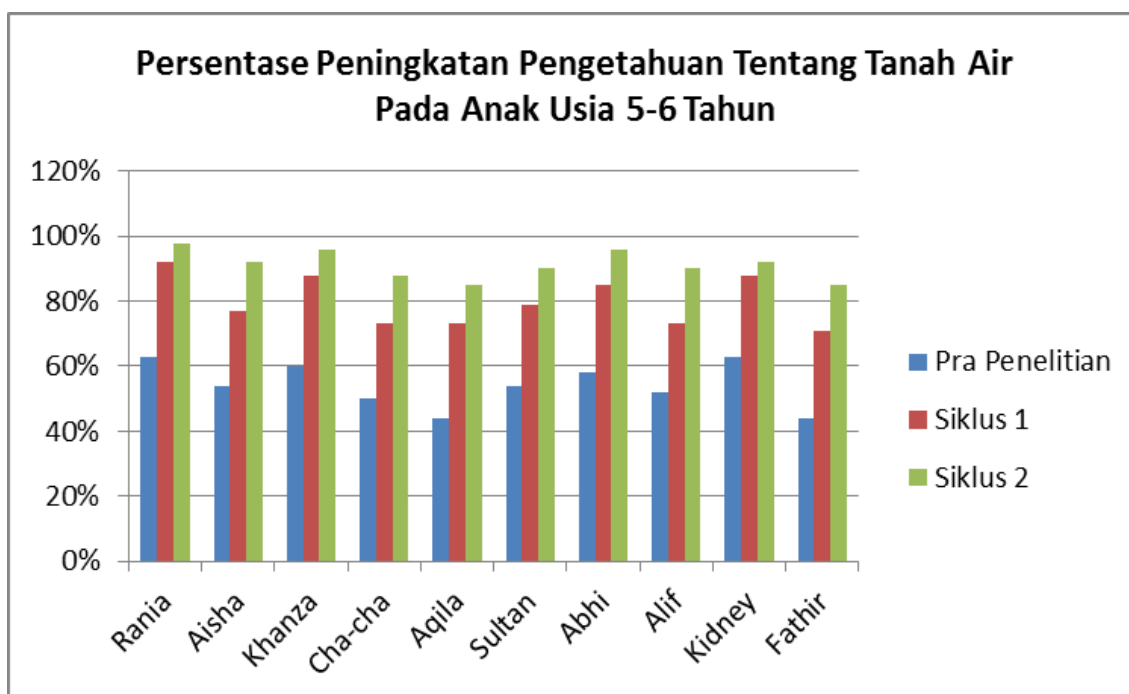
4. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa persentase dari pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun. Hasil observasi penelitian dianalisis secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesa tindakan untuk melihat peningkatan pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan wayang nusantara.

Berikut penjabaran data pengetahuan tentang tanah air pada setiap responden yang menunjukkan persentase peningkatan sejak pra penelitian sampai siklus 2, yaitu sebagai berikut :

Tabel. 15
Data Pengetahuan Tentang Tanah Air Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Responden	Pra Penelitian		Siklus 1		Siklus 2		Peningkatan		Keterangan
	Skor	%	Skor	%	Skor	%	S1	S2	
Rania	30	63%	44	92%	47	98%	29%	35%	Meningkat
Aisha	26	54%	37	77%	44	92%	23%	38%	Meningkat
Khanza	39	60%	42	88%	46	96%	28%	36%	Meningkat
Cha-Cha	24	50%	35	73%	42	88%	23%	38%	Meningkat
Aqila	21	44%	35	73%	41	85%	29%	41%	Meningkat
Sultan	26	54%	38	79%	43	90%	25%	36%	Meningkat
Abhi	28	58%	41	85%	46	96%	27%	38%	Meningkat
Alif	25	52%	35	73%	43	90%	21%	38%	Meningkat
Kidney	30	63%	42	88%	44	92%	25%	29%	Meningkat
Fathir	21	44%	34	71%	41	85%	27%	41%	Meningkat
Jumlah	260	542	383	798%	437	910%			
Rata-Rata	26	54%	38,3	80%	43,7	91%			



Grafik 4. Persentase Peningkatan Pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun

Tabel 15 merupakan penjabaran data peningkatan persentase pada setiap responden. Setelah melakukan kegiatan pra penelitian serta tindakan siklus 1 diperoleh data-data hasil observasi penilaian pengetahuan tentang tanah air anak. Hasil observasi tersebut kemudian dilakukan analisis data secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesa tindakan dengan menggunakan persentase kenaikan lebih dari 71% untuk melihat pengaruh pemberian tindakan menggunakan permainan wayang nusantara. Berdasarkan analisis data dengan persentase kenaikan sebesar 80% pada siklus 1. Melihat dari hasil persentase yang diperoleh telah mencapai lebih dari indikator keberhasilan yang ditetapkan. Namun peneliti dan guru kelas sepakat mengadakan siklus 2 untuk lebih melihat peningkatan yang terjadi dan memperbaiki kekurangan yang ada di siklus 1. Maka terlihat pada siklus 2 peningkatan mencapai 91 %. Oleh karena itu peneliti dan guru kelas menilai penelitian ini cukup dilakukan.

5. Analisis Data Kualitatif

Secara kualitatif berdasarkan penyusunan data Milles dan Huberman, tahapan yang dilalui yaitu reduksi data, display data, dan kesimpulan/ verifikasi. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

a. Mengetahui

1) Reduksi Data

Aspek mengetahui suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia pada anak terdiri dari empat indikator. Dimana anak mampu mengidentifikasi warna dan bentuk bendera Negara Indonesia. Anak mampu mengidentifikasi warna dan bentuk lambang negara Garuda Pancasila. Anak mampu menyebutkan judul lagu kebangsaan Indonesia. Anak mampu mengidentifikasi sosok pemimpin (Presiden) Negara Indonesia saat ini. Aspek tersebut dijabarkan melalui catatan lapangan sebagai berikut :

Anak-anak perempuan berlari kedepan kelas kemudian mencari dan mengambil bendera Indonesia **(CL1.P5.K9)**. Setelah itu anak-anak perempuan berbaris dan menyerahkan bendera Indonesia yang didapatkannya **(CL1.P5.K10)**. Semua anak perempuan memilih bendera yang benar **(CL1.P5.K12)**. Anak laki-laki berlari mencari dan mengambil bendera Indonesia **(CL1.P6.K2)**. Namun Alif dan Abhi terlihat mengambil bendera yang salah **(CL1.P6.K3)**. Alif mengambil bendera putih merah dan Abhi mengambil bendera merah putih dengan bentuk vertikal **(CL1.P6.K4)**. Saat Alif dan Abhi melihat teman temannya memegang bendera merah putih yang benar, keduanya langsung mencari bendera Indonesia yang benar dan

menggantinya **(CL1.P6.K5)**. Selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan **(CL2.P4.K5)**. Tiba-tiba rania menjawab “garuda pancasila” **(CL2.P4.K8)**. Peneliti menanggapi “iya benar rania,, garuda pancasila yang merupakan lambang negara indonesia**(CL2.P4.K9)**. Kemudian kegiatan tanya jawab berlanjut tentang warna dan bentuk lambang garuda pancasila**(CL2.P4.K12)**. Saat anak-anak melakukan kegiatan, peneliti berkeliling dan bertanya kepada masing-masing anak tentang garuda pancasila yang sedang mereka lukis**(CL2.P5.K2)**. Peneliti mengatakan “ada yang ingat kemarin kita belajar tentang apa?” **(CL3.P3.K2)**. Anak-anak menjawab “garuda pancasila” **(CL3.P3.K3)**. Peneliti mengatakan “iyaa benar (sambil menunjukkan gambar garuda pancasila) coba bu rizka mau tanya sama kidney, apa warna garuda pancasila?”**(CL3.P3.K4)**. Kidney menjawab “warnanya emas” **(CL3.P3.K5)**. Peneliti mengatakan “kalau bentuknya, seperti apa kidney?” **(CL3.P3.K6)**. Kidney menjawab “seperti burung, ada sayapnya” **(CL3.P3.K7)**. Peneliti bertanya tentang judul lagu kebangsaan indonesia kepada anak “siapa yang tau judul lagu kebangsaan indonesia?” **(CL4.P2.K2)**. Beberapa anak menjawab dengan lantang “sayaa” **(CL4.P2.K3)**. Salah satu anak yaitu alif menjawab langsung dengan menyebutkan judul lagunya, alif mengatakan “indonesia tanah air ku” **(CL4.P2.K4)**. Dan khanza tiba-tiba menjawab “indonesia raya” **(CL4.P2.K5)**. Peneliti menanggapi “iya benar khanza, judulnya indonesia raya” **(CL4.P2.K6)**. Peneliti meminta anak-anak secara bersama sama mengulangi kata “indonesia raya” secara bersama-sama **(CL4.P2.K7)**. Lalu peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan**(CL5.P4.K4)**. Kidney menjawab “nusa mau jadi presiden bu” **(CL5.P4.K5)**. Peneliti menanggapi “iya benar kidney, nusa bercita cita ingin jadi presiden, presiden itu apa ya?” **(CL5.P4.K6)** Abhi dan rania bersama sama menyebut “pemimpin indonesiaaaa” **(CL5.P4.K7)**. Peneliti menanggapi “Iya benarr, coba bu rizka mau tanya sama fathir, siapa nama presiden indonesia sekarang?” **(CL5.P4.K8)**. Fathir menjawab dengan lantang “Jokowiii” **(CL5.P4.K9)**.

