BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek / Hasil Intervensi Tindakan

Penelitian yang telah dilakukan dapat dideskripsikan sebagai data hasil pengamatan / efek hasil intervensi tindakan pada setiap siklus sebagai berikut :

1. Deskripsi Data Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian di siklus 1, peneliti melakukan persiapan pra penelitian dengan mengumpulkan data anak melalui wawancara dengan guru, dan orang tua serta dengan menggunakan catatan dokumentasi yaitu foto-foto anak ketika anak sedang beraktivitas. Secara kuantitatif, data dihitung dengan mengguakan rumus median yang didapat adalah 2, kemudian modusnya adalah 1, dengan presentase nilai tertinggi adalah 51.39%, presentase nilai terendah adalah 30.56%, dan standar deviasi adalah 4.27.

Tabel 4.1

Data Kecerdasan Anak Pra Siklus

responden	presentase
ALN	51.39%
LL	38.89%
PTR	38.89%
FTYH	38.89%
FQ	50.00%
MZ	44.44%
DVN	37.50%
ERN	44.44%
DT	33.33%
FDL	43.06%
FN	41.67%
GDG	30.56%
YSR	37.50%

Perhitungan pra siklus menunjukan bahwa preentase kecerdasan naturalis anak masih belum mencapai 71% seperti yang ditargetkan. Nilai presentase tertinggi diperoleh ALN dan nilai presentase terendah diperoleh GDG, maka dari itu peneliti akan melanjutkan penelitian ke tahap siklus 1.

Kegiatan pembelajaran pada kelompok B TK Islam Muthiah dilaksanakan pada pukul 07.30-11.00 WIB dari hari Senin-Jum'at. Berdasarkan hasil observasi pada pra penelitian, kecerdasan naturalis anak

belum optimal, hal tersebut dapat dilihat dari kejadian yang terjadi di kelas selama peneliti melakukan observasi. Anak belum mampu menjaga kebersihan kelas, hal tersebut terlihat ketika anak masih membuang sampah bukan pada tempatnya, dan anak meletakkan bungkus makanan di sembarang tempat seperti meja, atau pojokan lantai.

Gambar 4.1 Pembungkus makanan yang ditinggalkan oleh anak di atas meja dan kotoran rautan di lantai

ketika guru membahas tentang makhluk hidup, anak juga belum mampu menjawab dengan tepat pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dapat, belum meningkatnya kecerdasan naturalis anak dikarenakan kurangnya stimulus yang diberikan oleh guru maupun orang tua. Pada saat di kelas pun guru hanya memberikan pelajaran berupa menulis dan membaca tanpa memberikan kegiatan lain. Kecerdasan majemuk anak tidak mendapatkan stimulus yang optimal dari guru. Guru tidak terlalu memfokuskan pembelajaran anak terhadap jenis

kecerdasan yang mungkin berkembang pesat pada diri anak. Saat menjelaskan pelajaran guru juga tidak menggunakan media peraga atau alat bantu lainnya. Guru hanya menjelaskan secara lisan, dan selebihnya anak diberikan soal matematika, atau menulis di buku tulis.

Gambar 4.2 Guru sedang menjelaskan materi ke anak.

Setelah dilakukan identifikasi masalah yang berkaitan dengan kecardasan naturalis anak usia 5-6 tahun di TK Islam Muthiah, selanjutnya peneliti bersama kolaborator menyusun program tindakan yang akan diberikan untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak. Peneliti juga menyiapkan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Dari hasil observasi yang dilakukan dapat menjadi dasar untuk melaksanakan penelitian tindakan di TK Islam Muthiah yaitu melalui kegiatan bermain wayang film .

2. Deskripsi Data Siklus I

Pada siklus 1 tindakan yang peneliti berikan dilakukan secara bertahap yaitu selama 11 kali pertemuan dimulai dari tanggal 23 Maret 2015 – 17 April 2015, setiap pertemuan berlangsung selama 30 menit. Adapun peran peneliti adalah sebagai planner leader, pemberi tindakan, dan sebagai pengamat, sehingga peneliti terlibat langsung bersama anak dalam kegiatan bermain menggunakan wayang film. Secara kuantitatif data dihitung dengan menggunakan rumus median, kemudian modus, dan standar deviasi. Sebelum melakukan tindakan, peneliti bersama kolaborator mendiskusikan program kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti juga mempersiapkan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera. Berikut adalah deskripsi kecerdasan naturalis usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain wayang film pada setiap pertemuannya yang dilakukan mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi.

a. Perencanaan

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

1. Membuat desain pembelajaran yang akan diberikan kepada anak. Desain pembelajaran atau materi yang akan diberikan telah dibuat dan didiskusikan dengan kolaborator sebelum melakukan tindakan. Kegiatan yang akan dilakukan pada siklus 1 adalah pada pertemuan pertama guru dan anak akan bermain wayang film dengan bercerita tentang binatang lalu dilanjutkan pada hari berikutnya bercerita tentang binatang sesuai

dengan tempat tinggal, kemudian binatang menurut makanan, dan bagian-bagian tanaman.

2. Menyiapkan media permainan wayang film dan wayangnya yang akan digunakan ketika pembelajaran. Wayang-wayang yang akan digunakan telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pemantau tindakan, lembar angket, dan alat dokumentasi (handphone dan kamera digital).

b. Tindakan

Tindakan siklus 1 yang diberikan kepada anak kelompok B TK Islam Muthiah adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Kegiatan Siklus 1

No.	Tanggal	Pertemuan	Kegiatan
1.	23 Maret 2015	1	Bercerita tentang binatang darat (kelinci)
2.	24 Maret 2015	2	Bercerita tentang binatang darat (burung)
3.	25 Maret 2015	3	Bercerita tentang habitat (domba)
4	26 Maret 2015	4	Bercerita tentang habitat (singa)
5.	Rabu, 1 April 2015	5	Binatang karnivora – herbivora

6.	Rabu, 8 April 2015	6	Binatang buas
7.	Kamis, 9 April 2015	7	Binatang Jinak
8.	Senin, 13 April 2015	8	Tanaman (akar)
9.	Selasa, 14 April 2015	9	Tanaman (batang)
10.	Kamis, 16 April 2015	10	Tanaman (daun)
11.	Jumat, 17 April 2015	11	Tanaman (bunga)

1) Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2015. Pada pertemuan pertama sebelum memulai kegiatan, peneliti memperkenalkan media wayang film kepada anak. Peneliti kemudian memberi tau anak cara menggunakan wayang film sebelum kegiatan bercerita dimulai. Sebelum bermain, peneliti memberi tau anak aturan yang harus anak ikuti selama kegiatan bermain menggunakan wayang film, anak-anak dengan antusias mendengarkan. Kegiatan membuat peraturan dilakukan bersama dengan anak dan sesuai dengan kesepakatan bersama. Memasuki kegiatan bercerita, peneliti memberi tau anak bahwa pada hari ini akan bercerita tentang binatang yang tinggal di darat, mengacu pada kelinci. Peneliti memperkenalkan wayang

yang akan digunakan untuk cerita. Selama kegiatan berlangsung, anak-telihat antusias dan dapat menjawab pertanyaan apabila ditanya oleh guru ataupun peneliti.

Gambar 4.3 peneliti bercerita menggunakan media wayang film

Peneliti juga memberikan kesempatan pada anak untuk bermain wayang film. Anak bermain menggunakan wayang film secara bergantian, dan apabila ada yang belum mendapatkan giliran saat belajar, anak dapat menggunakan media wayang film untuk bermain ketika istirahat.

Gambar 4.4 Anak mencoba bermain menggunakan wayang film.

Kegiatan bermain wayang film diakhiri peneliti dengan melakukan evaluasi kegiatan dengan cara bertanya pada anak terkait cerita yang telah diceritakan. Anak dapat menjawab pertanyaan peneliti, bahkan ada anak yang dapat menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan menggunakan bahasa anak sendiri.

2) Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua pada tanggal 24 Maret 2015, masih membahas tentang binatang yang tinggal di darat. Binatang yang dibahas kali ini adalah binatang burung. Yang memilih binatang apa yang akan dibahas adalah anak-anak. Peneliti bercerita tentang kehidupan burung kepada anak-anak. Mula-mula peneliti mereview kegiatan di hari sebelumnya, melakukan tanya jawab dengan anak. Anak masih dapat mengingat tentang binatang kelinci yang dibicarakan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya peneliti mengajak anak untuk tenang dan mendengarkan peneliti bercerita. Peneliti bercerita tentang kehidupan burung, proses bagaimana dari telur bisa menjadi burung.

Gambar 4.5 Peneliti bercerita menggunakan media wayang film

Anak-anak terlihat serius ketika mendengarkan, pada saat ditanya anak mampu menjawab. Beberapa anak juga ada yang membagi pengalaman mereka mengenai burung ketika peneliti meminta anak untuk bercerita tentang burung yang diketahui oleh anak. Kegiatan selanjutnya anak akan berlatih drum band, sehingga anak tidak mendapatkan kesempatan untuk bercerita di depan teman-temannya.

3) Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2015. Pada pertemuan kali ini peneliti masih membahas tentang binatang. Binatang yang dibahas kali ini adalah tentang domba, mengenai habitat. Sebelum bercerita peneliti bertanya pada anak tentang domba yang diketahui oleh mereka. Sebagian besar menjawab domba adalah kambing, dan hanya mengetahui makanan domba. Peneliti memulai bercerita diawali dengan jawaban dari anak-anak, bahwa domba dan kambing itu berbeda. Kemudian penelti bercerita tentang habitat dari domba, bahwa domba hidup di alam bebas,

namun domba kebanyakan adalah binatang yang jinak. Peneliti juga bercerita tentang cara berkembang biak domba dan sikulus kehidupan dari domba.

Gambar 4.6 Peneliti bercerita menggunakan media wayang film

Pada tengah-tengah cerita peneliti memberitahu anak bahwa selain manusia, di bumi dan di sekitar kita ada makhluk lain yang harus dijaga dan disayang. Pada saat bercerita anak mendengarkan dan tidak berbicara, kemudian ada anak yang meminta untuk bercerita menggunakan wayang film .

Gambar 4.7 Anak mencoba bercerita menggunakan wayang film

Peneliti membiarkan anak bercerita dengan pengetahuan anak. Sebagian besar yang diceritakan anak adalah apa yang peneliti ceritakan sebelumnya, namun ada beberapa hal yang membuat anak bercerita sesuai pengalamannya. Kegiatan selanjutnya anak istirahat lalu bersiap untuk kegiatan selanjutnya yaitu mengerjakan majalah.

4) Pertemuan 4

Pada pertemuan ini, dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2015. Hari ini guru membahas tentang singa, habitat di alam liar yang binatangnya buas. Guru pada awalnya memberikan stimulasi seperti mengikuti suara singa dan menanyakan tempat tinggal singa. Selama guru bercerita, anak dapat mengikuti dengan baik. Beberapa dari anak juga menceritakan pengalaman pribadi mereka mengenai singa. Pernah bertemu singa atau pernah melihat singa. Selama peneliti bercerita, anak mendengarkan dengan antusias. Peneliti juga memberikan kesempatan pada anak untuk bermain wayang film

.

Gambar 4.8 Peneliti mendampingi anak bercerita menggunakan wayang film

Peneliti membiarkan GDG untuk bercerita, namun GDG masih membutuhkan bantuan meskipun sebelumnya peneliti sudah terlebih dahulu bercerita menggunakan wayang film.

5) Pertemuan 5

Pertemuan kelima dilaksanakan pada tangga 1 April 2015. Pertemuan kali ini peneliti membahas tentang hewan karnivora dan herbivora. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mencoba menstimulus anak dengan cerita dan wayang-wayang yang menunjukkan beberapa binatang pemakan tanaman dan binatang pemakan tumbuhan. Selain membahas tentang makanannya, peneliti juga menjelaskan ke anak tentang ciri-ciri dan perbedaan binatang yang memakan tumbuhan dan juga yang memakan tanaman.

Gambar 4.9 Guru bercerita menggunakan media wayang film

Setelah kegiatan selesai, dilanjutkan dengan kegiatan berikutnya yaitu anak membuat prakarya dari origami. Kegiatan selanjutnya peneliti mereview

kegiatan yang telah dilakukan. Ketika mereview anak dapat menjawab dan bercerita sesuai dengan tema yang dibahas.

6) Pertemuan 6

Pertemuan selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 8 April 2015. Pada pertemuan kali ini guru membahas tentang binatang buas. Guru membahas tentang macam-macam binatang buas, salah satunya adalah buaya. Ketika guru bercerita, anak selalu menanggapi omongan guru dengan antusias. Guru bercerita tentang kehidupan buaya, serta penjelasan tentang binatang buas.

Gambar 4.10 Guru bercerita menggunakan media wayang film

Selain buaya guru juga membahas tentang binatang buas lainnya seperti yang telah disebutkan oleh anak. Guru juga memberikan kesempatan pada anak untuk bercerita menganai binatang buas yang mereka pilih.

Gambar 4.11 ALN dan LL mencoba bercerita menggunakan media wayang film

Selain ALN dan LL yang bercerita tentang binatang buas yang mereka inginkan, FQ juga bercerita tentang binatang buas. Namun, FQ bercerita menggunakan ceritanya sendiri, tidak seperti ALN dan LL yang masih dibantu oleh guru.

Gambar 4.12 FQ mencoba bercerita menggunakan wayang film

Setelah anak bercerita, guru kembali bercerita pada anak, dan melanjutkan pelajaran.

7) Pertemuan 7

Pertemuan hari ini dilaksanakan pada tanggal 9 April 2015. Pembahasan kali ini adalah tentang binatang jinak. Guru menjelaskan tentang binatang jinak menggunakan wayang film. Binatang jinak yang diceritakan adalah cerita tentang kelinci dan kura-kura. Guru menjelaskan apa itu binatang jinak.

Gambar 4.13 Guru bercerita tentang kelinci dan kura-kura sebagai binatang jinak menggunakan media wayang film

Selama guru bercerita, anak-anak memperhatikan dan juga menjawab pertanyaan jika ditanya. Beberapa kali anak juga ikut terlibat dengan cerita yang guru ceritakan. Guru bertanya pada anak tentang binatang yang pernah disentuh, binatang yang dipelohara, dan binatang yang mereka temui sehari-hari. Pada ceritanya juga guru mengatakan pada anak agar selalu menyayangi binatang dan tidak menyakitinya jika sedang bermain bersama binatang.

8) Pertemuan 8

Pertemuan hari ini dilaksanakan pada tanggal 13 April 2015. Tema yang dibahas adalah tentang bagian tanaman, yaitu akar. Pada kesempatan kali ini guru akan memperkenalkan bagian-bagian tanaman secara satu persatu kepada anak. Ketika guru bercerita tentang bagian tumbuhan, anak masih ada beberapa yang belum mengetahui dengan baik. Guru bercerita tentang penjelasan akar, dan juga fungsi dari akar tersebut.

Gambar 4.14 guru sedang bercerita mengenai akar.

Selama kegiatan berlangsung, anak memperhatikan, dan juga bertanya tentang kosakata baru yang mereka dengar, seperti "akar serabut". Anak juga dapat menjawab pertanyaan seputar cerita yang disampaikan oleh guru.