Kemudian peneliti menunjukkan kembali wayang dan meminta anak menunjukkan gambar bapak presiden joko widodo ditunjukkan oleh nomor berapa, lalu bersama-sama anak menghitung dan menjawab nomor tujuh(**CL5.P4.K10**). Secara bergiliran anak berhadapan dengan peneliti dan memilih kartu gambar yang telah di acak(**CL5.P5.K3**) Setelah itu peneliti tanya jawab lagi pada anak satu per satu tentang presiden saat ini(**CL5.P5.K4**). Dalam memilih gambar presiden indonesia saat ini, semua anak dapat menyebutkan nama dan mengenali gambar bapak jokowi (**CL5.P5.K5**). Namun aqila dan alif masih memilih gambar yang salah diawal, namun mereka kemudian memilih gambar yang tepat setelah mengingatnya(**CL5.P5.K6**). Kemudian cha-cha juga salah menyebut nama bapak jokowi dengan sebutan “jokowaaw” sambil tertawa(**CL5.P5.K7**).

Berbagai macam bendera telah ditempelkan oleh peneliti, anak diminta menghitung bendera indonesia saja(**CL6.P5.K2**). Satu persatu anak keluar bergantian dan diminta menghitung bendera indonesia(**CL6.P5.K3**). Kemudian peneliti bertanya jumlah yang didapatkan anak dari hasil menghitung(**CL6.P5.K4**). Semua anak menyebutkan jumlah 9, dimana memang benar jumlah bendera indonesia yang ada adalah 9(**CL6.P5.K5**). Terdapat 5 lambang yang menyerupai bentuk burung namun salah satunya adalah lambang garuda pancasila yang benar(**CL7.P3.K6**). Anak mengenali berdasarkan warna dan bentuknya yang berbeda-beda(**CL7.P3.K7**). Kemudian peneliti menjelaskan kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan anak yakni kegiatan memilih kartu gambar lambang garuda pancasila yang benar diantara 4 lambang garuda pancasila yang salah(**CL7.P6.K1**). Anak-anak dipanggil satu-persatu dan berhadapan langsung tanya jawab dengan peneliti tentang gambar yang dipilih(**CL7.P6.K2**). Anak dapat memilih dengan benar gambar yang ada(**CL7.P6.K3**). Namun alif dalam kesempatan pertama masih keliru namun akhirnya bisa menemukan lambang garuda pancasila yang benar(**CL7.P6.K4**). Peneliti terlebih dulu bertanya pada aqila, “coba aqila.. tadi lagu apa yang dinyanyikan untuk lomba?” (**CL9.P3.K2**). Dengan suara kecil aqila menjawab “lagu

indonesia tanah air ku.. emm eh lagu indonesia raya” **(CL9.P3.K3)**. Tanya jawab dilanjutkan dengan menanyakan nama presiden indonesia**(CL10.P3.K4)**. Semua anak dapat menyebut nama dan mengenal gambarnya**(CL10.P3.K5)**.

Aspek mengetahui suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia pada anak juga didukung dengan catatan wawancara sebagai berikut:

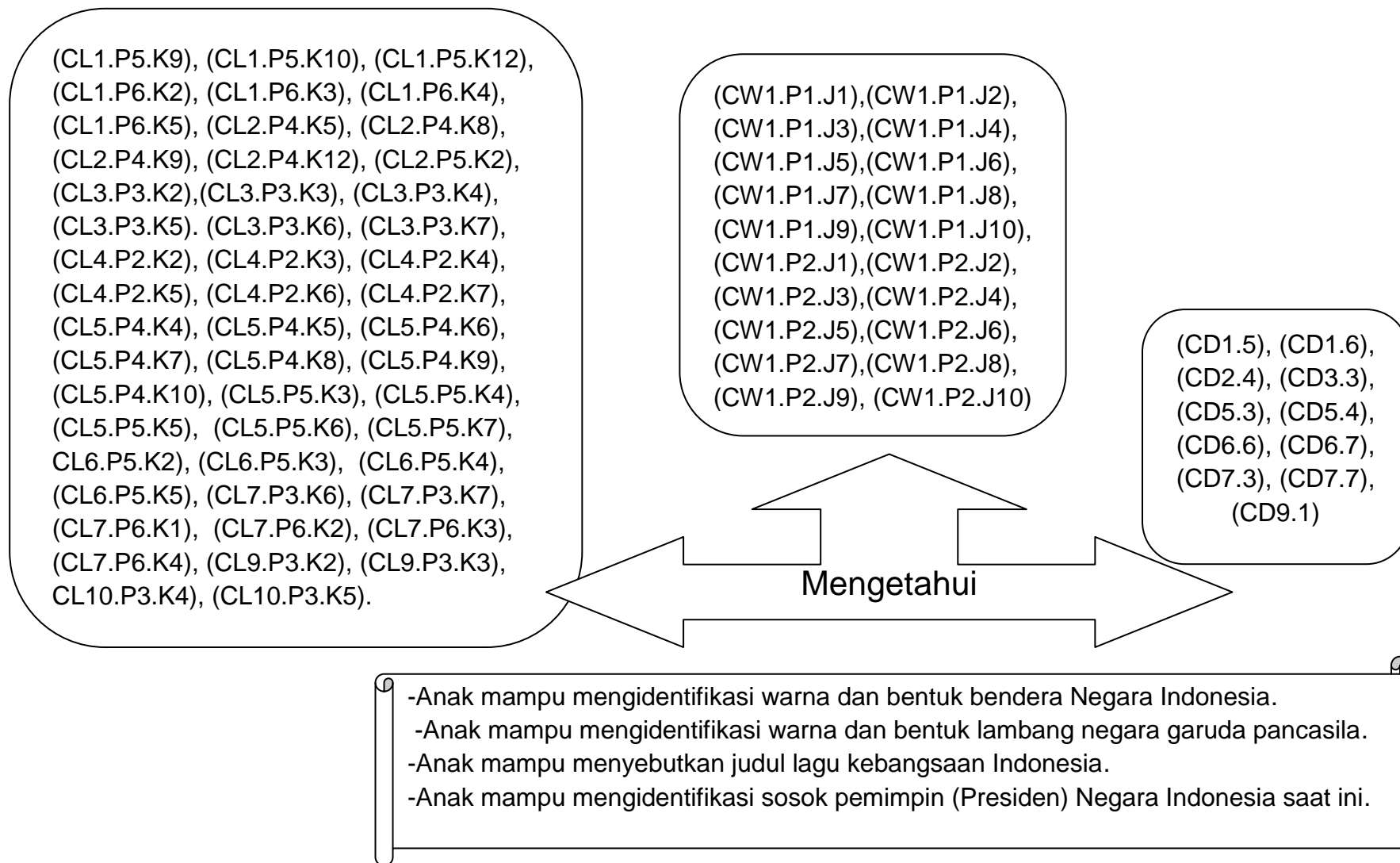
Caca : “Jokowaaw.. hahaha” **(CW1.P1.J1)** Alif : “Jokowii” **(CW1.P1.J2)** Aqila : “eemm.. Jokowi” **(CW1.P1.J3)** Abhi : “Jokowidodo” **(CW1.P1.J4)** Rania : “Bapak Jokowi” **(CW1.P1.J5)** Kidney : “Jokowi” **(CW1.P1.J6)** Khanza : “Jokowidodo bu rizka” **(CW1.P1.J7)** Sultan : “Jokowiiii” **(CW1.P1.J8)** Aisha : “Bapak Joko widodo bu” **(CW1.P1.J9)** Fathir : “Jokowii” **(CW1.P1.J10)** Caca : “7” **(CW1.P2.J1)** Alif : “ke 7” **(CW1.P2.J2)** Aqila : “7” **(CW1.P2.J3)** Abhi : “7 bu rizka” **(CW1.P2.J4)** Rania : “7 lah” **(CW1.P2.J5)** Kidney : “7” **(CW1.P2.J6)** Khanza : “ke 7” **(CW1.P2.J7)** Sultan : “7” **(CW1.P2.J8)** Aisha : “7” **(CW1.P2.J9)** Fathir : “7” **(CW1.P2.J10)**

Aspek ini juga didukung dengan catatan dokumentasi berikut:

Anak mencari gambar bendera indonesia yang benar **(CD1.5)**. Alif terlihat memilih bendera yang salah **(CD1.6)**. Peneliti tanya jawab dengan anak **(CD2.4)**. Peneliti melakukan tanya jawab dengan anak sambil menunjukkan wayang garuda pancasila **(CD3.3)**. Peneliti tanya jawab dengan anak dan berhitung bersama **(CD5.3)**. Anak melakukan kegiatan memilih gambar presiden **(CD5.4)**. Peneliti memberikan instruksi menghitung bendera indonesia **(CD6.6)**. Anak menghitung bendera Indonesia **(CD6.7)**. Anak menengok kanan kiri, mencari lambang garuda pancasila **(CD7.3)**. Anak memilih gambar garuda pancasila yang benar **(CD7.7)**. Anak dan peneliti melakukan tanya jawab **(CD9.1)**.