9) Pertemuan 9

Pertemuan kesembilan dilaksanakan pada tanggal 14 April 2015. Pertemuan kali ini melanjutkan pertemuan selanjutnya mengenai bagian-

bagian tanaman. Materi yang dibahas kali ini adalah tentang batang. Peneliti mereview kegiatan kemarin sebelum memulai materi hari ini. anak ditanya mengenai kegunaan dan jenis akar, anak dapat menjawab dengan benar, walau ada beberapa anak yang lupa. Peneliti bercerita tentang batang tumbuhan kepada anak-anak. Cerita diawali dengan menyebutkan bagian-bagian tanaman, kemudian peneliti menyebutkan kegunaan batang baik untuk tumbuhan tersebut maupun untuk manusia.

Gambar 4.15 Peneliti bercerita mengenai batang tumbuhan menggunakan media wayang film

Setelah bercerita, peneliti memberikan pertanyaan untuk anak mengenai cerita yang peneliti sampaikan. Peneliti juga meminta anak untuk meneliti batang tumbuhan dengan cara memeluk batang tersebut dan diceritakan ke peneliti.

10) Pertemuan 10

Pertemuan kali ini dilakukan pada tanggal 16 April 2015. Masih berkaitan dengan materi kemarin, hari ini peneliti menceritakan tentang

bagian tanaman yang lain, yaitu daun. Sebelum melakukan kegiatan, peneliti mereview kembali kegiatan yang hari sebelumnya telah dilakukan. Peneliti kemudian mulai bercerita tentang daun.

Gambar 4.16 Peneliti bercerita mengenai daun menggunakan media wayang film

Selama peneliti bercerita, anak-anak juga dapat mengikuti cerita dengan baik. Dapat menjawab pertanyaan yang diajukan, dan juga dapat mengungkapkan pendapat atau pertanyaannya.

11) Pertemuan 11

Pertemuan terakhir dilaksanakan pada tanggal 17 April 2015. Sebelum melaksanakan kegiatan, peneliti bertanya tentang materi yang sebelumnya sudah diberikan. Materi yang diberikan pada hari ini adalah tentang bunga dan buah. Bunga yang dimaksud adalah bunga dari tanaman yang nantinya akan berubah menjadi buah di tanaman tertentu, biasanya pohon buah. Ketika bercerita, peneliti juga membahas tentang pertumbuhan tumbuhan

yang awal mulanya dari biji kecil sehingga dapat tumbuh menjadi tumbuhan yang besar.

Gambar 4.17 Peneliti bercerita tentang proses tumbuh tumbuhan menggunakan media wayang film

Pada saat istirahat, ada beberapa anak yang sedang bermain menggunakan wayang film. Mereka main dengan cara mereka sendiri, ada yang menjadikan wayang sebagai alat mainnya, ada yang bercerita menggunakan wayang film, dan ada yang menjadikan wayang sebagai senjata.

Gambar 4.18 Anak bermain dengan menggunakan media wayang film

Anak yang menjadikan wayang sebagai senjata, mereka bermain saling mengejar dan menjadikan wayang bintang sebagai senjata mereka.

Gambar. 4.19 Anak bermain bermacam-macam permainan menggunakan wayang

Anak terlihat sangat antusias dan juga terlihat sangat energik ketika sedang bermain bebas bersama teman-temannya. Mereka dapat mengeksplore wayang dengan berbagai cara bermain yang mereka sukai.

c. Pengamatan Tindakan

Berikut adalah hasil pengamatan peneliti dan kolaborator dari instrumen pemantau tindakan, dilihat dari aktivitas anak dan aktivitas guru dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3

Hasil Temuan Observasi Pemantau Tindakan Siklus 1

No.	Aktivitas yang Diamati	Data dari Pengamatan
1.	Aktivitas Guru	1. Guru membuka pelajaran dengan pengkondisian kelas 2. Guru berdiskusi soal peraturan dengan anak 3. Guru menjelaskan tema pembelajaran 4. Guru menjelaskan materi dan bercerita menggunakan wayang film 5. Guru menawarkan kepada anak untuk bercerita menggunakan wayang film 6. Guru mereview kegiatan bersama anak
2.	Aktivitas Anak	1. Anak siap mengikuti

		kegiatan 2. Anak ikut serta dalam membuat peraturan 3. Anak memperhatikan guru ketika guru sedang berbicara 4. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru 5. Anak bercerita menggunakan wayang film sesuai dengan pengalamannya sendiri 6. Anak mengikuti review bersama guru

d. Refleksi

Tabel 4.4

Data Kecerdasan Naturalis Siklus I

responden	presentase
ALN	86.11%
LL	72.22%
PTR	83.33%
FTYH	80.56%
FQ	84.72%
MZ	86.11%
DVN	81.94%
ERN	87.50%
DT	75.00%
FDL	84.72%
FN	83.33%
GDG	72.22%
YSR	73.61%
rata-rata	**80.88%**

Dari hasil tabel siklus I menunjukkan bahwa kecerdasan naturalis anak sebesar 80.88%. siklus I dilaksanakan karena pada pra sikkus kecerdasan naturalis anak belum mencapai target yaitu minimal 71%. Pada tabel diatas menunjukkan bahwa semua anak yang semula belum mencapai target, kecerdasan naturalisnya telah meningkat. Jadi, di siklus I peningkatan kecerdaran naturalis telah mencapai target.

Pada setiap pertemuan, anak mulai menunjukkan kecerdasan naturalis melalui materi atau kegiatan-kegiatan yang diberikan oleh peneliti ataupun kolaborator. Skor tertinggi dimiliki oleh ERN dengan skor mencapai

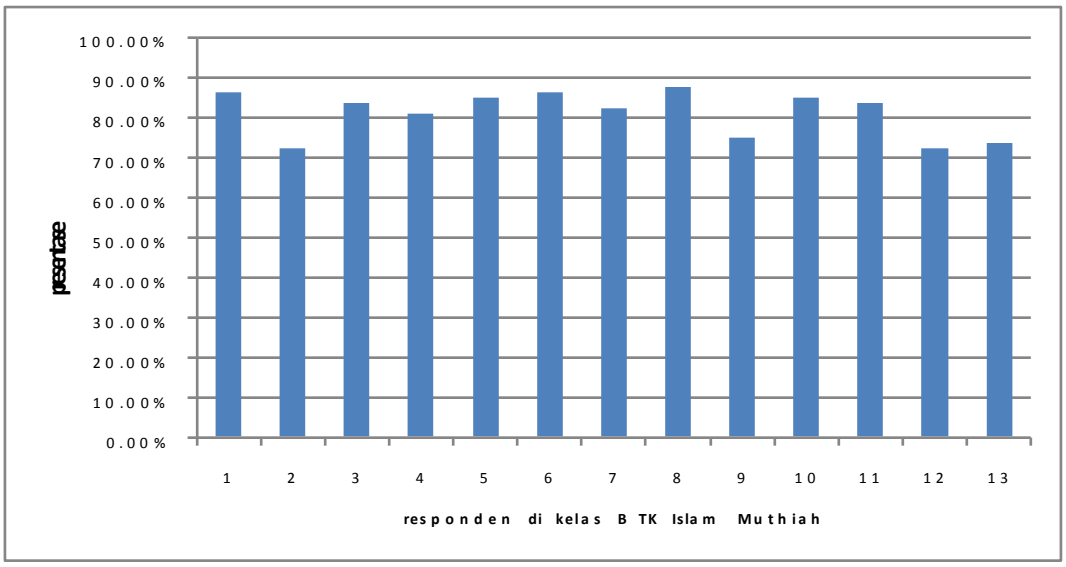
87.50%. Padahal, pada pra siklus, ERN belum menunjukkan perilaku-perilaku yang menunjukkan kecerdasan naturalis, namun pada saat siklus I, peneliti dan kolaborator menggunakan media wayang film ERN selalu antusias dan mengikuti kegiatan dnegan baik. Ketika ditanya ERN juga selalu menjawab pertanyaan dengan baik walau terkadang ketika ERN bercerita ERN memerlukan sedikit bantuan untuk ceritanya. Sedangkan, ALN dengan tingkat presentase tertinggi kedua, memang dikenal anak yang paling pandai di kelas pada pra siklus telah menunjukkan beberapa indikator yang menunjukkan kecerdasan naturalis dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan atau melalui cerita-ceritanya. Pada siklus I ALN pun paling mendominasi ketika kolaborator ataupun peneliti sedang bercerita. Nilai terendah dimiliki oleh GDG dan LL dengan presentase masing-masing 72.22%. dalam kesehariannya GDG memang sama sekali belum menunjukkan sikap yang mengindikasikan kecerdasan naturalis. Pada pra siklus pun GDG dinilai belum dapat bercerita maupun menjawab pertanyaan dari kolaborator ataupun peneliti. GDG juga belum mampu untuk membuang sampah pada tempatnya, meskipun telah diingatkan, terkadang GDG tidak mau dan tetap membiarkan sampahnya tergeletak tidak pada tempatnya. Sedangkan LL, cenderung tidak percaya diri ketika bercerita dan jika ditanya selalu menjawab “tidak tau”.

Pada saat pertemuan peneliti memberikan materi menggunakan wayang film yang dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak.

Peningkatan kecerdasan naturalis anak terlihat dari kemampuan anak untuk memahami alam, berinteraksi dengan alam, membuang sampah pada tempatnya, dan mampu bercerita dengan menyebutkan ciri khusus dari objek yang diceritakan. Pada setiap pertemuan, peneliti serta kolaborator mendorong anak agar dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak. Memberikan materi tentang binatang, dan tumbuhan, memperingatkan agar membuang sampah pada tempatnya, memberikan pertanyaan yang dapat dijawab oleh anak. Untuk melihat peningkatan kecerdasan naturalis dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Grafik 4.1

Deskripsi Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5 – 6 tahun di TK Islam Muthiah Pada Siklus I



Dari hasil grafik siklus I di atas, terlihat skor kecerdasan naturalis anak sudah mencapai 71%. Setiap responden memiliki hasil peningkatan yang signifikan di siklus I. Dapat dilihat pada grafik di atas, batang yang paling tinggi dimili oleh responden nomor 8, sedangkan yang pendek dimiliki oleh nomor 2 dan 9. Secara keseluruhan siklus I sudah mencapai skor pencapaian peningkatan lebih dari 71%.

B. Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus-menerus pada setiap siklus dengan presentase kenaikan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menganalisis data dari catatan lapangan, catatan dokumentasi, dan catatan wawancara selama penelitian. Penyususnan dilakukan berdasarkan Miles and Hubberman, yakni melalui tahapan (1) reduksi data, (2) display data, dan (3) kesimpulan.

1. Analisis Data Kuantitatif

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pra penelitian diperoleh presentase kecerdasan naturalis anak usia 5 – 6 tahun sebagai berikut :

Tabel 4.5

Data Kecerdasan Naturalis Anak Pra Penelitian dan Siklus I

No.	Responden	Presentase		Peningkatan Presentase Keseluruhan
		Pra Siklus	Siklus I	
1.	ALN	51.39%	86.11%	**34.72%**
2.	LL	38.89%	72.22%	**33.33%**
3.	PTR	38.89%	83.33%	**44.44%**
4.	FTYH	38.89%	80.56%	**41.67%**
5.	FQ	50.00%	84.72%	**34.72%**
6.	MZ	44.44%	86.11%	**41.67%**
7.	DVN	37.50%	81.94%	**44.44%**
8.	ERN	44.44%	87.50%	**43.06%**
9.	DT	33.33%	75.00%	**41.67%**
10.	FDL	43.06%	84.72%	**41.66%**
11.	FN	41.67%	83.33%	**41.66%**
12.	GDG	30.56%	72.22%	**41.66%**
13.	YSR	37.50%	73.61%	**36.11%**
	Rata-rata	**40.81%**	**80.88%**	**40.07%**

Dari tabel di atas menunjukkan peningkatan skor kecerdasan naturalis anak dari pra siklus ke siklus I. Dapat dilihat bahwa rata-rata peranak telah mencapai target yaitu 71%. Pada pra siklus skor yang di dapat adalah 40.81%, dan pada siklus I skor rata-rata anak telah mengalami kenaikan sebesar minimal 71% dengan jumlah rata-rata presentase anak adalah 80.88%.

Pada siklus I kenaikan mencapai 80.88%. hal ini ditunjukkan oleh perilaku anak yang mulai menunjukkan indikator kecerdasan naturalis. Anak sudah mulai mau untuk bermain di lingkungan sekolahnya, dapat bercerita tentang binatang atau tanaman kesukaannya, dan juga anak sudah mulai membiasakan membuang sampah di tempatnya tanpa ditegur terlebih dahulu oleh guru.

Kenaikan skor anak dari pra siklus ke siklus I telah mencapai hasil yang signifikan. Skor rata-rata kenaikan dari pra siklus ke siklus I sebesar 40.07%. peningkatan keseluruhan presentase yang terbesar diperoleh oleh PTR dan DVN dengan skor masing-masing adalah 44.44%. Guru mengatakan pada catatan wawancara bahwa PTR kurang begitu tertarik bermain bersama temannya di luar ruangan, jika keluar dia hanya jajan dan kembali lagi ke kelas atau hanya bemain ayunan. Sedangkan DVN, guru mengatakan bahwa DVN kurang disukai oleh teman-temannya karena sering meledek teman-temannya sehingga teman-temannya tidak mau bermain dengan dia. Pada saat peneliti mulai mengajak anak untuk bermain wayang

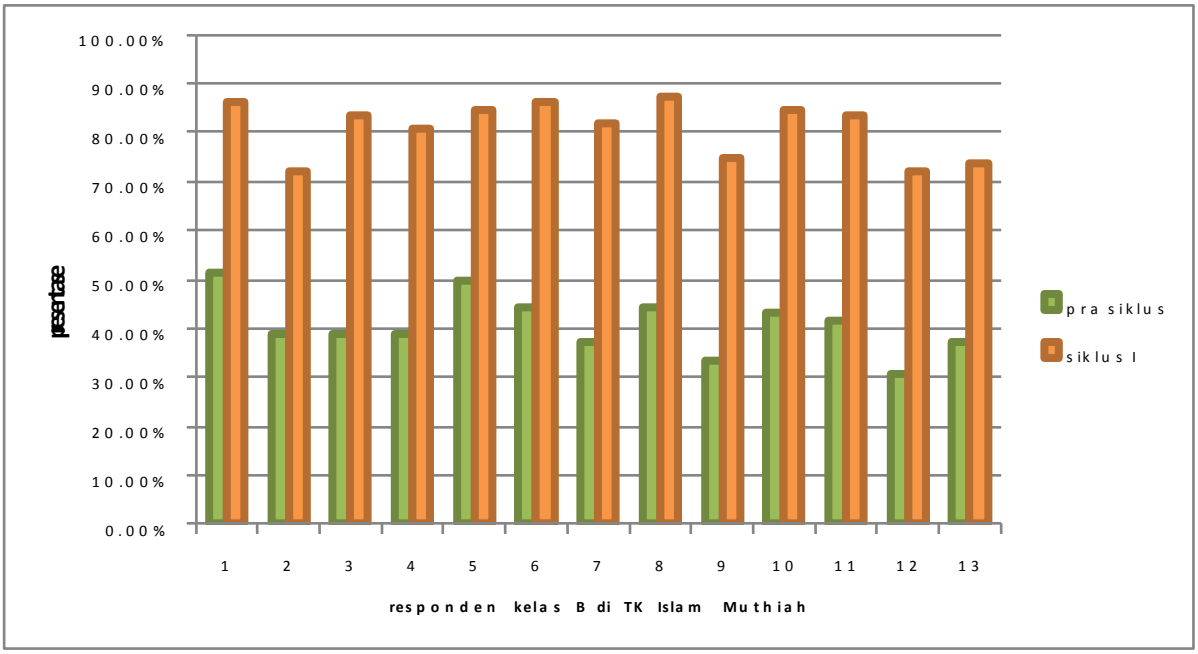
film dan bercerita tentang binatang dan tanaman yang ada di sekitar dan meminta anak untuk mengeksplore lingkungan, PTR dan DVN menyetujui perkataan peneliti dan mau untuk bermain di luar ruangan bersama yang lain untuk mengeksplore alam. Begitupun dengan anak lain, peningkatan ditunjukan dari sikap anak yang mau becerita tentang binatang ataupun tanaman, dan juga mau membuang sampah di tempatnya tanpa diperingati dahulu oleh guru.