2) Display Data

Bagan 3. Display Data Aspek Mengetahui



3) Kesimpulan/ Verifikasi

Berdasarkan observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi dapat terlihat bahwa permainan wayang nusantara yang digunakan untuk kegiatan bercerita terkait tanah air indonesia mampu meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam AT-Taqwa. Hal ini terlihat dari kemampuan yang telah anak capai dalam hal mengenal simbol simbol negara nya karena dalam penyampaian materi menggunakan permainan wayang nusantara.

Dalam aspek mengetahui suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia sebelumnya masih terdapat anak yang salah dalam menentukan bendera indonesia dan lambang negara garuda pancasila yang benar. Kemudian dengan permainan wayang nusantara dimana dalam ceritanya mengenalkan simbol-simbol negara tersebut, akhirnya anak mampu mengidentifikasi warna dan bentuk bendera Negara Indonesia. Anak mampu mengidentifikasi warna dan bentuk lambang negara garuda pancasila.

Simbol negara indonesia lainnya seperti lagu kebangsaan dan sosok pemimpin yakni presiden juga dikenalkan kepada anak dengan dikemas melalui sebuah cerita. Hasilnya dalam tanya jawab yang dilakukan pada anak setelah itu, anak mampu menyebutkan judul lagu kebangsaan Indonesia. Kemudian anak juga mampu mengidentifikasi

sosok pemimpin (Presiden) Negara Indonesia saat ini dengan mengenal gambar presiden saat ini dan menyebutkan nama presiden tersebut dengan segala hal terkait yang diketahui.

b. Memahami

1) Reduksi Data

Aspek memahami suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia pada anak terdiri dari empat indikator. Dimana anak mampu mendeskripsikan warna dan bentuk bendera negara Indonesia. Anak mampu mendeskripsikan gambar yang ada di dalam lambang garuda pancasila. Anak mampu menceritakan pengalamannya dalam menyanyikan lagu Indonesia Raya. Anak mampu mendeskripsikan sosok pemimpin dalam lingkungan sekitar. Aspek tersebut dijabarkan melalui catatan lapangan sebagai berikut :

Peneliti mengatakan “coba bu rizka mau tanya dulu sama fathir, dimana fathir pernah melihat bendera Indonesia dan apa warnanya?” **(CL1.P3.K4)**. Fathir menjawab “merah putih, aku.. aku pernah lihat di jalan jalan” **(CL1.P3.K5)**. Peneliti mengatakan “waah benar fathir warnanya merah dan putih, biasanya memang banyak di jalan-jalan orang memasang bendera merah putih apalagi kalau mau tanggal tujuh belas agustus” **(CL1.P3.K6)**. Tiba-tiba aisha mengangkat tangan dan mengatakan “bu bu, aku mo bilang.. aku juga pernah liat bendera merah putih pas upacara” **(CL1.P3.K7)**. Peneliti menanggapi, “iya aisha benar, saat upacara biasanya ada bendera merah putih, ayoo di tk islam at-taqwa upacara setiap hari apa?” **(CL1.P3.K8)**. Anak-anak menjawab “hari senin...**(CL1.P3.K9)**”. Peneliti kembali bertanya “kalau

bentuk bendera merah putih siapa yang tau?” **(CL1.P3.K10)**. khanza terlihat mengangkat tangan, peneliti berkata, “yak khanza, apa bentuknya?” khanza menjawab “persegi panjang bu” **(CL1.P3.K11)**. Peneliti kemudian berkata “yak betul khanza, coba ibu tanya sekali lagi yaa.. apa bentuk bendera Indonesia?” **(CL1.P3.K12)**. Anak-anak kemudian menjawab bersama-sama “persegi panjang” **(CL1.P3.K13)**. Peneliti sambil peneliti bertanya satu persatu kepada anak tentang warna dan bentuk bendera Indonesia**(CL1.P5.K11)**. Anak dapat menyebutkan warna dan bentuk bendera Indonesia**(CL1.P5.K11)**. Setelah itu anak-anak laki-laki berbaris dan menyerahkan bendera Indonesia yang diduplikatnya sambil peneliti bertanya satu persatu kepada anak tentang warna dan bentuk bendera Indonesia**(CL1.P6.K6)**. Kemudian selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan**(CL3.P5.K3)**. Abhi menjawab “garuda pancasila” **(CL3.P5.K4)**. Peneliti menanggapi “iya benar abhi..di lambang garuda pancasila ada gambar apa saja di dalam perisainya?” **(CL3.P5.K5)**. abhi menjawab “ada kepala banteng” **(CL3.P5.K6)**, rania juga menjawab “gambar bintang emas” **(CL3.P5.K7)**, fathir menjawab “pohon beringin” **(CL3.P5.K8)**, qiran menjawab “ada rantai kotak dan lingkaran” **(CL3.P5.K9)**, abhi menjawab lagi “kapas dan padii” **(CL3.P5.K10)**. Peneliti kembali bertanya dan mengulangi gambar sila-sila pancasila secara berurutan satu persatu**(CL3.P5.K11)**. Peneliti kembali bertanya pada masing-masing anak pengalaman anak menyanyikan lagu indonesia raya **(CL4.P5.K1)**. Peneliti mengatakan “siapa yang pernah menyanyikan lagu indonesia raya?” **(CL4.P5.K2)**. Anak-anak mengatakan “sayaa” **(CL4.P5.K3)**. Masing-masing anak menceritakan pengalamannya menyanyikan lagu indonesia raya ditempatnya, namun masih ada beberapa anak seperti khanza, caca, aqila, alif dan fathir yang dalam menceritakan pengalamannya masih harus dibantu peneliti dengan diberikan pertanyaan atau kata-kata yang membantu **(CL4.P5.K4)**. Salah satu anak yakni sultan menjawab “aku pernah nyanyi lagu indonesia rayaa, waktu upacara aku nyanyi, tapi lagunya panjang.. aku ga

hapal” (CL4.P5.K5). Peneliti menanggapi “tidak apa-apa kalau sultan belum hafal, sama seperti podi tadi didalam cerita yang belum hafal lagu indonesia raya,, tapii kalau kita rajin mengikuti nyanyian indonesia raya yang sedang kita dengar, nanti lama-lama juga hafal” (CL4.P5.K6). Peneliti bertanya siapa pemimpin di tk islam at taqwa saat ini(CL5.P6.K2). Rania mengangkat tangan dan menjawab “bu intana, bu rizka” (CL5.P6.K3). Peneliti menanggapi “benar raniaa.. kalau pemimpin indonesia disebut presiden, kalau bu intana sebagai pemimpin di tk islam at-taqwa disebut apa?” (CL5.P6.K4). Rania kembali menjawab “kepala sekolaaah” (CL5.P6.K5). Kemudian anak anak secara bebas dapat menggambar sosok pemimpin yang dipikirkannya(CL5.P6.K7). Saat menggambar peneliti berkeliling dan bertanya apa yang digambar anak satu persatu(CL5.P6.K8). Cha-cha, aqila dan rania menggambar bu intana sebagai kepala sekolah(CL5.P6.K9). Anak laki-laki yaitu abhi, sultan, kidney, fathir, dan alif memilih untuk menggambar bapak jokowi(CL5.P6.K10). Alif sampai mengganti kertas gambar sebanyak tiga kali karena bingung untuk menggambar apa sampai memutuskan untuk menggambar bapak presiden(CL5.P6.K11). Sedangkan aisha dan khanza memilih untuk menggambar mama atau bundanya dirumah(CL5.P6.K12).