Hal tersebut dapat dilihat pada grafik yang menunjukkan skor kecerdasan naturalis anak dari pra siklus ke siklus I.

Grafik 4.2

Grafik Peningkatan Kecerdasan Naturalis Anak

Pra Siklus dan Siklus I



Kecerdasan naturalisn anak rata-rata mengalami peningkatan. Dari grafik diatas dapat dilihat perbandingan kenaikann skor dari pra siklus ke siklus I. Batang grafik pra siklus ditunjukkan oleh warna hijau, dan batang grafik siklus I ditunjukkan pada warna orange. Berdasarkan batang grafik diatas, kecerdasan naturalis anak telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan terjadi rata-rata hampir mencapai 80%, dan hal ini sudah mencapai target penelitian yaitu sebesar minimal 71%. Oleh karena itu, berdasarkan pengamatan yang dilakukan mulai dari pra siklus sampai ke siklus I, kegiatan menggunakan media permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak.

2. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan catatan lapangan, catatan dokumentasi, dan catatan wawancara. Penyusunan data berdasarkan Miles and Hubberman, yaitu melalui tahapan reduksi data, display data, dan verifikasi atau kesimpulan. Reduksi data merupakan penjabaran data yang telah dipilih dan berkaitan dengan penelitian yang diambil dari catatan lapangan pada pertemuan ke 1 sampai 11, catatan dokumentasi dari pertemuan 1 sampai 11, dan catatan wawancara. Display data merupakan penggambaran data yang terkait dengan indikator kecerdasan naturalis dan tindakan yang dilakukan selama penelitian. Kesimpulan merupakan hasil dari proses kegiatan bermain menggunakan

media permainan wayang film untuk meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia 5-6 tahun.

a. Kecerdasan Naturalis Anak Usia 5-6 Tahun

1) Mengenali Kehadiran Makhluk Lain

a) Reduksi Data

Kegiatan dilanjutkan, "jadi, semuanya suka sama binatang ya? Cobaa Fadhil, kamu suka binatang apa?" "hemm.. saya sukaaa dinosaurus buuu", jawab Fadhil **(CL1, P2, K2)**. "kalau saya suka singa bu" "saya kucing bu" sahut anak-anak yang lain, "eh emang yang lain udah ditanya ya?" anak-anak hanya tertawa **(CL1, P2, K3).** Aluna bercerita "ini kelinci.. kelinci hidupnya di darat.. makannya wortel.." kemudian aluna diam, peneliti bertanya "kelincinya warna apa aja?" "ini warnanya putih.." "kelinci bulunya halus atau kasar?" "halus.." "terus apalagi? Telinganya? Ekornya?" "oh iya, kelinci itu punya telinga yang panjang, tapi ekornya kecil" "kenapa kelinci telinganya panjang?" "buat mendengar bu, buat cari makan." "terus aluna mau cerita apalagi?" "udah bu.." "ok, aluna silakan duduk, terima kasih aluna, tepuk tangan untuk aluna dong.." kemudian anak bertepuk tangan **(CL1, P2, K12)**. Peneliti melanjutkan "tadi ada yang kelewat, kelinci napasnya pake apa?" "paru-paru.." **(CL1, P2, K13)**. Peneliti bertanya lagi "terus dia suka makan apa?" anak-anak bersama-sama menjawab "wortel, sayur-sayuran" **(CL2, P1, K7)**. peneliti bertanya lagi "kalau yang makan daun?" **(CL2, P1, K18)** anak-anak menjawab

"kambing, jeparah, singa.. eh bukan, kerbau maksutnya bu.." **(CL2, P1, K19)** Lalu Faiq berkata, "bu waktu itu aku liat kambing banyak banget, tapi dia makannya bukan di lapangan, di pinggir jalan bu, tapi banyak rumput di situ." "waah.. iya kambing bisa makan dimana aja, asal di situ ada rumput" **(CL3, P1, K10)** Aluna membuka cerita, "hay ini kambing, kambingnya warnanya cokelat." "eh warna hitam aja..", sahut Fathiya **(CL3, P1, K16)**. "yaudah ini kambingnya warna hitam", lanjut Aluna "dia tinggal di padang rumput yang luaaaaas banget" "kambing suka makan rumput segar", tambah Putri **(CL3, P1, K17)**. "la, gantian Lala yang ngomong", kata Aluna **(CL3, P1, K18)**. "hemm.. kambing bisa bikin susu", tambah Lala yang diprotes oleh anak laki-laki yang menonton, "ih mana bisa kambing bikin susu", kata Davin **(CL3, P1, K19)**. "bisaaaaa.. kan ada susu kambing, ya bu?", tanya Faiq **(CL3, P1, K20)**. "iyaa, kambing bisa menghasilkan susu, tapi hanya yang betina, yang jantan gak bisa.", sahut guru, "ayo lanjutin ceritanya" **(CL3, P1, K21)**. "kambing ini punya tanduk, yang laki-laki tanduknya lebih besar dari yang perempuan", lanjut Aluna **(CL3, P1, K22)**. "kambing senang kalo dipotong, terus dagingnya dimakan sama kita, nanti dia masuk surga", kata Fathiya **(CL3, P1, K23)**. "kambing juga bisa dipelihara terus susunya diambil deh", kata Putri **(CL3, P1, K24)** Yaser mengulang cerita yang telah diceritakan oleh peneliti **(CL4, P3, K24)**. "singa ini binatang buas, dia raja hutan, binatang lain takut sama dia..", kemudian terdiam. "makananya apa?", tanya

peneliti **(CL4, P3, K25)**. “makananya daging. Dia tinggal di padang rumput luas.”, lanjut yaser **(CL4, P3, K26)** guru bertanya,”nah kalau poti makan daging, kalau sapi makannya?” **(CL5, P1, K24)** anak-anak mengatakan “rumpuuut” **(CL5, P1, K25)** “pada suatu hari ada kucing poti dan ada bebek. Poti makan daging, bebek makannya dedek.” Kemudian anak-anak lain tertawa, peneliti menenagkan **(CL5, P1, K34)** Kemudian guru bertanya,”selain dedek, bebek makan apa sih gading, tau gak?” **(CL5, P1, K35)** dan Gdg menjawab,”hemm apa ya bu, makan buah ya bu?” **(CL5, P1, K36)** Guru berkata ”iya bisa, terus apalagi?” **(CL5, P1, K37)** Gdg menggelengkan kepalanya, guru meminta Gdg menceritakan yang telah guru ceritakan **(CL5, P1, K38)**. “poti bisa menyusui, poti kalo lahirin anaknya bisa 4, udah bu, makannya daging, ayam, tulang” Gdg mengakhiri ceritanya **(CL5, P1, K38)** Guru melanjutkan,”nah coba tadi binatang yang makan rumput apa saja tadi?” **(CL5, P1, K40)** anak-anak menjawab,”gajah, sapi, kambing, domba, jerapah.”. **(CL5, P1, K41)** guru bertanya lagi,”ciri-cirinya apa?” **(CL5, P1, K42)** “giginya gak tajem, gak galak bu, kambing gak galak”,kata Mz **(CL5, P1, K43)**. “bisa dipegang bu”, Fq menjawab **(CL5, P1, K44)**. “mirip manusia bu”,Aln menjawab **(CL5, P1, K45)** FDL yang pertama bercerita, “saya suka harimau, karena harimau binatang yang kuat. Suaranya auuum.. harimau memakan daging, dan mangsanya adalah kambing. Harimau juga memiliki corak di badannya, itu untuk menyamar kalau ada yang mau berantem sama dia.”

(CL5, P4, K2) Lalu dilanjutkan oleh FQ yang menjawab pertanyaan dari peneliti "Faiq binatang yang tinggal di darat, dan makan rumput, apa aja?" **(CL5, P4, K3)** FQ menjawab "gajah, hemm.. harimau, eh bukan, kambing. Terus sapi, terus jerapah, terus, domba bu", **(CL5, P4, K4)** Coba sebutin binatang di sekitar kita ada apa aja." **(CL6, P1, K18)** Anak-anak menjawab,"ayam, bebek, kucing, semut, tawon, burung.." **(CL6, P1, K19)** guru berkata "iya benar.. kalau tanaman yang tumbuhnya bunga yang bagus-bagus itu?" **(CL8, P2, K12)** anak-anak menjawab, "mawar bu.." **(CL8, P2, K13)** VN mnejawab,"melati.." **(CL8, P2, K14)** FQ menjawab,"kamboja bu.." **(CL8, P2, K15)** Peneliti melanjutkan,"karena masih ada yang bingung tanaman buah sama bunga, coba miss tanya tanaman bunga apa aja?" **(CL11, P1, K11)** anak-anak menjawab "bunga mawar, bunga sepatu, bunga bugenvil, bunga lavendder.." **(CL11, P1, K12)** DVN mengangkat tangan, peneliti mempersilakan DVN untuk cerita. "di rumah saya ada pohon mangga bu, besar, mangganya manis. Kalau di kampung juga ada, saya suka naik-naik ke pohonnya." DVN menyudahi ceritanya **(CL11, P1, K23).**

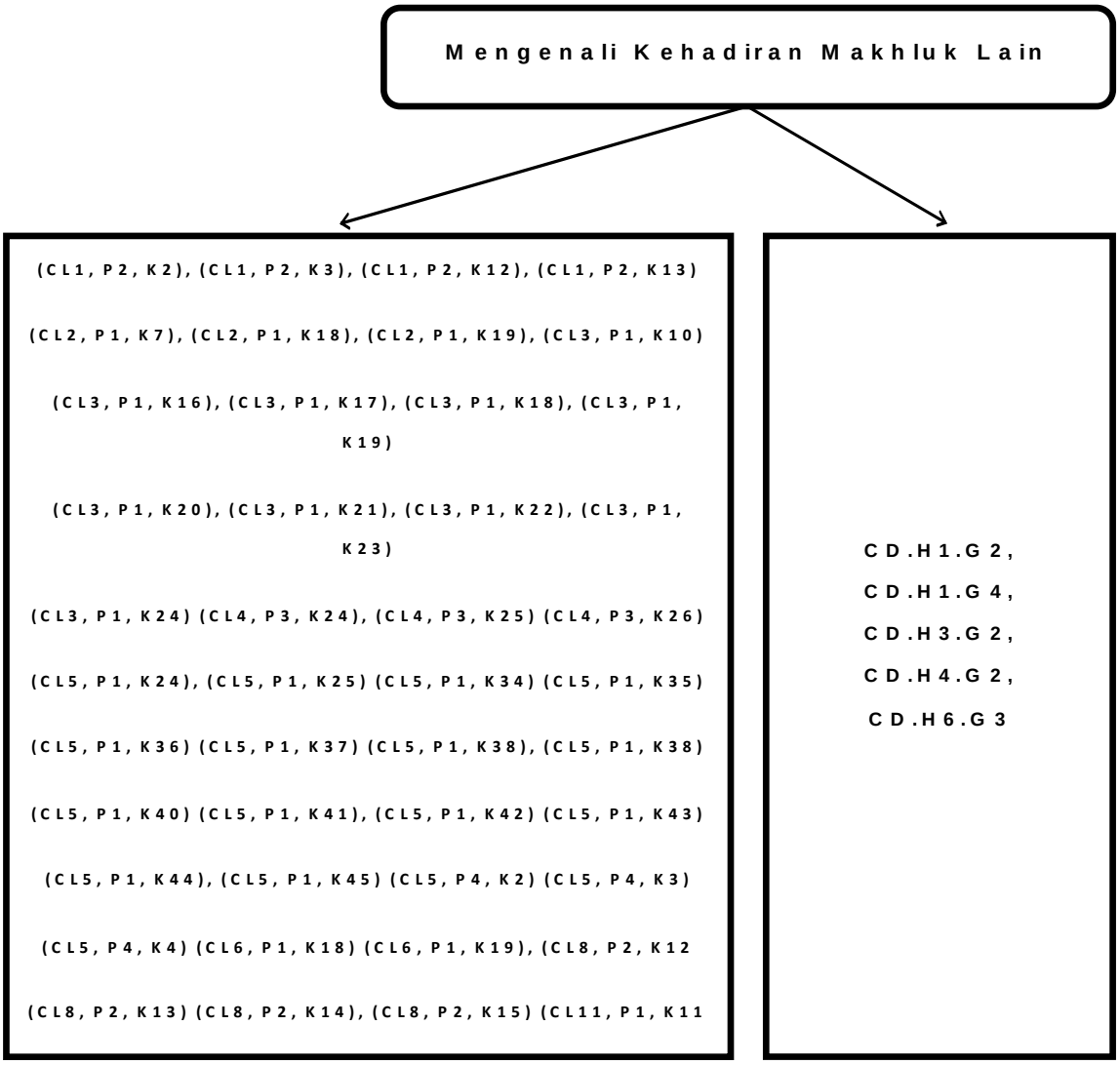
b) Display Data

Pada saat mengenali kehadiran makhluk lain, perilaku yang terlihat adalah anak bercerita tentang binatang kesukaannya dan menyebutkan cir yang spesifik dari binatang tersebut, anak dapat menjawab pertanyaan tentang binatang karnivora dan herbivora, anank mampu bercerita tentang

tanaman yang ada di lingkungannya dengan ciri dan kegunaan tanaman tersebut, dan anak dapat menjawab pertanyaan tentang tanaman bunga, obat, dan buah.

Bagan 4.1

Kecerdasan Naturalistik



c) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan melalui reduksi dan display data, dapat dideskripsikan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan naturalis dalam hal mengenali kehadiran makhluk lain yang ada di sekitarnya.hal ini terlihat dari kegiatan di siklus I. Pada setiap pertemuan anak mampu bercerita tentang binatang yang mereka sukai dan juga menyebutkan ciri yang khas dari binatang tersebut dan dapat mendeskripsikannya dengan baik, walaupun beberapa anak juga masih memerlukan bantuan untuk dapat bercerita. Anak juga mampu menceritakan tanaman yang ada di sekitar rumah atau lingungan bermainnya, anak dapat mengenali pohon dan juga mengetahui fungsi dari pohon tersebut. Sebelum dilakukannya tindakan oleh peneliti, hal ini tidak terlihat karena setiap pembelajaran guru hanya fokus kepada menulis dan membaca anak, tanpa memeberikan anak untuk mengeksplore lingkungannya.

2) Memahami Alam

a) Reduksi Data

"karena kebanyakan kelinci itu dipelihara, jadinya banyak kelinci yang tinggalnya di rumah sama kita ya? Coba kalo miss tanya, kelinci itu hidupnya di darat, di laut, atau di udara?" "di tanah doong buuu", sahut Moza "di darat berarti bu", sambung Faiq **(CL1, P2, K5).** "Tau lagi gak binatang yang hidupnya di darat apa aja selain kelinci?", lalu anak-anak menjawab "macan, singa.." "ikaan, gajaah" sahut anak-anak **(CL1, P2,**

K7). Anak mejawab, “kambing bu, semut,. . “ “kucing, sapi, kerbau, gajah”, lalu guru bertanya, “berarti mereka bermapasnya pakai apa?” “paru-paru” “iyaaa pakai paru-paru, sama seperti kita, manusia. Kelinci ini, telinganya panjang kan? Gunanya untuk mendengarkan kalau musuh datang dia bisa langsung lari, pendengaran kelinci sangat baik. Ekor kelinci pendek, bulat, nih lihat.. bukunya halus, dan warnanya bermacam-macam, ada putih, coklat, abu-abu..” **(CL1, P2, K9).** Ketika sedang bermain di depan sekolah, DVN membuang sisa tempat makanannya di depan ERN, kemudian ERN menegur DVN “vin, itu sampah lu buang yang bener” **(CL1, P3, K8).** Kemudian DVN berkata “oh iya gak liat miss hehe”, dan mengambil sampahnya kemudian membuangnya ke tempat sampah **(CL1, P3, K13)**. “binatang apa yang hidup di darat?” “kelinci, burung, gajah, kambing”, jawab anak-anak **(CL2, P1, K4)**. Peneliti menjawab,”hiunya besok yaa, sekarang burung dulu. Nah, kalian tau gak burung ini hidupnya dimana?” Dvn menjawab,”di kandang buuu..” lalu ada yang menjawab “di sarang buu..” **(CL2, P1, K9)**. peneliti bertanya, “sarang burung adanya dimana?” anak-anak menjawab,”di pohon buu..” **(CL2, P1, K10).** Coba teman-teman sebutkan binatang yang makan daging apa saja” **(CL2, P1, K16)** anak-anak menjawab “harimau bu, singa, kucing juga bu” **(CL2, P1, K17)** peneliti bertanya lagi “kalau yang makan daun?” **(CL2, P1, K18)** anak-anak menjawab “kambing, jeparah, singa.. eh bukan, kerbau maksutnya bu..” **(CL2, P1, K19).** saat FQ

sedang minum susu dan sudah habis, FQ membuang kotak susu ke dalam tempat sampah **(CL2, P2, K3).** peneliti bertanya lagi "GDG, burung itu bertelur atau beranak?" **(CL2, P2, K12)** GDG menjawab "bertelur" **(CL2, P2, K13).** Nah jangan keliru lagi ya, binatang yang makan tumbuhan apa?" **(CL2, P2, K17)** anak-anak menjawab "kambing, kerbau, jerapah, bebek.." **(CL2, P2, K18).** Moza meminta Gading untuk membersihkan makanan yang tumpah ke lantai **(CL3, P2, K4)**. "gadiiing bersihin itu mienya", kata Moza. Kemudian Fian membawakan lap untuk Gading, "tuh lapnya, bersihin, gitu aja ribet bener." Kemudian Gading membesihkan mie yang berserakan di lantai dan meninggalkan lapnya di pojokan pintu **(CL3, P2, K5)**. Guru menegur GDG, "gading itu bersihin dulu, buang ke tempat sampah cepet." Kemudian Gading baru mau membersihkan makanan yang ditumpahkannya **(CL3, P2, K8).** Setelah itu anak-anak istirahat, anak-anak keluar sekolah untuk jajan dan bermain di sekitar sekolah **(CL4, P2, K1).** FTYH membuangnya di tempat sampah yang beada di samping ayunan **(CL4, P2, K6)**. "emang pada abis main apa sih tadi?" tanya peneliti. "main di pohon bu", jawab ernest. "majat?", tanya peneliti. "iya buu..", sahut anak-anak **(CL4, P3, K4)**. "kenapa dipanjat-panjat pohonnya?", tanya peneliti. "iseng aja bu, enak duduk-duduk di atas pohon.", sahut moza **(CL4, P3, K5).** Peneliti melajutkan "wah kalian pandai, lalu aku tinggal dimana? Ada yang tau?" "di hutan lah", sahut Fadhil. "ah masa? Yakin aku tinggal di hutan? Sebenarnya,

habitat ku adalah di padang rumput yang luas, raja hutan hanya sebutan untukku, tapi aku tidak benar-benar tinggal di hutan, kalian sudah tau ya sekarang dimana aku tinggal?" "di padang rumput bareng sama kambing bu?", tanya moza **(CL4, P3, K10).** kalian tau singa betina memiliki anak dengan cara apa? Beranak atau bertelur?" "beranak buuu..". peneliti melanjutkan "singa bisa gak sih hidup dengan manusia? Dipelihara, bisa gak?" "bisa bu bisa haha", jawab riki **(CL4, P3, K12)**. "gabisaaa, singa itu buas. Ya bu?", sahut aluna **(CL4, P3, K13).** "makananya apa?", tanya peneliti **(CL4, P3, K25)**. "makananya daging. Dia tinggal di padang rumput luas.", lanjut yaser **(CL4, P3, K26)**. Kalian tau gak aku berkembang biak dengan cara apa?" anak-anak menjawab,"melahirkan.." **(CL5, P1, K6).** "nah, poti ini jenis binatang yang makan daging, binatang apalagi yang makan daging?" **(CL5, P1, K19)**, anak-anak menjawab,"harimau, buaya, singa, beruang" **(CL5, P1, K20).** "nah kalau poti makan daging, kalau sapi makannya?" **(CL5, P1, K24)** anak-anak mengatakan "rumpuuut" **(CL5, P1, K25)**. "pada suatu hari ada kucing poti dan ada bebek. Poti makan daging, bebek makannya dedek." Kemudian anak-anak lain tertawa, peneliti menenagkan **(CL5, P1, K34)** Kemudian guru bertanya,"selain dedek, bebek makan apa sih gading, tau gak?" **(CL5, P1, K35)** dan Gdg menjawab,"hemm apa ya bu, makan buah ya bu?" **(CL5, P1, K36).** "nah coba tadi binatang yang makan rumput apa saja tadi?" **(CL5, P1, K40)** anak-anak menjawab,"gajah, sapi, kambing,

domba, jerapah.". **(CL5, P1, K41).** anak laki-laki langsung berlri keluar kelas untuk bermain di pohon lagi **(CL5, P1, K46)**. "Faiq binatang yang tinggal di darat, dan makan rumput, apa aja?" **(CL5, P4, K3)** FQ menjawab "gajah, hemm.. harimau, eh bukan, kambing. Terus sapi, terus jerapah, terus, domba bu", **(CL5, P4, K4)** kemudian DVN menjawab pertanyaan dari guru "davin, kalau binatang yang makan daging?" "DVN menjawab,"harimau, singa, kucing, beruang". **(CL5, P4, K5).** Guru memulai bercerita, guru menujukan wayang berbentuk kelinci, kucing, harimau, dan buaya. "mana yang binatang buas?" **(CL6, P2, K3)** anak-anak menyebutkan harimau dan buaya **(CL6, P2, K4)**. Coba sebutin binatang yang gak bisa dipelihara di rumah apa aja, yang galak." **(CL6, P2, K14)** Anak-anak menjawab bersamaan "harimau buu.." "jerapah" "aligator buu" "singa" **(CL6, P2, K15).** Guru melanjutkan,"iyaa kami juga suka dipelihata oleh manusia, karena kami binatang.. binatang apa namanya?" **(CL7, P1, K9)** anak-anak menjawab,"jinak" **(CL7, P1, K10).** Ada yang tau gak binatang jinak itu apalagi ya selain kelinci dan kura-kura ini?" tanya guru **(CL7, P1, K11)**. Anak-anak menjawab,"kucing, ayam, burung, bebek, sapi.." **(CL7, P1, K12).** Coba sebutin binatang di sekitar kita ada apa aja." **(CL7, P1, K18)** Anak-anak menjawab,"ayam, bebek, kucing, semut, tawon, burung.." **(CL7, P1, K19).** Setelah selesai makan, mereka membuang sisa jajanannya ke tempat sampah yang ada di samping ayunan **(CL7, P2, K3).** anak-anak menajwab,"tanaman obat,

tanaman buah, tanaman bunga." **(CL8, P2, K7)** Guru bertanya lagi,"tanaman obat itu apa saja?" **(CL8, P2, K8)** anak menjawab,"jahe bu, di rumah saya ada jahe". Kata VN **(CL8, P2, K9).** Anak-anak mengiyakan dan mengumpulkan daun serta ranting-ranting diplastik dan membuangnya **(CL8, P3, K15).** ERN mengatakan,"au tuh bu davin udah saya kasuh tau dia gak dengerin." **(CL9, P1, K7).** Peneliti bertanya "kemarin ingat gak sampah yang bisa didaur ulang apa saja?" **(CL9, P1, K15)** MZ bertanya "daur ulang apa deh bu?" **(CL9, P1, K15)** peneliti menjawab "bisa dimanfaatkan moza.." **(CL9, P1, K16)** kemudian ALN menjawab pertanyaan peneliti "kertas bu" **(CL9, P1, K17).** Peneliti juga bertanya "inget gak benda-benda yang bisa didaur ulang apa saja tadi?" anak-anak menjawab "botol, kertas, kertas.." **(CL9, P3, K5).** Anak-anak membuang semua sisa daun ke tempat yang telah disediakan **(CL10, P2, K11).** Saat sedang di ayunan LL membuang sampah namun tidak masuk ke tempat sampah **(CL11, P2, K6)**. FTYH mengingatkan LL "laa itu gak masuk" **(CL11, P2, K7)** kemudain LL mengambionya dan membuangnya **(CL11, P2, K8)**.

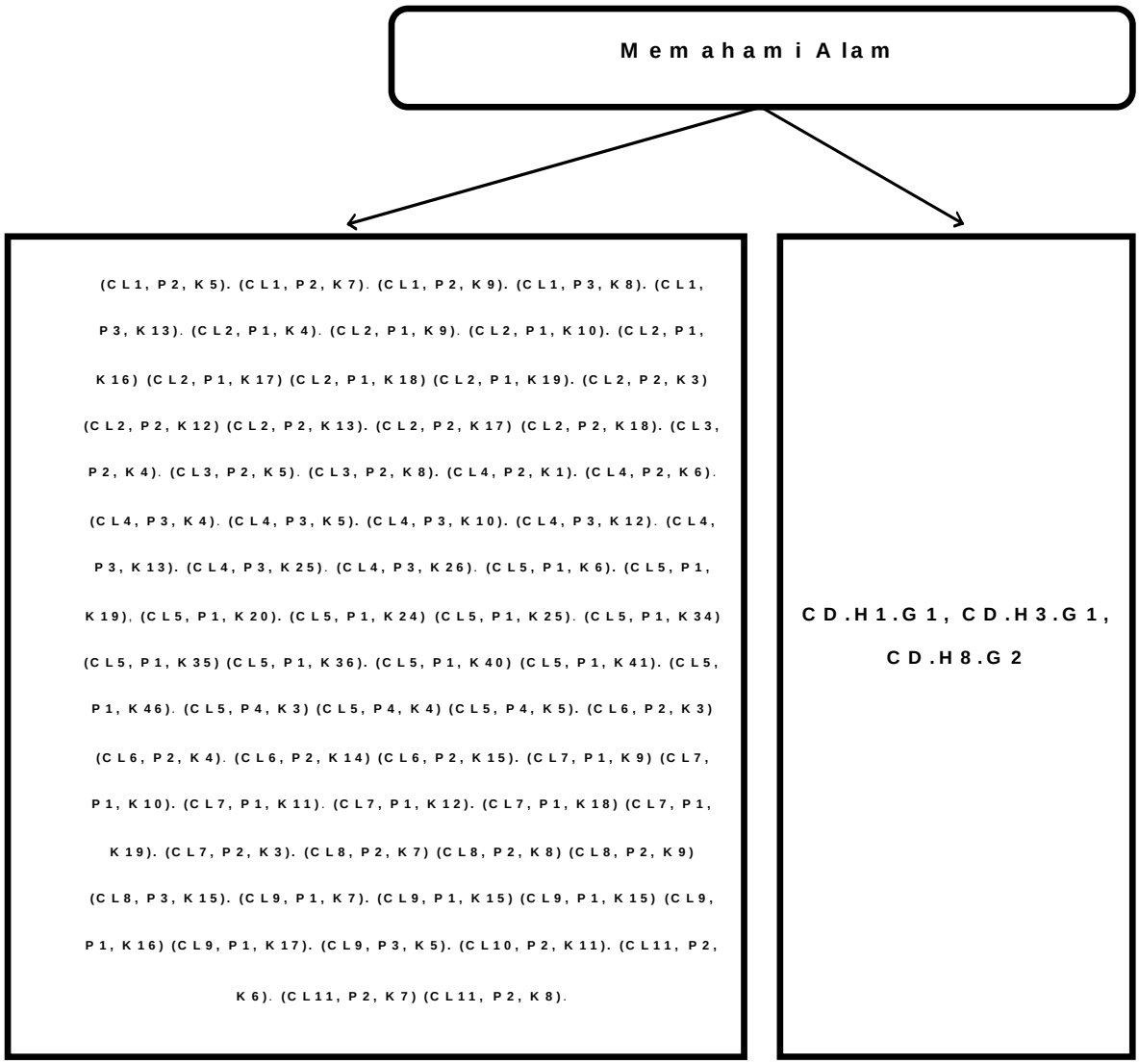
b) Display Data

Pada saat anak memahami alam indikator yang terlihat adalah anak dapat menyebutkan sampah atau benda-benda yang dapat didaur ulang, anak menyebutkan jenis-jenis binatang, anak membuang sampah pada tempatnya, anak menyebutkan jenis tanaman, anak menegur teman yang

membuang sampah sembarangan, dan anak dapat menjawab pertanyaan tentang jenis-jenis binatang.

Bagan 4.2

Kecerdasan Naturalis



c) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan melalui reduksi data dan display data, dapat dideskripsikan bahwa terdapat peningkatan kecerdasannaturalis dalam kemampuan memahami alam. Hal ini terlihat dari siklus I. Pada setiap pertemuan anak mulai memahami tentang berang-barang yang bisa didaur ulang, anak mengetahui benda-benda apa yang dapat dimanfaatkan kembali. Anak juga mampu untuk menyebutkan serta menjawab pertanyaan tentang jenis-jenis binatang. Anak pun sudah dapat membuang sampah pada tempatnya tanpa diingatkan terlebih dahulu. Jika ada anak yang tidak sengaja membuang sampah sembaranganpun anak mulai untuk memperingatkan agar membuang sampah pada tempatnya.