Selesai bercerita, peneliti bertanya kepada anak tentang cerita yang telah disampaikan(CL6.P4.K1). Fathir menjawab “tadi podi salah terus bawa benderanya” (CL6.P4.K2). Peneliti menanggapi “iya ya podi salah terus ya tadi, memangnya harusnya podi bawa bendera apa sih?” (CL6.P4.K3). Anak-anak bersama menjawab “Bendera Indonesia” (CL6.P4.K4). Peneliti kembali bertanya “Bendera Indonesia apa warnanya?” (CL6.P4.K5). Anak-anak menjawab “merah putih” (CL6.P4.K6). Peneliti menanggapi, “eemm.. merah putih? Bukannya ini warnanya merah dan putih juga” (sambil menunjukkan bendera jepang) (CL6.P4.K7). Sultan menjawab “bukan bu.. itu jepang.. merahnya lingkaran” (CL6.P4.K8). Peneliti bertanya “kalau bendera indonesia bentuknya gimana?” (CL6.P4.K9). Aisha menjawab “bentuknya persegi panjang bu rizkaaa”

(CL6.P4.K10). Alif mengatakan “kalau indonesia merahnya diatas, abis itu putihnya dibawah” **(CL6.P4.K11)**. Peneliti menunjukkan gambar-gambar lambang negara yang menyerupai burung sesuai dengan letaknya satu persatu**(CL7.P4.K3)**. Anak diminta menyebutkan perbedaan yang terlihat**(CL7.P4.K4)**. Anak menyebutkan perbedaan yang terlihat seperti dari warnanya, gambar yang terdapat didalamnya, bentuknya, atau ciri fisiknya**(CL7.P4.K5)**. Saat lagu berhenti di salah satu anak, anak diminta mendeskripsikan lambang garuda pancasila yang dilihat**(CL7.P5.K2)**. Saat mendeskripsikan lambang garuda pancasila, anak masih harus dipancing dengan pertanyaan**(CL7.P5.K3)**. Hanya abhi dan khanza yang dalam mendeeskripsikan lambang garuda pancasila menceritakannya secara mandiri membentuk kalimat**(CL7.P5.K4)**. Seperti khanza mengatakan “ini gambar garuda pancasila, warnanya emas, bentuknya seperti burung ada sayapnya, disini (sambil menunjuk perisai) ada gambar bintang, pohon beringin, kepala banteng, rantai emas, padi dan kapas” **(CL7.P5.K5)**. Abhi mengatakan “aku suka garuda pancasila punya indonesia, warnanya emas, ada pohon beringin, rantai, padi kapas, kepala banteng, bintang, aku nggak suka gambar garuda yang warnanya burung hitam dan keriting” **(CL7.P5.K6)**. Satu persatu lambang sila dalam pancasila dicari dan disebutkan secara berurut dari sila pertama**(CL8.P3.K1)**. Kidney menemukan gambar sila pertama yaitu gambar bintang yang ada di papan absen**(CL8.P3.K2)**. Kidney langsung menempelkan pada wayang yang bertanda angka 1 dan menyebutkan gambar yang dilihat **(CL8.P3.K3)**. Sultan mengambil gambar sila ke dua yaitu rantai emas di sekitar area bahasa **(CL8.P3.K4)**. Rania memasang gambar sila ke tiga yaitu gambar pohon beringin**(CL8.P3.K5)**. Abhi memasang gambar sila ke empat yaitu gambar kepala banteng yang ditemukan di papan tulis**(CL8.P3.K6)**. Aqila memasang gambar sila ke lima yaitu gambar padi dan kapas**(CL8.P3.K7)**. Fathir mengatakan “podi tadi salah-salah terus nyanyinya... masa tadi bilanganya... disanalah aku duduk” (fathir menyebutkan kesalahan lirik yang podi nyanyikan didalam cerita sambil

tertawa) **(CL9.P3.K4)**. Alif mengatakan “bu rizkaa.. podi sama ima kalah lomba, soalnya nyanyinya ga sama kayak musiknya” **(CL9.P3.K5)**. Peneliti menanggapi “iya fathir,, alif.. tadi pas lomba nyanyi lagu indonesia raya podi ga hafal sama lagunya jadi salah deh,, trus nyanyinya balap-balapan juga, kalau nusa sama tara tadi gimana nyanyinya?” **(CL9.P3.K6)**. Abhi mengatakan “nusa nyanyinya bagus, terus hafal sampe terakhir” **(CL9.P3.K7)**. Peneliti menanggapi “iya benar abhi.. disini yang masih belum hafal tidak apa-apa, tapi kalau kalian rajin mengikuti lagu indonesia raya sampai akhir,, nanti juga bisa hafal kayak nusa dan tara” **(CL9.P3.K8)**. Selanjutnya peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak yakni bercerita tentang sosok pemimpin yang sebelumnya pernah digambar oleh anak menggunakan panggung wayang nusantara**(CL10.P4.K1)**. Anak kembali membangun panggung pertunjukkan**(CL10.P4.K2)**. Secara bergantian dua orang-dua orang masuk kedalam panggung pertunjukkan dan bergantian dalam bercerita sambil menunjukkan gambar yang pernah digambarnya **(CL10.P4.K3)**.

Aspek memahami suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia pada anak juga didukung dengan catatan wawancara sebagai berikut:

Aqila : “eemm.. ini garuda pancasila, warna emas. Ada kepala banteng, bintang, pohon, padi dan kapas” **(CW2.P1.J1)** Alif : “burung garuda indonesia. pohon beringin, abis itu bintang, rantai, abis itu padi dan kapas, abis itu kepala banteng” **(CW2.P1.J2)** Caca : “ini garuda pancasila bu, aku tau ada gambar bintang, kepala banteng, padi dan kapas, rantai emas, sama pohon beringin” **(CW2.P1.J3)** Fathir : “garuda pancasila,, gambarnya ada bintang emas, pohon beringin, rantai emas kotak sama lingkaran, kepala banteng, terus ada kapas sama padi. **(CW2.P1.J4)** Aisha : “aku pegang garuda pancasila, disini ada gambar pohon beringin, rantai, kepala banteng, bintang

sama kapas padi” **(CW2.P1.J5)** Kidney : “Garuda Pancasila, bintang, pohon beringin, rantai , kepala banteng, padi kapas” **(CW2.P1.J6)** Khanza : “ini gambar garuda pancasila, warnanya emas, bentuknya seperti burung ada sayapnya, disini (sambil menunjuk perisai) ada gambar bintang, pohon beringin, kepala banteng, rantai emas, padi dan kapas” **(CW2.P1.J7)** Sultan : “ini garuda indonesia bu rizku,, ada gambar bintang ditengah, pohon, kepala banteng, terus padi sama kapas terus rantai warna emass” **(CW2.P1.J8)** Rania : “Garuda Pancasila, ada bintang, pohon beringin, ranti emas, kepala banteng, padi dan kapas” **(CW2.P1.J9)** Abhi : “aku suka garuda pancasila punya indonesia, warnanya emas, ada pohon beringin, rantai, padi kapas, kepala banteng, bintang, aku nggak suka gambar garuda yang warnanya burung hitam dan keriting” **(CW2.P1.J10).**