3) Mengklasifikasikan, menggunakan hal-hal yang ada di alam

a) Reduksi Data

Sekembalinya anak dikelas setalah jam istirahat, anak membawa bermacam-macam daun, ranting, dan bunga **(CL8, P3, K1).** Anak-anak bekerja, kemudian GDG berkata,"bu ini sama nih tingginya, dipotong aja bu?" **(CL8, P3, K2)** peneliti menjawab,"jangan, gapapa kalo sama taruh aja bersebelahan." **(CL8, P3, K3)** Kemudian ALN, FTHY, LL, dan PTR mengatakan, "bu udah bu.." **(CL8, P3, K4)** peneliti mengatakan untuk melakukan hal yang sama terhadap bunga dan daunnya, anak-anak melakukan dengan bersama-sama **(CL8, P3, K5)**. Setelah selesai, anak

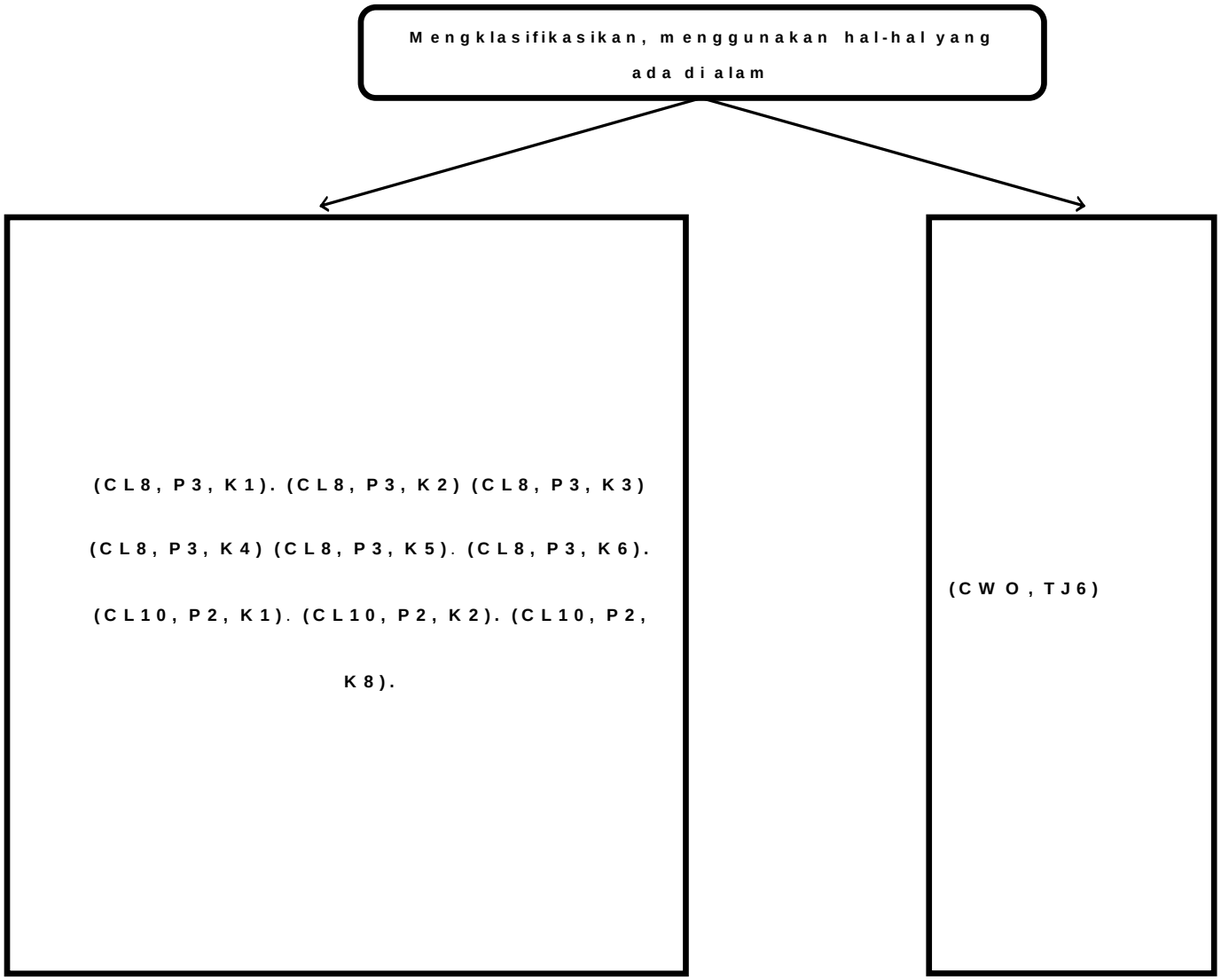
menghitung jumlah bunga, ranting, dan daun **(CL8, P3, K6).** Saat jam istirahat anak-anak langsung bergegas keluar ruangan untuk mencari daun **(CL10, P2, K1)**. Pada saat jam istirahat selesai, anak-anak kembali ke kelas dengan membawa banyak sekali daun di tangannya **(CL10, P2, K2).** Anak-anak menjiplak berbagai bentuk macam dan ukuran daun **(CL10, P2, K8).**

b) Display Data

Pada saat mengklasifikasikan, menggunakan hal-hal yang ada di alam, perilaku yang muncul adalah anak mengumpulkan daun untuk bermain, anam mengelompokkannya sesuai dengan ukuran dan bentuk, dan anak membuat karya dari daun yang telah mereka cari.

Bagan 4.3

Kecerdasan Naturalis



c) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada reduksi dan juga display data dapat dideskripsikan bahwa ada peningkatan pada aspek mengklasifikasikan, dan menggunakan hal-hal yang ada di alam. Anak

mampu untuk mencari benda-benda alam lalu kemudian anak pisahkan sesuai dengan ukuran dan bentuk dari benda-benda tersebut. Anak juga dapat memanfaatkan alam atau lingkungannya untuk bermain. Hal ini menjadi hal baru bagi anak, karena sebelumnya guru tidak pernah membiarkan anak untuk mengeksplore lingkungannya untuk bermain, karena guru seblumnya hanya meminta anak untuk di kelas, dan mngerjakan majalah, membaca, dan juga menghitung.

4) Beriteraksi dengan Tanaman dan Alam

a) Reduksi Data

Ada yang jajan, ada yang bermain di teras sekolah **(CL1, P3, K3).** Selama istirahat anak bermain di luar, ada beberapa anak juga yang makan didalam kelas, saat FQ sedang minum susu dan sudah habis, FQ membuang kotak susu ke dalam tempat sampah **(CL2, P2, K3).** Anak-anak jajan dan bermain di luar kelas **(CL3, P2, K2).** Setelah itu anak-anak istirahat, anak-anak keluar sekolah untuk jajan dan bermain di sekitar sekolah **(CL4, P2, K1).** anak laki-laki langsung berlri keluar kelas untuk bermain di pohon lagi **(CL5, P1, K46).** Beberapa dari mereka jajan keluar sekolah, dan beberapa anak laki-laki bermain di kebun **(CL7, P3, K2)**. Setelah istitrahat, anak-anak kembali ke kelas dan bercerita mengenai istirahat tadi **(CL7, P3, K3)**. Guru bertanya,"masih main di rumah FQ?" **(CL7, P3, K4)** anak laki-laki menjawab,"iya bu, tapi kita cuma di depan kok bu, di pohon-pohon, ngadem." Jelas Ern **(CL7, P3, K5).** dan juga

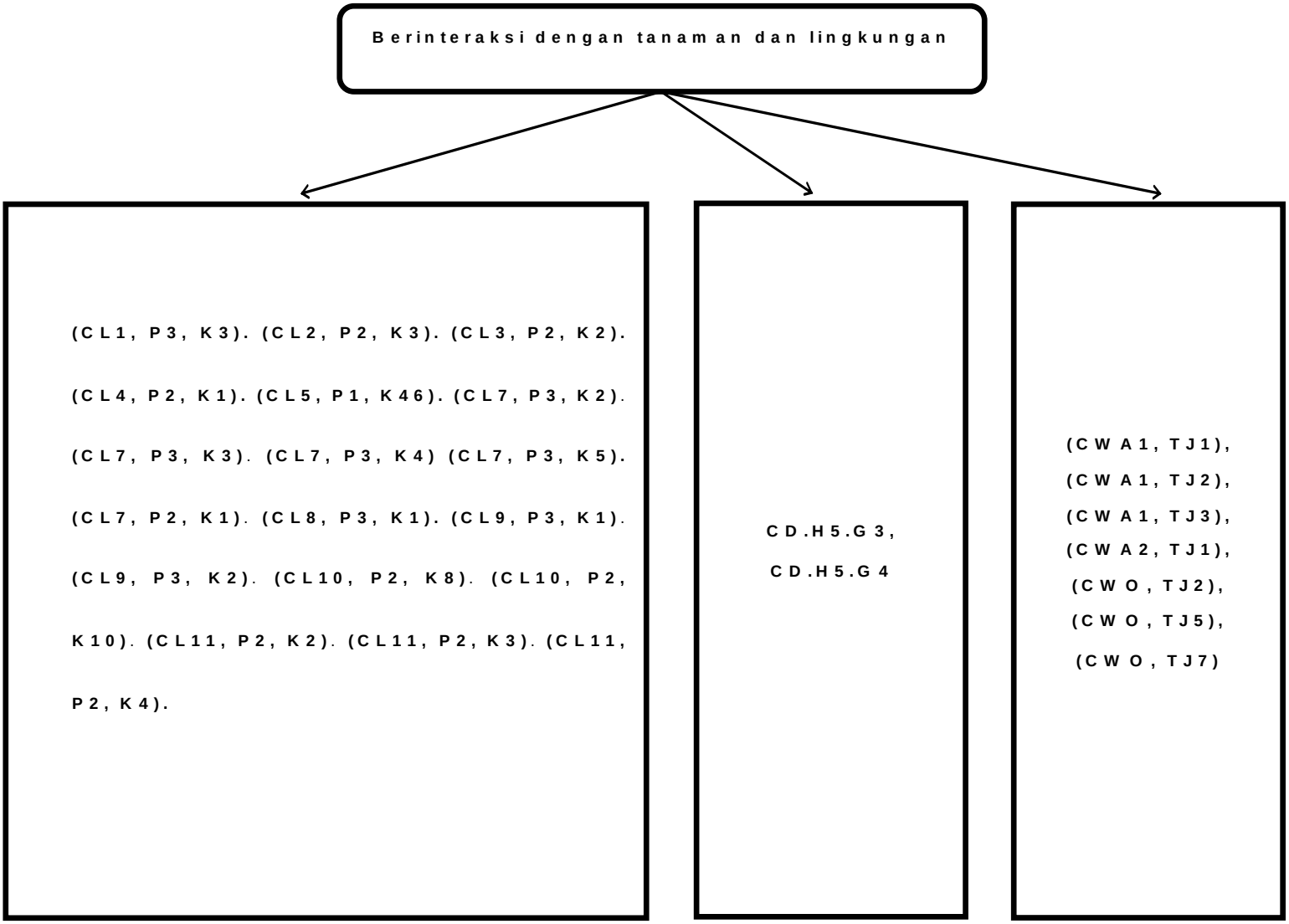
anak laki-laki kembali bermain di kebun yang biasa **(CL7, P2, K1)**. Sekembalinya anak dikelas setalah jam istirahat, anak membawa bermacam-macam daun, ranting, dan bunga **(CL8, P3, K1).** Anak-anak istirahat, langsung keluar sekolah untuk memeluk pohon **(CL9, P3, K1)**. Pada saat jam masuk, peneliti bertanya pada anak dan anak-anak memperagakan ketika mereka memeluk pohon serta menyebutkan pohon apa yang telah mereka peluk untuk menegtahui besar dari pohon tersebut **(CL9, P3, K2)**. Peneliti mencontohkan terlebih dahulu, kemudian anak masing-masing menghitung ruas daun **(CL10, P2, K8)**. "miss punyaku ada 16 garis-garisnya" kata DVN **(CL10, P2, K9)**. "punyaku... sama miss 16" kata VN **(CL10, P2, K10)**. Kemudian anak asik menghitung ruas daun yang ada di meja **(CL10, P2, K11)**. Beberapa anak ada yang bermain keluar dan juga jajan **(CL11, P2, K2)**. Anak-anak perempuan duduk-duduk di ayunan **(CL11, P2, K3)**. Beberapa anak laki-laki bermain di luar **(CL11, P2, K4).**

b) Display Data

Pada saat anak berinteraksi dengan alam, perilaku yang muncul adalah anak mau untuk bermain di luar ruangan, anak dapat menghitung ruas-ruas daun, anak dapat mengekslplorasi lingkungan, dan juga anak dapat mengukur besarnya pohon dengan cara memeluknya.

Bagan 4.4

Kecerdasan Naturalis



c) Verifikasi Data

Berdasarkan reduksi dan display data dapat dideskripsikan bahwa terjadi peningkatan dalam hal berinteraksi dengan tanaman dan alam. Sama seperti aspek sebelumnya, yaitu mengklasifikasikan bahan alam, dalam

berinteraksi dengan tanaman dan alam pun anak lebih banyak berkegiatan di luar ruangan. Pada kegiatan ini anak diajak untuk mengenal bagian tanaman dan mengethui umur dari tanaman tersebut. Anak harus mengumpulkan daun yang mana anak harus bereksplorasi di lingkungannya untuk mencari bermaca-macam daun untuk dihitung ruasnya dan juga anak harus mencari pohon besar untuk dipeluk. Memeluk pohon disini diibaratkan anak sedang mengukur pohon tersebut, fungsinya untuk mengetahui perkiraan usia dari pohon tersebut.

b) Media Permainan Wayang Film

1) Guru Membuat Peraturan yang Harus Diikuti Anak

a) Reduksi Data

"pertama, waktu miss yang pakai cerita, kalian mendengarkan dan perhatikan miss, terus waktu kalian yang main, mainnya gantian dan gak boleh rebutan apalagi sampai berantem, paham?" "paham miss.." "coba ulangin yang pertama waktu miss atau bu guru lagi cerita, kalian gimana?" "dengerin miss" "merhatiin miss", "yang kedua?" "gak boleh berantem" "gak boleh rebutan", anak-anak menjawab dengan antusias **(CL1, P1, K10)**. Peneliti kemudian mengingatkan anak tentang peraturan yang harus diikuti selama bermian menggunakan wayang film, kemudian memperlihatkan 3 macam wayang bentuk burung, dengan jenis burung yang berbeda dan bertanya,"hari ini kita bercerita tentang binatang burung." Kemudian anak-anak berkata,"asiiik.." dan Mz berkata,"yaah bu

jangan burung dong hiu aja bu hiu." **(CL2, P1, K8).** Setelah media siap, peneliti menyampaikan peraturan yang telah dibuat di hari sebelumnya, kemudian peneliti bertanya kepada anak, "miss punya wayang bentuk kambing disini, ada yang tau gak kambing ini rumahnya dimana ya?" "di hutan bu" sahut Ernest **(CL3, P1, K6).** Ketika media telah siap digunakan, guru mengingatkan anak tentang aturan bermain kemudian guru memulai kegiatan menggunakan wayang film **(CL5, P1, K4)**. Guru mengatakan pada anak sebelum memulai cerita agar anak-anak duduk diam dan memperhatikan, "waktu bu guru lagi cerita kalian diam ya, dengerin." Anak-anak menjawab,"iyaaaa.." **(CL5, P1, K5)**. Membuka kegiatan guru berkata pada anak-anak "nanti yang mendengarkannya bagus, dan gak bercanda boleh main pake wayang filmnya, yang berisik gak boleh." **(CL6, P2, K1).** Sebelum memulai guru meminta anak untuk duduk di karpet, duduk dengan tertib dan menyampaikan peraturan yang telah disepakati **(CL8, P1, K2)**.

b) Display Data

Guru membuat peraturan yang didiskusikan dengan anak dan disepakati bersama. **(CL1, P1, K10)**. **(CL2, P1, K8). (CL3, P1, K6). (CL5, P1, K4)**. **(CL5, P1, K5)**. **(CL6, P2, K1). (CL8, P1, K2)**.

c) Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, membuat peraturan yang disepakati bersama dapat membantu kelancaran pembelajaran. Anak

menjadi lebih fokus dan tenang ketika guru atau peneliti atau anak lain sedang bercerita. Walau pada awalnya anak tidak terbiasa akan aturan yang ditetapkan namun anak mau mematuhinya karena ingin bermain menggunakan wayang film juga. Guru dan peneliti selalu mengatakan bahwa anak yang tertib dan memperhatikan akan mendapatkan giliran untuk bermain wayang film. Anak yang tadinya selalu ribut dan bercanda pada akhirnya tenang juga karena ingin merasakan bermain menggunakan wayang film.