Aspek ini juga didukung dengan catatan dokumentasi sebagai

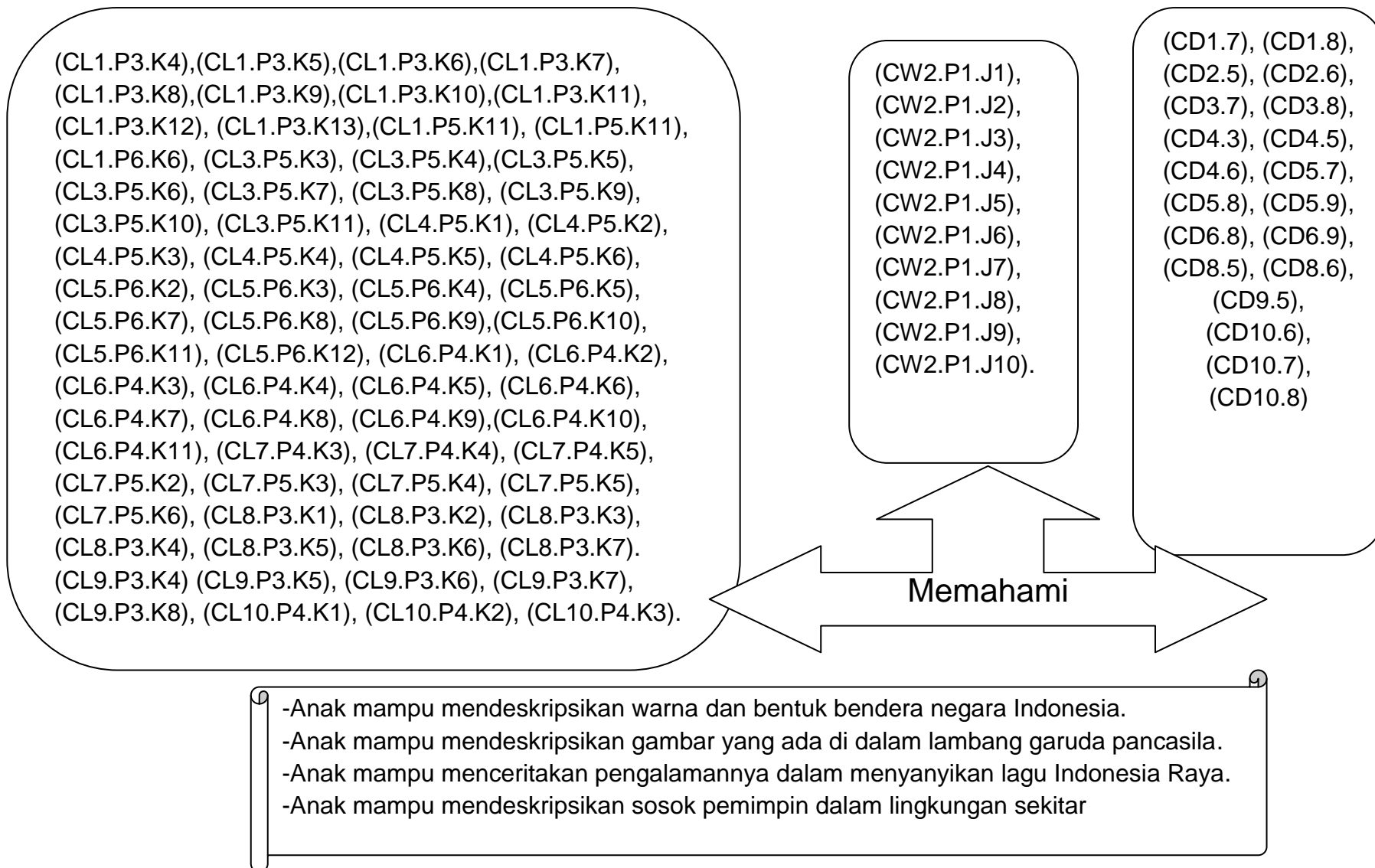
berikut:

Peneliti bercerita dengan wayang nusantara dan anak antusias menjawab pertanyaan didalam cerita **(CD1.4)**. Peneliti berkeliling dan tanya jawab dengan anak tentang lambang garuda pancasila **(CD2.7)**. Penelilitanya jawab dengan anak dan mengulangi gambar sila-sila pancasila secara berurutan satu persatu**(CD3.6)**. Anak menyebutkan gambar yang dilihat pada lambang garuda pancasila **(CD3.9)**. Peneliti meriview kegiatan dan tanya jawab **(CD4.7)**. Anak menggambar bebas sosok pemimpin, peneliti terlihat membantu alif **(CD5.5)**. Hasil gambar sosok pemimpin yakni bapak jokowi **(CD5.6)**. Peneliti melakukan tanya jawab tentang bendera**(CD6.5)**. Anak membuat lingkaran dan menyanyikan lagu garuda pancasila karangan peneliti **(CD7.5)**. Anak mendeskripsikan gambaryang dilihat **(CD7.6)**. Sultan mencari dan menemukan lambag sila ke 2 dan menempelkan pada wayang **(CD8.3)**. Abhi menemukan gambar sila ke empat di papan tulis **(CD8.4)**. Peneliti bersama anak melakukan tanya jawab tentang cerita yang disampaikan

(CD9.4). Anak antusias menjawab pertanyaan saat tanya jawab tentang cerita yang disampaikan **(CD10.3)**. Anak bercerita menggunakan gambar sosok pemimpin yang telah dibuatnya **(CD10.4)**. Anak lainnya mendengarkan saat temannya bercerita **(CD10.5)**

2) Display Data

Bagan 4. Display Data Aspek Memahami



3) Kesimpulan/ Verifikasi

Berdasarkan observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi dapat terlihat bahwa permainan wayang nusantara yang digunakan untuk kegiatan bercerita terkait tanah air indonesia mampu meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam AT-Taqwa. Hal ini terlihat dari kemampuan yang telah anak capai dalam aspek memahami suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia.

Pada aspek memahami berbekal pengetahuannya yang didapat dari permainan wayang nusantara tentang simbol negara indonesia dan pengalaman anak. Bukan hanya sekadar mengenali bendera indonesia dan lambang negara garuda pancasila. Sekarang anak mampu mendeskripsikan warna dan bentuk bendera negara Indonesia secara mandiri. Anak juga mampu mendeskripsikan gambar yang ada di dalam lambang garuda pancasila secara mandiri.

Simbol negara lain seperti lagu kebangsaan dan sosok pemimpin. Dalam aspek ini, anak mampu mengungkapkan apa yang telah diketahuinya dan apa yang anak rasa dengan menceritakan pengalamannya dalam menyanyikan lagu Indonesia Raya melalui tanya jawab yang peneliti lakukan bersama anak. Setelah mendengarkan cerita mengenai sosok pemimpin negara dalam

permainan wayang nusantara, anak juga mampu mendeskripsikan sosok pemimpin dalam lingkungan sekitar melalui gambar yang dibuat dan cerita yang disampaikan anak tentang gambar sosok pemimpin yang dibuat.

c. Menerapkan

1) Reduksi Data

Aspek menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia pada anak terdiri dari empat indikator. Dimana anak mampu membuat bendera Negara Indonesia menggunakan beragam media. Anak mampu menyusun puzzle lambang Garuda Pancasila. Anak mampu menyanyikan lagu Indonesia Raya secara bersama-sama sampai selesai. Anak mampu melakukan proses pemungutan suara “voting” dalam menentukan pemimpin. Aspek tersebut dijabarkan melalui catatan lapangan sebagai berikut :

Selesai kegiatan mencari bendera Indonesia, anak-anak diminta membuat bendera Indonesia dari kertas minyak (**CL1.P7.K1**). Peneliti mencontohkan cara membuatnya yakni menghubungkan kertas warna merah dan putih dengan lem dan menempelkannya ke sumpit (**CL1.P7.K2**). Anak-anak kemudian membuatnya masing-masing dengan peralatan yang telah disediakan (**CL1.P7.K3**). Semua anak mampu membuat bendera merah putih sesuai yang dicontohkan (**CL1.P7.K4**), Namun salah satu anak bernama Aisha membuat bendera yang salah yaitu bendera putih merah (**CL1.P7.K5**). Saat ditanya mengapa Aisha membuat bendera yang salah, Aisha menjawab “aku lupa bu” (**CL1.P7.K6**). Setelah kegiatan bercerita, peneliti menjelaskan dan mencontohkan kegiatan selanjutnya yang

akan dilakukan anak yakni kegiatan menempelkan puzzle lambang garuda pancasila(**CL3.P6.K1**). Puzzle tersebut dibuat dari hasil kegiatan anak-anak dihari sebelumnya yaitu melukis lambang garuda pancasila(**CL3.P6.K2**). Saat anak-anak melakukan kegiatan, peneliti berkeliling dan mengawasi anak dalam melakukan kegiatan (**CL3.P6.K3**). Fathir terlihat tidak memulai pekerjaannya, sampai akhirnya peneliti membantu dan membimbing fathir dalam menempelkan puzzle terutama dibagian 3 kepingan puzzle awal(**CL3.P6.K4**). Begitupun cha-cha yang terus memanggil “bu rizka..bu rizka” karena kesulitan sampai meminta bantuan (**CL3.P6.K5**). Peneliti meminta anak perempuan terlebih dahulu untuk berdiri dan bernyanyi lagu indonesia raya(**CL4.P6.K2**). Peneliti membantu merapihkan barisan anak perempuan yang akan bernyanyi(**CL4.P6.K3**). Kemudian dengan diiringi musik, anak perempuan secara bersama-sama menyanyikan lagu “indonesia raya” (**CL4.P6.K4**). Anak-anak perempuan dapat mengikuti lagu indonesia raya sampai selesai, namun aisha terlihat hanya menyanyikan lagu dibagian awal saja(**CL4.P6.K5**). Dibagian tengah sampai akhir aisha tampak menggoyang-goyangkan badannya saja(**CL4.P6.K6**). Sedangkan cha-cha, terlihat mengikuti lagu sampai bagian tengah saja(**CL4.P6.K7**). Kemudian dengan diiringi musik, anak laki-laki secara bersama-sama menyanyikan lagu “indonesia raya” (**CL4.P7.K3**). Anak-anak laki-laki dapat mengikuti lagu indonesia raya sampai selesai namun dalam menyanyikan masih balap-balapan dengan iringan musik (**CL4.P7.K4**). Sultan terlihat hanya menyanyikan lagu dibagian awal saja, dibagian tengah sampai akhir sultan tampak memejamkan matanya sambil sesekali mengajak bercanda kidney teman disebelahnya(**CL4.P7.K5**). Sedangkan fathir, terlihat mengikuti lagu sampai bagian akhir, namun dibeberapa bagian, fathir nampak diam kemudian mengikuti lagunya kembali(**CL4.P7.K6**). Peneliti juga mengadakan pemilihan pemimpin secara sederhana, dengan voting menggunakan sumpit berwarna(**CL5.P7.K2**). Peneliti menunjuk diva dan dzikri sebagai calon pemimpin, untuk memimpin do’a pulang nanti (**CL5.P7.K3**). Masing-masing anak