2) Memperkenalkan Tokoh-tokoh Yang Akan Dimainkan

a) Reduksi Data

"kalau ini binatang apa?" peneliti menunjukkan bayangan kelinci di media wayang film, "kelinciiii buuuu" "**nah sekarang kita cerita tentang kelinci, wayang ikelinci ini namanya Lici**. kelinci rumahnya dimana ya?" anak-anak diam sejenak, lalu Aluna menjawab "di rumah bu" "rumahnya siapa? Aluna?" "hehehe" **(CL1, P2, K4).** ,"**hari ini kita bercerita tentang binatang burung**." Kemudian anak-anak berkata,"asiiik.." dan Mz berkata,"yaah bu jangan burung dong hiu aja bu hiu." **(CL2, P1, K8).** kemudian peneliti bertanya kepada anak, "**miss punya wayang bentuk kambing disini**, ada yang tau gak kambing ini rumahnya dimana ya?" "di hutan bu" sahut Ernest **(CL3, P1, K6).** ok, **sekarang kita akan bahas tentang binatang ini..", peneliti memasang wayang gambar singa pada box wayang, kemudian bertanya "binatang apa ini?"**

"SINGAAAAA..", sahut anak-anak **(CL4, P3, K8)**. **Guru memberitau anak-anak akan bercerita tentang kucing.** "hai namaku poti, aku kucing dengan warna putih bersih, aku adalah kucing betina. Kalian tau gak aku berkembang biak dengan cara apa?" anak-anak menjawab,"melahirkan.." **(CL5, P1, K6).** Guru memulai bercerita, **guru menunjukan wayang berbentuk kelinci, kucing, harimau, dan buaya.** "mana yang binatang buas?" **(CL6, P2, K3). Binatang yang digunakan oleh guru adalah binatang kelinci dan kucing, guru menunjukkan ke anak wayang tersebut dan akan bercerita tentang binatang jinak (CL7, P1, K4)**. **Guru menunjukkan wayang berbentu tanaman ke anak dan mengatakan "kita hari ini akan bercerita tentang ini.." (CL8, P1, K11). Peneliti melanjutkan ke kegiatan selanjutnya yaitu bercerita menggunakan wayang film tentang batang pohon, peneliti memasang wayang di box dan mengatakan pada anak "hari ini kita masih berbicara tentang ini"** anak-anak "yaah itu lagi.." **(CL9, P2, K1)**. **"nah, miss punya bentuk bunga disini,** masih inget gak waktu itu, pohon yang memiliki bunga nanti bunganya jadi apa?" **(CL11, P1, K4).**

b) Display Data

Guru memperknalkan tokoh wayang yang akan digunakan ke anak. **(CL1, P2, K4). (CL2, P1, K8). (CL3, P1, K6). (CL4, P3, K8)**. **(CL5, P1, K6). (CL6, P2, K3). (CL7, P1, K4)**. **(CL8, P1, K11). (CL9, P2, K1)**. **(CL11, P1, K4).**

d) Verifikasi

Dari reduksi dan display data dapat dideskripsikan bahwa memberitahukan tokoh-tokoh yang akan digunakan untuk permbelajaran akan mengoptimalkan daya fikir anak, sehingga ketika guru mulai bercerita anak juga telah mendapatkan gambaran tentang hal yang akan diceritakan. Hal tersebut dilakukan juga untuk mempermudah guru untuk mengevaluasi jawaban-jawaban yang anak berikan. Hal tersebut terbukti efektif untuk mengembangkan daya pikir anak.

3) Bercerita Menggunakan Wayang Film

a) Reduksi Data

Peneliti mulai bermain dengan media wayang film, cerita dibuka dengan percakapan peneliti dan anak, "siapa yang suka sama binatang?" "SAAYAAA.. SAAYAAA.. SAYAAA.." anak-anak berebutan untuk menjawab, peneliti membentuk huruf T dengan tangannya, "sshhh.. sshh.. tambahan peraturan, waktu mau berbicara, angkat tangan terlebih dahulu daaaan berbicara dengan suara yang lembut, tidak perlu berteriak, ok?" "ok miss.. hihi", sahut anak-anak sambil senyum-senyum **(CL1, P2, K1).** "kalau ini binatang apa?" peneliti menunjukkan bayangan kelinci di media wayang film, "kelinciiii buuuu" "nah sekarang kita cerita tentang kelinci, wayang ikelinci ini namanya Lici. kelinci rumahnya dimana ya?" anak-anak diam sejenak, lalu Aluna menjawab "di rumah bu" "rumahnya siapa?

Aluna?" "hehehe" **(CL1, P2, K4)**. "karena kebanyakan kelinci itu dipelihara, jadinya banyak kelinci yang tinggalnya di rumah sama kita ya? Coba kalo miss tanya, kelinci itu hidupnya di darat, di laut, atau di udara?" "di tanah doong buuu", sahut Moza "di darat berarti bu", sambung Faiq **(CL1, P2, K5)**. "iyaaa Moza, Faiq sama yang lainnya bener, kelinci hidupnya di darat, melompat-lompat di tanah, atau bisa juga tinggal sama manusia **(CL1, P2, K6)**. "Tau lagi gak binatang yang hidupnya di darat apa aja selain kelinci?", lalu anak-anak menjawab "macan, singa.." "ikaan, gajaah" sahut anak-anak **(CL1, P2, K7)**. Peneliti bercerita "ikan hidupnya bukan di darat, ya Davin, yang hidupnya di darat itu binatang yang bisa berjalan, melompat, memanjat, terus mereka yang bernapasnya menggunakan paru-paru. Kelinci hidup di darat, ayam hidup di darat, singa hidupnya di darat, apalagi?", tanya peneliti **(CL1, P2, K8)**. Anak mejawab, "kambing bu, semut,.." "kucing, sapi, kerbau, gajah", lalu guru bertanya, "berarti mereka bermapasnya pakai apa?" "paru-paru" "iyaaa pakai paru-paru, sama seperti kita, manusia. Kelinci ini, telinganya panjang kan? Gunanya untuk mendengarkan kalau musuh datang dia bisa langsung lari, pendengaran kelinci sangat baik. Ekor kelinci pendek, bulat, nih lihat.. bukunya halus, dan warnanya bermacam-macam, ada putih, coklat, abu-abu.." **(CL1, P2, K9)**. Kemudian peneliti bercerita tentang burung "halo.. aku adalah birdy, aku jenis burung perkutut. Aku tinggal di dahan-dahan pohon, aku suka membuat sangkar di sana. Tempat tidurku terbuat dari ranting-ranting

pohon yang aku kait-kaitkan menjadi satu. Aku suka makan biji-bijian dan buah-buahan. Karena suaraku yang merdu, aku biasanya suka dipelihara oleh manusia. Burung betina berkembang biak dengan cara bertelur. Biasanya telur burung tidak selalu dierami oleh induk burung.." **(CL2, P1, K11).** "kambing rumahnya di padang rumput, itu kalau kambing yang tidak dipelihara, kalau yang dipelihara kambing tinggalnya di kandang, tapi dia boleh main-main ke lapangan buat makan rumput." Kemudia Moza berkata,"loh rumput di lapangannya nanti gak habis bu?" "enggak, kambing makannya rumput yang di pinngir lapangan biasanya, mereka makan sambil menunggu yang punya cari makanan buat dia" **(CL3, P1, K9)**. Peneliti memulai bercerita "aku adalah singa, aku adalah raja hutan.. ada yang tau bagaimana suaraku?" kemudian anak-anak menirukan suara singa **(CL4, P3, K9)**. Peneliti melajutkan "wah kalian pandai, lalu aku tinggal dimana? Ada yang tau?" "di hutan lah", sahut Fadhil. "ah masa? Yakin aku tinggal di hutan? Sebenarnya, habitat ku adalah di padang rumput yang luas, raja hutan hanya sebutan untukku, tapi aku tidak benar-benar tinggal di hutan, kalian sudah tau ya sekarang dimana aku tinggal?" "di padang rumput bareng sama kambing bu?", tanya moza **(CL4, P3, K10)**. "bukan, berbeda, kambing menempati sisi yang berbeda dengan tempat tinggalku, kalian tau kalau aku dan singa-singa yang lain memburu kambing untuk dijadikan makananku?" anak-anak tidak ada yang menjawab **(CL4, P3, K11)**. "aku dan kambing tidak terlalu akur, baiklah,

kalian tau singa betina memiliki anak dengan cara apa? Beranak atau bertelur?" "beranak buuu..". peneliti melanjutkan "singa bisa gak sih hidup dengan manusia? Dipelihara, bisa gak?" "bisa bu bisa haha", jawab riki **(CL4, P3, K12)**. "gabisaaa, singa itu buas. Ya bu?", sahut aluna **(CL4, P3, K13)**. "iya singa binatang buas, gabisa dipelihara sembarangan sama manusia", lanjut peneliti **(CL4, P3, K14)**. "kalo di taman safari boleh ya bu?", tanya Moza **(CL4, P3, K15)**. "di taman safari, atau di ragunan, atau di kebun binatang lainnya, singa bukan dipelihara, tapi dilindungi", kata peneliti **(CL4, P3, K16)**. "emang kenapa dilindungi bu?", tanya gading **(CL4, P3, K17)**. "karena mereka binatang yang langka, banyak manusia jahat yang mau bunuh mereka.", "ooohh..", anak-anak bergumam **(CL4, P3, K18)**. "di sini sayang sama binatang kan semuanya?", tanya peneliti **(CL4, P3, K19)**. "sayang buu.". jawab anak-anak **(CL4, P3, K20)**. "hai namaku poti, aku kucing dengan warna putih bersih, aku adalah kucing betina. Kalian tau gak aku berkembang biak dengan cara apa?" anak-anak menjawab,"melahirkan.." **(CL5, P1, K6)**, tetapi Dvn mengatakan,"bertelur.." **(CL5, P1, K7)**. guru melanjutkan,"aku kucing betina berkembang biaknya dengan cara melahirkan **(CL5, P1, K8)**. Dalam sekali hamil, aku bisa melahirkan sampai 6 anak kucing loooh.." **(CL5, P1, K9)**, kemudian Aln bertanya,"bu kucing lahirannya dimana?" **(CL5, P1, K10)**, guru menjawab,"dimana saja ditempat yang mereka anggap nyaman **(CL5, P1, K11)**. Waktu itu Poti kucingnya bu guru melahirkan di dalam lemari baju."

(CL5, P1, K12) Kemudian anak-anak berkata,"iiiihhhh..." **(CL5, P1, K13)**, Fdl bertanya,"kotor dong bu baju-bajunya ibu?" **(CL5, P1, K14)**, guru menjawab,"enggak kena ke baju, Poti lahirannya di lemari yang baju-bajunya digantung." **(CL5, P1, K15)**. Vn bertanya,"Poti punya anak berapa bu?" **(CL5, P1, K16)**, guru menjawab,"waktu itu poti ngelahirin 4 anak kucing. Ceritanya mau dilanjutin gak?" **(CL5, P1, K17)** anak-anak menjawab,"mau buuu.." **(CL5, P1, K18)**, kemudian guru melanjutkan bercerita,"nah, poti ini jenis binatang yang makan daging, binatang apalagi yang makan daging?" **(CL5, P1, K19)**, anak-anak menjawab,"harimau, buaya, singa, beruang" **(CL5, P1, K20)**, guru melanjutkan,"naah iya bener semua jawabannya, ciri-ciri binatang yang makan daging apa, ada yang tau?" **(CL5, P1, K21)**, guru bertanya. Anak-anak menggelengkan kepalanya, guru melanjutkan "salah satu cirinya adalah giginya tajam-tajam" **(CL5, P1, K22)**, Fq mengatakan,"gigi kucing tajam bu saya prnah digigit,sakit." **(CL5, P1, K23)**, guru bertanya,"nah kalau poti makan daging, kalau sapi makannya?" **(CL5, P1, K24)** anak-anak mengatakan "rumpuuut" **(CL5, P1, K25)**. Guru melanjutkan,"nah kalau binatang yang makan rumput, giginya gak tajam-tajam dan bertaring, giginya kayak kita nih" **(CL5, P1, K26)** Kemudian Mz bertanya,"kita mirip sama sapi dong bu" **(CL5, P1, K27)** guru menjawab,"haha ya enggak gitu juga mojaaaa.." **(CL5, P1, K28)**. Kemudian guru menaruh wayang di boxnya,"nah.. halo perkenalkan namaku bubu, aku adalah buaya yang tinggal di sungai dekat

desa sini. Aku adalah jenis binatang buas, kenapa aku disebut binatang buas?" **(CL6, P2, K6)**, guru mengarahkan pertanyaan ke anak-anak, anak-anak menggelengkan kepala **(CL6, P2, K7)**. Guru melanjutkan,"aku disebut binatang buas karena aku termasuk binatang yang galak dan manusia adalah musuhku. Aku memangsa binatang dan kadang manusia juga menjadi makananku." **(CL6, P2, K8)** Kemudian Vn berkata,"iya bu wuuh waktu itu saya liat di tv bu buaya ditangkep sama manusia, gede bgt dah bu buayanya." **(CL6, P2, K9)** Guru melanjutkan,"aku termasuk binatang paling mematikan di dunia, dan kecepatanku sangat tinggi ketika menangkap mangsaku. Kalian tau apa makanan favoriteku?" tanya guru **(CL6, P2, K10)**. Anak-anak menjawab,"daging bu, buaya suka makan daging." **(CL6, P2, K11)** Kemudian MZ menambahkan,"iyaa bu daging, daging enak bu." **(CL6, P2, K12)** Guru melanjutkan,"iya makanan kesukaanku adalah daging. Umurku rata-rata sampai 70-100 tahun, dan beratku bisa mencapai berton-ton. Aku sangat berat. Kalian bisa menyebutkan binatang apalagi yang tergolong binatang buas?" tanya guru **(CL6, P2, K13)**. LL bertanya,"gajah bu, buas gak?" guru menjawab,"enggak, gajah itu termasuk binatang jinak. Binatang buas itu binatang yang suka memangsa manusia, binatang yang gak bisa dipelihara di rumah, dan binatang yang sangat agresif biasanya. Coba sebutin binatang yang gak bisa dipelihara di rumah apa aja, yang galak." **(CL6, P2, K14).** "halo anak-anak TK Islam Muthiah.. aku Ruka, si kura-