diminta memilih satu orang diantara diva dan dzikri(**CL5.P7.K4**). Diva ditandai dengan sumpit merah, dan dzikri dengan sumpit jingga(**CL5.P7.K5**). Anak-anak secara bergantian memilih sumpit(**CL5.P7.K6**). Kemudian peneliti menghitung bersama-sama dengan anak, hasilnya sumpit merah berjumlah 5 dan sumpit jingga berjumlah 9, sehingga dzikri terpilih untuk menjadi pemimpin dalam berdoa untuk pulang nanti (**CL5.P7.K7**).

Kegiatan selanjutnya adalah melukis bendera indonesia di kertas duplex(**CL6.P6.K1**). Peneliti menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti anak(**CL6.P6.K2**). Kemudian anak melukis dengan terlebih dahulu memberi nama pada belakang duplex dan anak melukis warna merah pada tempat yang benar yaitu bagian atas kotak(**CL6.P6.K3**). Peneliti menjelaskan kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan anak yakni kegiatan bermain puzzle lambang garuda pancasila (**CL8.P4.K1**). Ada 2 tipe puzzle yang harus anak selesaikan(**CL8.P4.K2**). Puzzle yang pertama terdiri dari 4 kepingan(**CL8.P4.K3**). Puzzle kedua ada 9 kepingan(**CL8.P4.K4**). Anak secara bergantian menyusun puzzle di hadapan peneliti(**CL8.P4.K5**). Semua anak dapat menyusun puzzle dengan benar dan waktu yang tidak lama secara mandiri(**CL8.P4.K6**). Terdapat anak seperti abhi, rania, dan sultan yang suka memberi tahu temannya cara menyusun puzzle yang benar saat temannya terlihat agak lama berpikir(**CL8.P4.K7**). Setelah kegiatan bercerita dan tanya jawab selesai, peneliti meminta semua anak berdiri dan bersama-sama peneliti menyanyikan lagu indonesia raya diiringi dengan musik(**CL9.P4.K1**). Semua anak dapat mengikuti lagu indonesia raya sampai selesai dengan sikap siap (**CL9.P4.K2**). Namun caca dan sultan terlihat hanya menyanyi sampai bagian tengah saja (**CL9.P4.K5**). Setelah anak bercerita, peneliti mengadakan voting untuk memilih pemimpin untuk memimpin barisan pulang(**CL10.P4.K4**). Peneliti bertanya siapa yang mau menjadi pemimpin (**CL10.P4.K5**). Akhirnya pemimpin ditentukan dengan suit, dan calon pemimpin ada kidney dan rania(**CL10.P4.K6**). Anak diminta memilih satu stik untuk memilih pemimpin(**CL10.P4.K7**). Stik pink untuk memilih kidney dan stik jingga untuk memilih rania(**CL10.P4.K8**).

Peneliti menjelaskan alur untuk memilih, kemudian peneliti juga ikut memilih, dilanjutkan anak secara satu persatu bergantian **(CL10.P4.K9)**. Setelah semua memilih, peneliti bersama anak menghitung hasil yang diperoleh **(CL10.P4.K10)**. Hasilnya 6 suara memilih rania, dan 5 suara memilih kidney **(CL10.P4.K11)**. Rania lah yang terpilih untuk menjadi pemimpin untuk barian pulang nanti **(CL10.P4.K12)**.

Aspek menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia pada anak juga didukung dengan catatan wawancara sebagai berikut:

Oh iyaa.. untuk pengetahuan anak yang saya lihat jadi meningkat. Kegiatan yang bu rizka kasih ke anak-anak juga sederhana dan anak senang ngalakuinnya. Kayak sebelumnya masih ada yang salah milih bendera merah putih, sekarang anak bisa milih bendera yang benar.. Terus anak juga bisa ngungkapin bendera merah putih itu kayak gimana dia bisa ceritain bentuknya seperi apa,, diatasnya merah, dibawahnya putih jadi anak nunjukin kalo dia paham. Pas nyanyi lagu indonesia raya juga gitu.. anak mau ngikutin lagu sampe selesai, walaupun masih ada yang sampe bagian tengahnya aja... itu si sultan **(CW3.P1.J2)**.

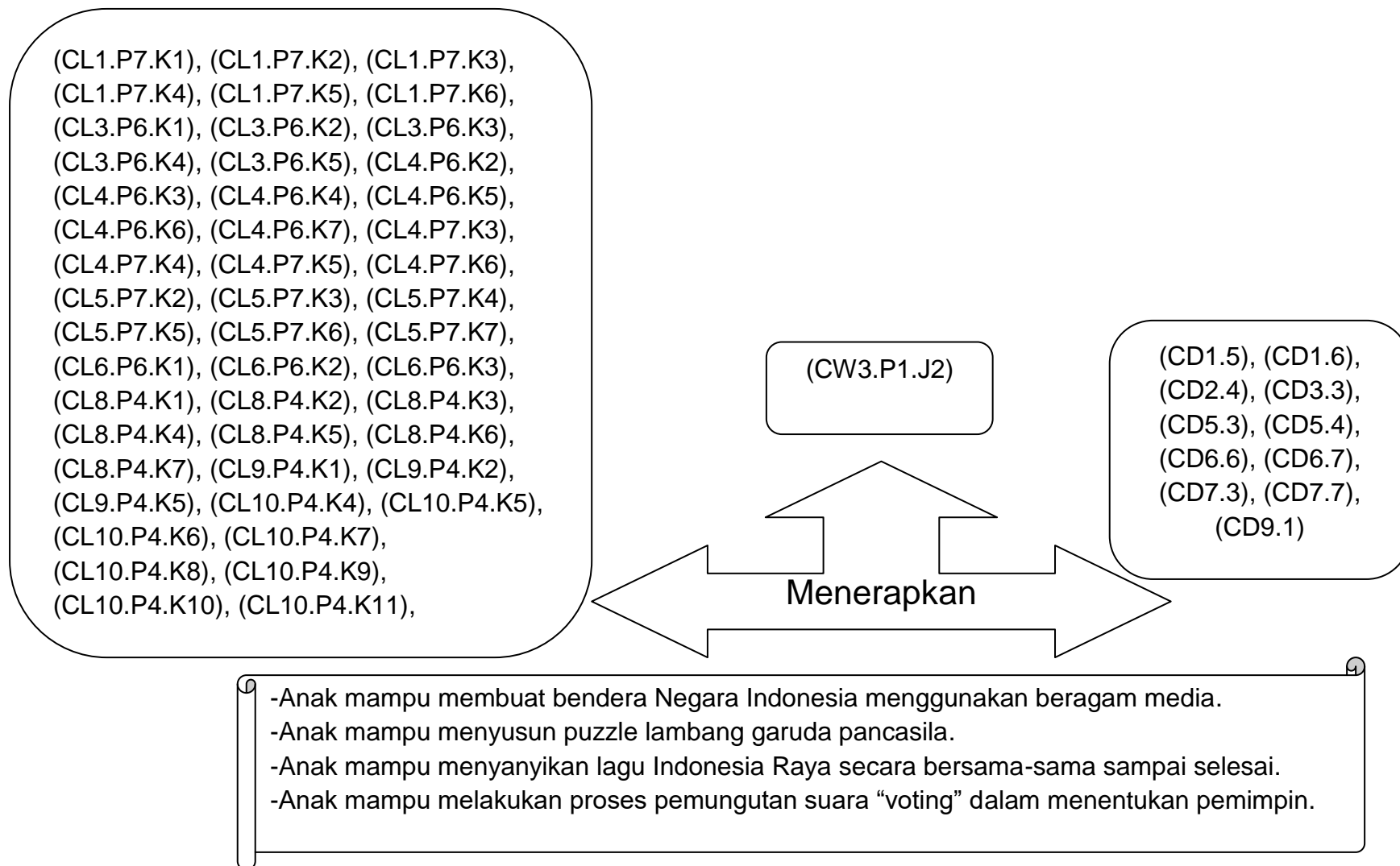
Aspek ini juga didukung dengan catatan dokumentasi sebagai berikut:

Anak membuat bendera indonesia dari kertas minyak **(CD1.7)**. Aisha membuat bendera yang salah **(CD1.8)**. Peneliti mencontohkan kegiatan yang akan dilakukan **(CD2.5)**. Anak melukis lambang garuda pancasila **(CD2.6)**. Peneliti mengawasi anak menyusun dan menempel puzzle **(CD3.7)**. Hasil kegiatan anak menempel puzzle **(CD3.8)**. Peneliti bersama semua anak menyanyikan lagu indonesia raya **(CD4.3)**. Peneliti membantu merapihkan barisan anak perempuan **(CD4.5)**. Kelompok anak laki-laki menyanyikan lagu

indonesia raya **(CD4.6)**. Anak memilih pemimpin dengan voting **(CD5.7)**. Menghitung bersama hasil suara **(CD5.8)**. Pemimpin terpilih memimpin do'a saat pulang **(CD5.9)**. Anak memberi nama pada kertas duplex **(CD6.8)**. Anak melukis diatas kertas duplex **(CD6.9)**. Anak menyusun puzzle 4 keping **(CD8.5)**. Anak menyusun puzzle 9 keping **(CD8.6)**. Peneliti bersama anak menyanyikan lagu indonesia raya **(CD9.5)**. Peneliti menjelaskan cara memilih pemimpin **(CD10.6)**. Anak satu persatu melakukan voting dengan stik **(CD10.7)**. Peneliti bersama anak menghitung hasil suara **(CD10.8)**

2) Display Data

Bagan 5. Display Data Aspek Menerapkan



3) Kesimpulan/ Verifikasi

Berdasarkan observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi dapat terlihat bahwa permainan wayang nusantara yang digunakan untuk kegiatan bercerita terkait tanah air indonesia mampu meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam AT-Taqwa. Hal ini terlihat dari kemampuan yang telah anak capai dalam aspek menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia.

Pada aspek menerapkan berbekal pengetahuannya yang didapat dari permainan wayang nusantara tentang simbol negara indonesia, anak menerapkan apa yang diketahui dalam kegiatan sederhana. Bukan hanya sekedar mengenali dan dapat mendeskripsikan bendera indonesia dan lambang negara garuda pancasilaberdasarkan warna dan bentuknya secara mandiri. Anak mampu membuat bendera indonesia menggunakan berbagai media. Anak juga mampu menyusun puzzle lambang garuda pancasila secara mandiri.

Simbol negara lain seperti lagu kebangsaan dan sosok pemimpin. Dalam aspek ini, anak mampu menyanyikan lagu indonesia raya secara bersama-sama sampai selesai, meskipun masih terdapat

dua anak yang dalam menyanyikan masih sampai bagian tengah lagu. Kemudian kaitanya dengan sosok pemimpin, Anak mampu melakukan proses pemungutan suara “voting” dengan mengikuti alur yang telah ditentukan dalam menentukan pemimpin sebagai mana yang dikenal dengan pemilu, namun anak melakukan hal ini dengan cara yang sederhana menggunakan stik eskrim berwarna.

B. Interpretasi Hasil Analisis

Interpretasi hasil analisis dipaparkan dalam dua jenis data, yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh data dari hasil observasi penilaian pengetahuan tentang tanah air pada anak. Dari hasil observasi tersebut dilakukan analisis data secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesis tindakan dengan menggunakan persentase kenaikan mencapai 71%. Bila peningkatan pengetahuan tentang tanah air pada anak mencapai 71% atau lebih maka penelitian dikatakan berhasil.

Berdasarkan dari hasil analisis data pada sebelum dilakukan tindakan menggunakan permainan wayang nusantara di dapatkan hasil 54%. Kemudian pada siklus 1 persentase data penelitian yang diperoleh sebesar 80 %. Dengan perolehan data tersebut terjadi peningkatan sebesar 26%. Meskipun dalam siklus 1 hasilnya sudah mencapai indikator keberhasilan. Penelitian kembali dilanjutkan

dengan dilakukannya siklus 2 untuk melihat konsistennya terjadi peningkatan kembali dengan memperbaiki beberapa kekurangan pada siklus sebelumnya. Hasilnya pada siklus 2 diperoleh persentase 91%. Sehingga bila dilihat peningkatannya dari sebelum dilakukan tindakan, persentasenya meningkat 37%. Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini dapat diterima yang menyatakan permainan wayang nusantara dapat meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B di TK Islam At-Taqwa, Rawamangun.

Selanjutnya untuk hasil interpretasi secara kualitatif membuktikan bahwa melalui permainan wayang nusantara dapat meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak. Di dalamnya dibatasi pada tiga aspek yaitu mengetahui, memahami dan menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia. Simbol negara indonesia yang dikenalkan dalam penelitian ini seperti bendera indonesia, lambang negara garuda pancasila, lagu kebangsaan dan sosok pemimpin negara yang terbagi dalam indikator pencapaian yang ada.

Pada aspek pertama yaitu aspek mengetahui suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia pada anak terdiri dari empat indikator. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, indikator-indikator tersebut dapat dicapai anak dengan sangat baik. Dimana

anak mampu mengidentifikasi warna dan bentuk bendera Negara Indonesia. Anak mampu mengidentifikasi warna dan bentuk lambang negara Garuda Pancasila. Anak mampu menyebutkan judul lagu kebangsaan Indonesia. Anak mampu mengidentifikasi sosok pemimpin (Presiden) Negara Indonesia saat ini.

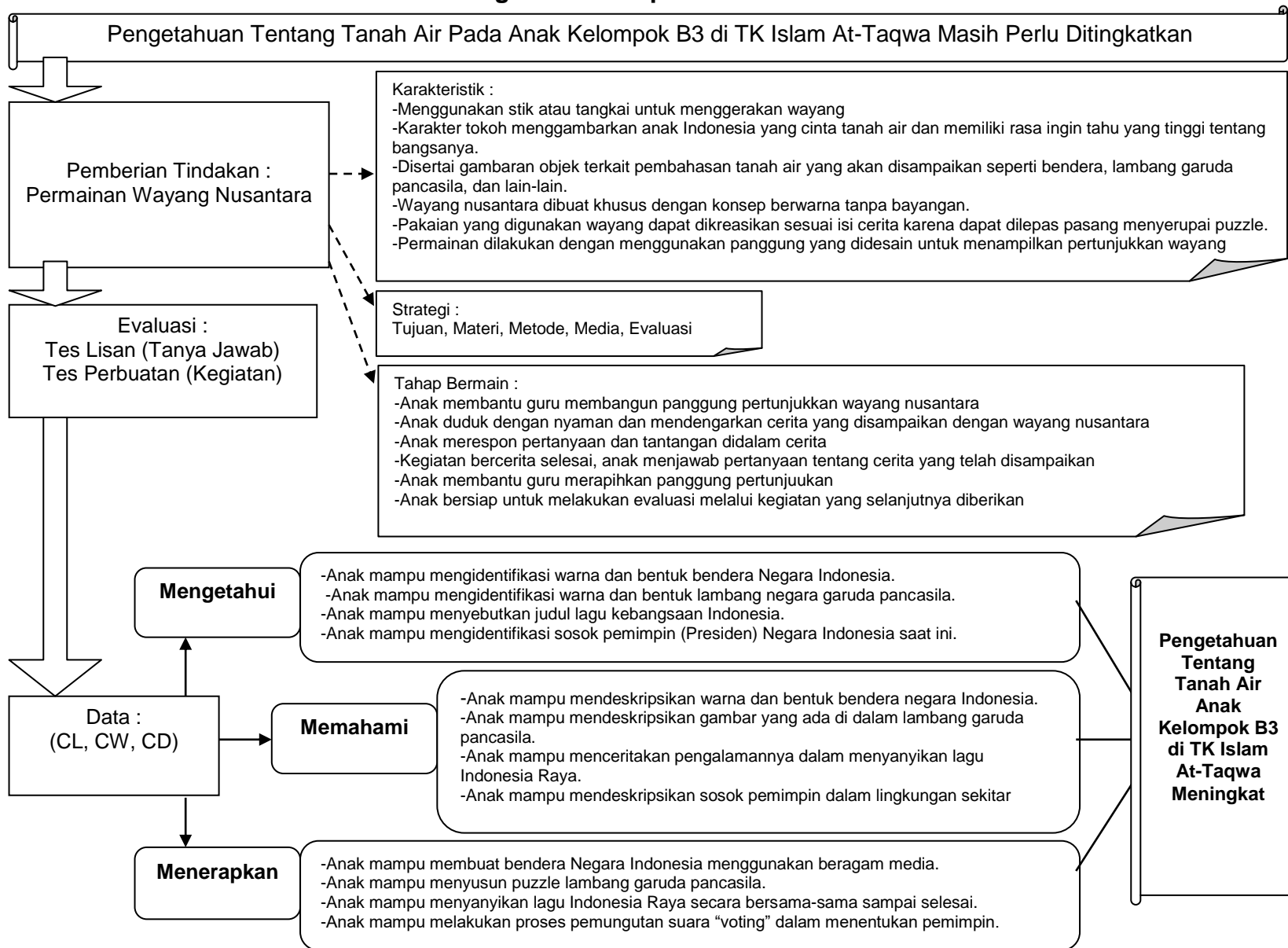
Pada aspek kedua yaitu aspek memahami, seperti anak mampu mendeskripsikan warna dan bentuk bendera negara Indonesia. Anak mampu mendeskripsikan gambar yang ada di dalam lambang Garuda Pancasila. Anak mampu menceritakan pengalamannya dalam menyanyikan lagu Indonesia Raya. Anak mampu mendeskripsikan sosok pemimpin dalam lingkungan sekitar.