kura yang jalannya lamban. Dan aku Lici, si kelinci yang bisa berlari dengan cepat." Anak-anak tertawa **(CL7, P1, K5)**. Guru melanjutkan,"kami berteman, walaupun kadang kami suka bersaing. Kami ini jenis binatang yang dapat berteman dengan siapa saja, kami ramah pada semua orang, yakan Lici? Yaa benar sekali Raku, selain itu kami juga suka dipegang oleh manusia, bulu ku yang lembut dan cangkang Ruka yang keras suka dipegang oleh orang-orang. Selama orang-orang tidak menyakiti kami, kami tidak keberatan disentuh, kalian ada yang pernah menyentuh kami?" tanya guru **(CL7, P1, K6)**. Anak-anak menjawab "pernah pernah, saya pernah pegang kelinci, elus-elus bulunya halus." Kata FTHY **(CL7, P1, K7)**. Kemudian ALN berkata,"saya punya kelinci bu di rumah, 2 warna putih sama cokelat." **(CL7, P1, K8)** Guru melanjutkan,"iyaa kami juga suka dipelihata oleh manusia, karena kami binatang.. binatang apa namanya?" **(CL7, P1, K9)** anak-anak menjawab,"jinak" **(CL7, P1, K10)**, guru melanjutkan,"iya kami adalah binatang jinak. Binatang jinak biasnaya tidak galak, ramah dengan manusia dan bisa dipelihara di rumah. Ada yang tau gak binatang jinak itu apalagi ya selain kelinci dan kura-kura ini?" tanya guru **(CL7, P1, K11)**. Anak-anak menjawab,"kucing, ayam, burung, bebek, sapi.." **(CL7, P1, K12)** guru melanjutkan,"nah ada banyak kan binatang jinak, ciri-ciri binatang itu jinak, apa coba?" anak-anak tersenyum dan menggeleng **(CL7, P1, K13)**, FQ berkata,"bisa dipelihara bu.. ah payah tadikan bu guru udah bilang.." **(CL7, P1, K14)** "iya FQ pinter, abis itu

apalagi ciri-cirinya?" tanya guru **(CL7, P1, K15)**. Anak-anak menjawab "bisa dipegang bu?" kata FDL **(CL7, P1, K16)**. Guru membenarkan jawaban FDL dan bertanya lagi pada anak lain tetapi mereka tidak menjawab **(CL7, P1, K17)**. Guru melanjutkan,"jawaban FQ sama FDL benar ya, binatang yang jinak itu bisa dipelihara, bisa dipegang, dan biasanya ada di sekitar kita. Coba sebutin binatang di sekitar kita ada apa aja." **(CL7, P1, K18)** Anak-anak menjawab,"ayam, bebek, kucing, semut, tawon, burung.." **(CL7, P1, K19)** guru membenarkan dan mengatakan,"nah ciri-cirinya lagi binatang yang jinak biasanya bisa diambil keuntungannya dari binatang itu sendiri. Contohnya ayam kita bisa ambil telurnya, bebek juga bisa kita ambil telurnya, dagingnya juga bisa dimakan." **(CL7, P1, K20)** ALN berkata,"ohh binatang jinak itu yang bisa dipelihara terus ada di dekat kita ya bu?" **(CL7, P1, K21)** guru menjawab,"iyaa, di sekitar kita kan bukan cuma ada kita, mamah, ayah, tapi ada juga binatang-binatang yang hidup, nah coba ya nanti kalo kalian pulang atau kalau mau berangkat ke sekolah, kalian lihat binatang apa aja yang ada di sekitar kalian terus nanti kasih tau bu guru" anak-anak mengiyakan **(CL7, P1, K22).** Nah aku si pohon rambutan memiliki batang yang besar, batang pada bagian tubuhku ini berguna untuk mengantarkan air yang diserap oleh akar ke bagian tubuhku yang lain. Kalian tau guna batangku untuk manusia?" **(CL9, P2, K12)** anak-anak menjawab,"untuk bikin pintu" **(CL9, P2, K13)** "bikin meja" **(CL9, P2, K14)** "bikin lemari" **(CL9, P2, K15)** "bikin rak" **(CL9, P2, K16)**,

peneliti melanjutkan "waaah pintar-pintar yaa.. nah kalian tau tidak, pohon seperti aku juga memiliki umur seperti kalian, manusia. Kalian mau tau umurku berapa?" **(CL9, P2, K17)** anak-anak menjawab "mauu.." **(CL9, P2, K18)** kemudian peneliti mengeluarkan wayang berbentuk akar pohon yang telah dibelah dan menunjukkan pada anak-anak, mengajak menghitung lingkaran yang ada di permukaan batang **(CL9, P2, K19)**. Anak-anak menghitung bersama peneliti, jumlahnya 10 **(CL9, P2, K20)**. "nah, aku berusia 10 sekarang." **(CL9, P2, K21)** ALN bertanya "bu kok kita hitung sih?" **(CL9, P2, K22)** peneliti menjelaskan "umur tanaman itu bisa dilihat atau dihitung dari jumlah lingkaran dari permukaan batang, kalau batangnya dibelah." **(CL9, P2, K23)** Anak-anak berkata "oh.." "kalau begitu coba kalian sebutkan bagian tubuhku yang lain" kata peneliti **(CL9, P2, K24)**. Anak-anak menjawab "daun, akar, ranting, buah, bunga.." **(CL9, P2, K25).** Setelah sholat anak duduk di karpet. Peneliti mereview kegiatan kemarin, kemudian membuka kegiatan dengan wayang film bercerita tentang daun **(CL10, P1, K2)**.

b) Display Data

Guru bercerita menggunakan media permainan wayang film. **(CL1, P2, K1). (CL1, P2, K4)**. **(CL1, P2, K5)**. **(CL1, P2, K6), (CL1, P2, K7)**. **(CL1, P2, K8)**. **(CL1, P2, K9)**. **(CL2, P1, K11). (CL3, P1, K9)**. **(CL4, P3, K9)**. **(CL4, P3, K10)**. **(CL4, P3, K11)**. **(CL4, P3, K12)**. **(CL4, P3, K13)**. **(CL4, P3, K14)**. **(CL4, P3, K15), (CL4, P3, K16)**. **(CL4, P3, K18)**. **(CL5, P1, K6)**,. **(CL5, P1, K8)**.

(CL5, P1, K9), **(CL5, P1, K11), (CL5, P1, K12) (CL5, P1, K17) (CL5, P1, K19)**, **(CL5, P1, K22)**, **(CL5, P1, K24) (CL5, P1, K26) (CL6, P2, K6)**, **(CL6, P2, K8) (CL6, P2, K10)**. **(CL6, P2, K13)**. **(CL6, P2, K14). (CL7, P1, K5)**. **(CL7, P1, K6)**. **(CL7, P1, K9) (CL7, P1, K11)**. **(CL7, P1, K18)**, **(CL7, P1, K20) (CL9, P2, K12), (CL9, P2, K17) (CL9, P2, K19)**, **(CL9, P2, K21), (CL9, P2, K23), (CL10, P1, K2)**, **CD.H1.G1, CD.H2.G1, CD.H3.G1, CD.H4.G1, CD.H6.G2.**

d) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan dalam reduksi data dan display data , dapat diseskripsikan bahwa bercerita menggunakan wayang film dapat membuat anak fokus dalam kegiatan. Dengan kegiatan ini pun anak makin dapat berpikir kreatif dengan apa yang dilihatnya. Pantulan bayangan wayang menjadikan anak untuk berpikir dengan imajinasinya akan seperti apa tokoh-tokoh wayang di dalam pikiran mereka. Anak juga terlihat antusias setiap kali guru ataupun peneliti bercerita menggunakan wyang film .

4) Guru Memberikan Kesempatan Pada Anak Untuk Bermain Wayang Film

a) Reduksi Data

Peneliti kemudian meminta anak untuk bercerita menggunakan media wayang film , "siapa yang gantian mau cerita?" anak-anak berebut maju ke depan ingin bermain menggunakan ayang film **(CL1, P2, K10)**. "aluna duluan sini maju" kemudian Aluna maju, "aluna mau cerita binatang apa?"

aluna memilih binatang kemudian memilih binatang kelinci, peneliti bertanya "aluna mau cerita kelinci juga?" "iyaa.." "ok, silakan cerita." **(CL1, P2, K11).** kemudian sesuai permintaan Fathiya, Aluna, Putri, dan Lala maju ke depan bercerita mengenai kambing **(CL3, P1, K14)**. "ayo mulai ceritanya", minta peneliti **(CL3, P1, K15)**. Nah sekarang Gading coba sini bantu bu guru cerita." Guru meminta Gdg untuk bercerita di depan karena pada saat menonton Gdg selalu bercanda **(CL5, P1, K29)**. Nah, sekarang coba FQ sini cerita ke depan" **(CL6, P2, K16).** Beberapa anak ada yang tinggal di dalam kelas bermain wayang film **(CL11, P2, K5).**

b) Display Data

Guru memberikan kesempatan untuk anak bermain wayang film. **(CL1, P2, K10)**, **(CL1, P2, K11), (CL3, P1, K14)**, **(CL3, P1, K15)**, **(CL5, P1, K29)**, **(CL6, P2, K16), (CL11, P2, K5), CD.H1.G2, CD.H1.G3, CD.H3.G2, CD.H3.G3, CD.H4.G2, CD.H4.G3, CD.H5.G1, CD.H6.G3, CD.H11.G4.**

d) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada reduksi dan display data, dapat dideskripsikan bahwa membiarkan anak menggunakan media wayang film dapat membuat anak lebih luas dalam bercerita. Walau guru dan peneliti tidak setiap hari dapat bergantian bercerita dengan anak, namun kegiatan di luar pembelajaran anak masih bisa untuk bermain menggunakan media permainan wayang film.

5) Evalusi Kegiatan Yang Telah Dilakukan Selama Kegiatan Pembelajaran

a) Reduksi Data

Guru bertanya, "kelinci bernapas menggunakan apa tadi?" "paru-paru", " terus kenapa telinga kelinci panjang?" "buat cari makan bu", guru menjelaskan "telinga kelinci panjang, karena telinga kelinci itu ibarat sensor buat si kelinci, pendegaran kelinci tajam, jadi kalau ada musuh yang mendekat, kelinci bisa mendengar pakai telinganya terus lari supaya gak diburu." **(CL1, P4, K9).** Sebelum pulang, peneliti mereview kegiatan di kelas **(CL2, P2, K7)**. Peneliti bertanya "ciri-ciri burung apa saja tadi?" **(CL2, P2, K8)** anak-anak menjawab "bisa bernyanyi bu, dipelihara orang" **(CL2, P2, K9)** LL menjawab "makannya biji-bijian bu" **(CL2, P2, K10)** ALN menambahkan "sama buah bu" **(CL2, P2, K11)** peneliti bertanya lagi "GDG, burung itu bertelur atau beranak?" **(CL2, P2, K12)** GDG menjawab "bertelur" **(CL2, P2, K13)** terus setelah bertelur, telurnya diapakan?" **(CL2, P2, K14)** "disama mamanya bu.. diapain bu namanya saya lupa.." **(CL2, P2, K15)** FDL menjawab "dierami bu." **(CL2, P2, K16)** "iya gading, fadil bagus, semuanya juga bagus masih ingat. Nah jangan keliru lagi ya, binatang yang makan tumbuhan apa?" **(CL2, P2, K17)** anak-anak menjawab "kambing, kerbau, jerapah, bebek.." **(CL2, P2, K18).** peneliti mereview saat bermain wayang film tadi **(CL3, P3, K6).** Peneliti mereview kembali kegiatan bermian wayang sebelum pulang **(CL4, P4, K1)**.

Kegiatan selanjutnya peneliti mereview kegiatan yang telah dilakukan dengan meminta anak bercerita tentang binatang yang mereka tau **(CL5, P4, K1)**. FDL yang pertama bercerita, "saya suka harimau, karena harimau binatang yang kuat. Suaranya auuum.. harimau memakan daging, dan mangsanya adalah kambing. Harimau juga memiliki corak di badannya, itu untuk menyamar kalau ada yang mau berantem sama dia." **(CL5, P4, K2)** Lalu dilanjutkan oleh FQ yang menjawab pertanyaan dari peneliti "Faiq binatang yang tinggal di darat, dan makan rumput, apa aja?" **(CL5, P4, K3)** FQ menjawab "gajah, hemm.. harimau, eh bukan, kambing. Terus sapi, terus jerapah, terus, domba bu", **(CL5, P4, K4)** kemudian DVN menjawab pertanyaan dari guru "davin, kalau binatang yang makan daging?" "DVN menjawab,"harimau, singa, kucing, beruang". **(CL5, P4, K5).** peneliti melakukan review kegiatan yang telah berlangsung **(CL7, P2, K4)**. "masih inget gak binatang jinak apa aja?" **(CL7, P2, K5)** anak-anak menjawab,"kucing, kelinci, ayam, bebek, burung." **(CL7, P2, K6)** Peneliti melanjutkan,"ciri-cirinya apa aja?" **(CL7, P2, K7)** anak-anak menjawab,"bisa dipegang bu." **(CL7, P2, K8)** Kemudian VN menjawab,"bisa dipelihara.." **(CL7, P2, K9)** DVN menjawab,"digendong diajak foto bu.." **(CL7, P2, K10).** Sebelum memasuki tema baru, guru bertanya pada anak tentang binatang yang ada di sekitar mereka "gimana kemarin bertemu binatang apa saja?" **(CL8, P1, K4)** mulanya ERN menjawab,"banyak bu, saya liat ayam sama pegang juga, tetangga saya

punya ayam jago gede banget bu, kemarin liat masukin ke kandang." **(CL8, P1, K5)** Kemudian dilanjutkan anak lain dengan jawaban yang bermacam-macam **(CL8, P1, K6)**. ALN "saya liat kucing hamil bu di jalan" **(CL8, P1, K7)** DVN,"saya sama Ernest bu kemarin liat ayam jagonya, yaa nes yaa.." **(CL8, P1, K8)** ERN mengangguk dan jawaban anak lain yang bercerita tentang binatang yang ditemuinya **(CL8, P1, K9).** Sebelum pulang, peneliti mereview kegiatan yang telah dilakukan,"jadi, akar gunanya apa?" **(CL8, P3, K16)** anak-anak menjawab "untuk mengambil air untuk minum tanaman." **(CL8, P3, K17)** Peneliti bertanya lagi,"jenis tanaman yang memiliki bunga?" **(CL8, P3, K18)** anak-anak menjawab "mawar" "melati" "bugenvil" "kamboja", **(CL8, P3, K19).** peneliti mereview dengan cara bertanya pada anak pohon yang mereka peluk memiliki bunga atau tidak **(CL9, P3, K4)**. Peneliti juga bertanya "inget gak benda-benda yang bisa didaur ulang apa saja tadi?" anak-anak menjawab "botol, kertas, kertas.." **(CL9, P3, K5).** Peneliti mereview kegiatan kemarin, kemudian membuka kegiatan dengan wayang film bercerita tentang daun **(CL10, P1, K2).** peneliti mereview kegiatan setelah itu memimpin anak berdoa kemudian pulang **(CL11, P2, K11)**.