Aspek ketiga yaitu kemampuan anak menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, indikator-indikator di dalamnya dapat dicapai anak dengan baik. Dimana anak mampu membuat bendera Negara Indonesia menggunakan beragam media. Anak mampu menyusun puzzle lambang Garuda Pancasila. Anak mampu menyanyikan lagu Indonesia Raya secara bersama-sama sampai selesai. Anak mampu melakukan proses pemungutan suara "voting" dalam menentukan pemimpin.

Melalui permainan wayang Nusantara peneliti menggunakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan anak

tentang tanah airnya. Dalam menggunakan media permainan wayang nusantara ini peneliti menerapkannya dengan cara bercerita dengan materi yang peneliti sudah rancang sebelumnya.

Bagan 6. Kesimpulan/Verifikasi Secara Umum



Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif peningkatan pengetahuan anak tentang tanah airnya pada siklus 1 sebesar 80% dan di siklus dua meningkat hingga 91% dapat menunjukkan kesesuaian sebagaimana yang dikemukakan oleh Mills, penelitian dikatakan berhasil jika persentase mencapai 71%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa permainan wayang nusantara sebagai tindakan yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak.

Adapun hasil analisis kualitatif membuktikan bahwa permainan wayang nusantara dapat meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak. Pengetahuan berkaitan dengan ranah kognitif kemudian di dalam ranah kognitif memiliki tingkatan. Berdasarkan aspek yang dibuat berlandaskan teori bloom tentang tingkatan di dalam ranah kognitif atau biasa disebut taksonomi bloom dan tingkatan yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl terdapat enam tingkatan. Namun dalam penelitian ini dibatasi pada aspek mengetahui, memahami, dan menerapkan.

Dalam kaitannya dengan kemampuan anak mengenal tentang tanah airnya. Menurut Seefeldt, anak usia lima tahun sudah memiliki konsep yang merefleksikan pengetahuan mereka sendiri tentang simbol politik seperti bendera, gambar, lagu dan kisah kemudian di usia enam tahun anak dapat mengenali pentingnya simbol politik

seperti bendera sebagai penanda suatu negara. Untuk itu dalam penelitian ini dibatasi pada aspek mengetahui, memahami, dan menerapkan suatu hal yang telah dipelajari terkait simbol negara Indonesia seperti bendera indonesia, lambang negara indonesia, lagu kebangsaan indonesia dan sosok pemimpin negara.

Tindakan yang diberikan adalah menggunakan permainan wayang nusantara. Wayang nusantara merupakan seni pertunjukkan dalam membawakan sebuah cerita, dimana wayang nusantaranya sendiri merupakan bentuk kreatifitas media pembelajaran anak usia dini yang terinspirasi dari kesenian asli Indonesia yakni wayang. Wayang nusantara menampilkan karakter tokoh yang menggambarkan anak-anak Indonesia yang cinta terhadap tanah airnya dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mempelajari tentang bangsanya dilengkapi dengan beragam objek terkait tanah air. Wujud wayang ditampilkan secara langsung dan berwarna untuk menghasilkan tampilan yang dapat dilihat lebih jelas dan lebih menarik bagi anak anak.

Anak dapat memperoleh pengetahuan tentang tanah airnya dalam mengenal simbol negara melalui permainan wayang nusantara. Dalam permainannya, media ini dapat menghidupkan interaksi dalam cerita karena dapat dilepas pasang, jadi dalam penyampaian suatu cerita tertentu misal tentang lambang sila di garuda pancasila anak

dapat mencari potongan gambar yang telah guru letakkan di berbagai pojok kelas dan menempelnya pada wayang angka sesuai angka silanya. Dengan ini anak dapat berinteraksi dan bereksplorasi langsung dalam cerita yang disampaikan dengan ingkungannya sekitarnya. Anak juga mendapat gambaran bagaimana menyanyikan lagu indonesia raya yang benar dari cerita yang dilengkapi dengan media audio lagu indonesia raya. Kemudian anak mendapat pengalaman langsung dalam menyanyikan lagu indonesia raya secara bersama-sama dalam kegiatan setelah bercerita menggunakan wayang nusantara.

Setelah tindakan yang diberikan dengan permainan wayang nusantara diperoleh peningkatan terlihat dari kegiatan yang dilakukan anak setelah mendengarkan cerita dari wayang nusantara. Karena dalam penelitian ini permainan wayang nusantara sebagai tindakan yang diberikan, dan untuk melihat hasil dari tindakan tersebut peneliti memberikan kegiatan yang dikemas secara sederhana selain kegiatan tanya jawab yang langsung dilakukan peneliti.

Terjadi peningkatan pada tiga aspek yang dijabarkan dalam beberapa indikator acuan dalam penelitian ini. Dimana anak mampu mengidentifikasi warna dan bentuk bendera Negara Indonesia, anak mampu mengidentifikasi warna dan bentuk lambang negara garuda pancasila, anak mampu menyebutkan judul lagu kebangsaan

Indonesia, anak mampu mengidentifikasi sosok pemimpin (Presiden) Negara Indonesia saat ini, anak mampu mendeskripsikan warna dan bentuk bendera negara Indonesia, anak mampu mendeskripsikan gambar yang ada di dalam lambang Garuda Pancasila, anak mampu menceritakan pengalamannya dalam menyanyikan lagu Indonesia Raya, anak mampu mendeskripsikan sosok pemimpin dalam lingkungan sekitar, anak mampu membuat bendera Negara Indonesia menggunakan beragam media, anak mampu menyusun puzzle lambang Garuda Pancasila, anak mampu menyanyikan lagu Indonesia Raya secara bersama-sama sampai selesai, anak mampu melakukan proses pemungutan suara “voting” dalam menentukan pemimpin. Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa permainan wayang nusantara dapat meningkatkan pengetahuan tentang tanah air pada anak usia 5-6 tahun.

Terdapat kelebihan dalam permainan wayang nusantara ini karena unik yang berkonsepkan pengetahuan tentang tanah air. Dalam tampilannya wayang nusantara bisa menggunakan pakaian daerah, dan pakaian lainnya karena menyerupai puzzle bisa di lepas pasang sehingga dapat menyesuaikan isi cerita agar penyampaian cerita lebih menarik dan interaktif untuk anak. Kelemahan dari permainan wayang nusantara ini adalah panggung pertunjukkan yang

kurang besar, dan berhasil atau tidaknya penyampaian cerita juga bergantung pada kemampuan orang yang memainkan wayang.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Hal ini disebabkan adanya beberapa keterbatasan yaitu :

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada tiga tingkatan dasar ranah kognitif yaitu mengetahui, memahami, dan menerapkan. Untuk penelitian ini belum mencakup tiga tingkatan selanjutnya.
2. Pada indikator pencapaian pengetahuan tentang tanah air pada anak hanya terbatas pada pengenalan simbol negara indonesia saja. Mengingat negara indonesia memiliki ciri khas dan keunikan dari negaranya yang dapat juga dipelajari anak
3. Pada pelaksanaannya antara siklus 1 dan siklus 2 tidak ada waktu yang renggang untuk memperbaiki panggung pertunjukkan yang dirasa kurang besar karena waktu yang digunakan waktu untuk penelitian juga mendekati hari libur panjang semester dan idul fitri. Sehingga penelitian yang dilakukan dalam dua siklus menggunakan waktu yang padat.