b) Display Data

Mereview kegiatan pembelajaran. **(CL1, P4, K9), (CL2, P2, K7)**, **(CL2, P2, K8)**, **(CL2, P2, K9)**, **(CL2, P2, K10)**, **(CL2, P2, K11), (CL2, P2, K12)**, **(CL2, P2, K13)**, **(CL2, P2, K14)**, **(CL2, P2, K15)**, **(CL2, P2, K16)**, **(CL2, P2,**

K17), **(CL2, P2, K18), (CL3, P3, K6), (CL4, P4, K1)**, **(CL5, P4, K1)**, **(CL5, P4, K2), (CL5, P4, K3)**, **(CL5, P4, K4)**, **(CL5, P4, K5), (CL7, P2, K4)**, **(CL7, P2, K5)**, **(CL7, P2, K6), (CL7, P2, K7)**, **(CL7, P2, K8)**, **(CL7, P2, K9)**, **(CL7, P2, K10), (CL8, P1, K4)**, **(CL8, P1, K5), (CL8, P1, K6)**, **(CL8, P1, K7)**, **(CL8, P1, K8), (CL8, P1, K9), (CL8, P3, K16), (CL8, P3, K17), (CL8, P3, K18) (CL8, P3, K19). (CL9, P3, K4)**. **(CL9, P3, K5). (CL10, P1, K2). (CL11, P2, K11)**.

d) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitan yang dipaparkan di reduksi dan juga di display data dapat dideskripsikan bahwa mereview kegiatan setelah pembelajarn sangat efektif untuk melihat fokus anak-anak. Anak yang fokus jika ditanya pasti akan menjawab dengan mudah. Review kegiatan pembelajarn dilakukan di setip akhir pembelajaran. Kadang juga dilakukan diawal pembelajaran untuk *brainstroming* anak di awal kegiatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan dalam reduksi data dan display data, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggunakan media permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak. Hal ini terlihat dari adanya peniknkgkatan indikator kecerdasan naturalis yaitu mengenali kehadiran makhluk lain, memahami alam, mengklasifikasikan benda menggunakan hal-hal yang ada di alam, dan berinteraksi dengan tanaman dan alam. Setiap pertemuan terdapat indikator anak yang meningkat.

Peningkatan kecerdasan naturalis anak ditandai dengan adanya anak mengenali kehadiran makhluk lain. Makhluk lain yang dimaksud disini adalah makhluk hidup yang tumbuh atau tinggal di sekitar lingkungan anak. Anak mampu mengenali jenis-jenis binatang, jenis-jenis tumbuhan, bercerita tentang binatang yang anak suka, serta anak mampu menjawab pertanyaan–pertanyaan dari kolaborator maupun peneliti. Anak juga menyadari bahwa di lingkungan tempatnya tinggal bukan hanya ada mereka dan teman-temannya, tetapi juga ada binatang serta tumbuhan yang hidup dan perku dijaga dan disayangi.

Selain itu, peningkatan kecerdasan naturalis juga ditandai oleh adanya kejadian anak mampu memahami alam. Dalam hal ini anak diharapkan dapat membuang sampah di tempat yang disediakan, dan juga anak dapat mengenal jenis-jenis binatang serta tumbuhan yang ada di sekitarnya. Perilaku ini muncul ketika anak diminta menjawab pertanyaan dari peneliti mapun kolaborator mengenai jenis-jenis binatang dan tumbuhan.

Peningkatan kecerdasan naturalis anak yang selanjutnya adalah anak mampu mengklasifikasikan serta menggunaka hal-hal yang ada di alam, baik untuk belajar ataupun untuk bermain. Perilaku ini muncul ketika peneliti meminta anak untuk mencari daun-daun, ataupun ranting untuk kegiatan di kelas. Anak-anak terlihat antusias ketika peneliti meminta anak untuk mencari benda-benda alam yang ada di lingkungannya.

Selanjutnya aspek yang muncul adalah berinteraksi dengan tanaman dan alam. Anak mau untuk bermain di luar ruangan tanpa diminta oleh peneliti. Anak juga mampu untuk menganalisis tanaman, yaitu dengan cara menghitung ruas-ruas daun dan juga mengukur besar pohon yang mereka temui.

Setelah indikator yang dipaparkan adapun hasil penelitian yang dipaparkan dalam reduksi data dan display data adalah media permainan wayang film. Reduksi dan display data memaparkan tentang guru membuat peraturan yang disepakati oleh anak, guru memperkenalkan tokoh yang akan dimainkan, guru bercerita menggunakan media wayang film, guru memberikan kesempatan pada anak untuk bermain menggunakan wayang film, dan guru mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

Guru membuat peraturan yang disepakati oleh anak. Dalam setiap permainan pasti ada peraturan yang harus diikuti. Ketika bermain wayang film juga guru membuat peraturan yang disepakati bersama-sama dengan anak. Hal ini dilakukan untuk membuat kegiatan belajar menjadi suasana yang kondusif. Peraturan juga dibuat berdasarkan diskusi bersama dengan anak, jadi anak juga ikut serta dalam pembuatan peraturan tersebut. Setelah peraturan disebutkan, anak dan guru menyepakatinya bersama. Konsekuensi jika anak tidak mentaati peraturannya adalah anak tidak boleh bermain wayang film, atau dalam satu kondisi guru akan langsung meminta anak untuk bercerita didepan menggantikan guru yang sedang bercerita.

Selanjutnya setelah membuat peraturan, guru memperkenalkan tokoh wayang yang akan digunakan. Memperkenalkan atau memberitahukan ke anak tentang tema yang akan dipelajari. Sebelum memulai bercerita guru atau peneliti mengatakan bahwa hari ini akan bercerita tentang binatang atau tumbuhan ini.

Lalu setelah membuat peraturan, guru memulai bercerita menggunakan wayang film. Cerita yang guru ceritakan tidak selalu dalam bentuk fabel, tetapi ketika bercerita guru juga melakukan tanya jawab ke anak untuk melengkapi cerita yang guru ceritakan. Cerita yang guru ceritakan tentang binatang, jenis-jenisnya, ciri-cirinya, dan lain-lain. Sedangkan tentang tumbuhan, guru menceritakan tentang fungsi-fungsi dari tumbuhan tersebut, jenis-jenisnya dan juga manfaatnya bagi manusia. Ketika bercerita guru juga melakukan diskusi bersama anak, melakukan tanya jawab seputar materi yang dibahas.

Selanjutnya guru mempersilakan anak untuk bercerita menggunakan media wayang film. Hal yang diceritakan anak dapat berupa ulangan dari apa yang diceritakan guru. Anak juga bercerita pengalamannya sendiri. Selain itu anak juga bebas untuk bercerita sesuai dengan apa yang anak mau, namun tetap terkait dengan materi yang dibahas.

Setelah anak cerita, kegiatan terakhir adalah guru melakukan review kegiatan pembelajaran diakhir. Guru melakukan review dengan cara bertanya kepada anak tentang apa yang telah dibahas hari itu. Berdasarka hal

tersebut, diduga media permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia 5 – 6 tahun di TK Islam Muthiah.

C. Interpretasi Hasil Analisis

Interpretasi hasil analisis dipaparkan dalam dua jenis data, yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif. Berikut pemaparan interpretasi hasil analisis data secara kuantitatif diperoleh dari hasil observasi penelitian kecerdasan naturalis anak. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan baerhasil jika adanya presentase kenaikan mencapai 71%. Untuk melihat pengaruh pemberian tindakan melalui media permainan wayang film terhadap peningkatan kecerdasan naturalis anak usia 5 – 6 tahun di TK Islam Muthiah sebagai berikut :

Tabel 4.6

Data Peningkatan Kecerdasan Naturalis Anak

	Hasil Tindakan	**Peningkatan**
Pra Siklus	**40.81%**	-
Siklus I	80.88%	
Total Peningkatan		40.07%

Analisis presentase kenaikan pra siklus ke siklus I dihitung dengan menggunakan rumus :

Presentase siklus I – Presentase Pra Siklus = 80.00% - 40.81%

= 40.07%

Berdasarkan tabel di atas dapat dihasilkan perbandingan presentase kecerdasan naturalis anak pada pra siklus dengan data pada siklus I terjadi peningkatan kecerdasan naturalis anak setelah diberikan tindakan menggunakan media waynag film. Prosentase telah mencapai target sebesar 71% makan peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan tindakan ke siklus II. Dengan demikian maka hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa media permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia 5 – 6 tahun di TK Islam Muthiah dapat diterima.

Hasil data kualitatif membuktikan bahwa media permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak usia 5 – 6 tahun si TK Islam Muthiah. Melalui media permainan wayang film anak dapat memahami alam melalui cerita baik cerita dari peneliti atau kolaborator, atau cerita yang anak sampaikan sendiri saat sedang bermain menggunakan media wayang film. Kegiatan yang diberikan oleh peneliti melibatkan anak secara langsung dalam merasakan pengalaman bermain menggunakan media wayang film. Sebelum anak menggunakan media wayang film, peneliti memberitahukan dahulu bagaimana cara menggunakan media wayang film.

Pada awal pertemuan anak belum terlalu paham cara menggunakan wayang film dan cenderung masih malu dan selalu ingin bersama temannya ketika diminta bercerita menggunakan wayang film. Kemudian semakin

sering anak bertemu dengan media wayang film, semakin sering anak bermain sendiri dengan wayang tersebut, anak mulai terbiasa dan dengan sendirinya meminta dirinya untuk bercerita di depan.

Pada pra penelitian anak juga belum mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Masih ada beberapa jawaban yang keliru. Anak menjawab juga msih selalu mengikuti jawaban temannya. Ketika memasuki siklus I ketika menggunakan wayang film, anak lebih dapat memberikan atensi kepada guru maupun peneliti. Ketika ditanya pun anak dapat menjawab dengan baik dan benar, serta sudah mampu untuk menjawab sesuai jawaban yang anak miliki.

Ketika pra penelitian, anak lebih memilih untuk bermain di dalam kelas ketika jam istirahat. Anak juga tidak pernah mengeksplore dirinya di alam. Anak pun jarang bersentuhan dengan tanaman. Hal tersebut dikarenakan guru juga tidak pernah memberikan materi yang berhubungan dengan alam sekitarnya. Setelah siklus I dilakukan, anak mulai dapat mengeksplore lingkungannya dari kegiatan yang peneliti berikan. Anak pun terlihat menikmati kegiatan tersebut. Anak juga sudah mulai bermain di luar ruangan, bermain di halaman, dan juga duduk-duduk di pohon.

D. Temuan Teoritik

Berdasarkan hasil analisis data melalui reduksi data, display data, dan verifikasi data diperoleh beberapa temuan teoritik yang berkaitan dengan kecerdasan naturalistik anak usia 5 – 6 tahun melalui media permainan wayang film di TK Islam Muthiah, Regensi, Tangerang Selatan, yaitu:

1. Kecerdasan naturalis muncul ketika kegiatan dikelas menggunakan media permainan wayang film.
2. Kecerdasan naturalis ditunjukkan pada saat anak mengeksplore lingkungannya untuk pembelajaran maupun untuk bermain, ketika anak mampu bercerita tentang hal-hal yang berhubungan dengan makhluk hidup dengan kemampuan analisisnya terhadap makhluk hidup tersebut, ketika anak menunjukkan antusias ketika diizinkan bermain di luar ruangan, anak mampu membuang sampah pada tempatnya dan ketika anak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat mengenai tema yang dibahas.
3. Kecerdasan naturalis menunjukkan ke anak bagaimana pentingnya alam sekitar bagi kehidupan manusia.
4. Media permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak.
5. Media permainan wayang film dapat membuat anak mengenal makhluk hidup di sekitarnya lebih baik.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat dideskripsikan bahwa kecerdasan naturalis anak yang terlihat melalui media wayang film adalah anak dapat mengeksplore lingkungannya, anak mampu bercerita mengenai makhluk hidup dengan spesifikasi yang baik, anak mampu membuang sampah di tempat yang telah disediakan tanpa diperingatkan terlebih dahulu dan anak mampu menjawab pertanyaan seputar makhluk hidup yang dibahas.

Melalui kegiatan yang dirancang, anak mampu untuk bercerita dengan baik tentang makhluk hidup, anak mampu membuang sampah pada tempatnya dan tetap menjaga kebersihan di lingkungan sekolahnya, anak dapat menjawab pertanyaan dengan tepat, dan anak mau berkegiatan diluar ruangan.

E. Pembahasan Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif dieroleh presentase kenaikan kecerdasan naturalistik anak sebesar 80.88% pada siklus I. Hasil tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan. Terjadi peningkatan dari pra penelitian ke siklus I melebihi dari target yaitu 71%, maka hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan naturalistik anak usia 5 – 6 tahun di TK Islam Muthiah.

Anak dengan presentase tertinggi tingkat pencapaian kecerdasan naturalistiknya yaitu ERN yang memiliki rata-rata 87.50%. ERN jika dalam

pembelajaran kurang aktif, tetapi jika ERN bercerita atau ditanya ERN dapat menjawab dan bercerita dengan baik, ERN dapat bercerita dengan karakter-karakter dari makhluk hidup tersebut. ERN aktif jika ERN sedang bermain di luar ruangan. ERN menyukai kegiatan luar ruangan, ERN juga menyukai bermain di kebun atau duduk-duduk di pohon. Anak lain pun mengalami peningkatan yang cukup signifikan, namun rata-rata presentasenya ada dibawah 87%.

Hasil analisis kualitatif membuktikan bahwa media permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan naturalistik anak, ketika anak mulai mengenali kehadiran makhluklain, memahami alam, mengklasifikasikan serta menggunakan hal-hal yang ada di alam, dan berinteraksi dengan alam dan tanaman. Peningkstan tersebut dinyatakan signifikan. Media permainan wayang film dapat melibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Media permainan wayang film kegiatannya disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Peningkatan kecerdasan naturalistik salah satunya dapat dilihat saat anak mengenali kehadiran makhluk lain (tumbuhan dan binatang). Ketika anak mengenali kehadiran makhluk lain perilaku yang ditunjukkan oleh anak yaitu anak bercerita tentang binatang kesukaan, anak menjawab pernyataan tentang jenis binatang karnivora dan herbivora, anak bercerita tentang tanaman yang ada di lingkungannya, dan juga anak dapat menjawab pertanyaan tentang tumbuhan bunga, obat, dan buah.

Peningkatan kecerdasan naturalistik yang kedua ditunjukkan saat anak mampu memahami alam. Perilaku yang ditunjukkan oleh anak ketika memahami alam adalah anak dapat menyebutkan jenis sampah yang dapat didaur ulang, anak mampu menyebutkan jenis binatang, anak dapat membuang sampah di tempat yang telah disediakan, anak dapat menyebutkan jenis tanaman, anak peka dengan cara menegur temannya yang membuang sampah sembarangan, dan juga anak menjawab pertanyaan tentang jenis-jenis binatang.

Peningkatan kecerdasan naturalis yang ketiga yaitu ditunjukkan anak ketika anak mampu mengklasifikasikan serta menggunakan benda-benda yang ada di alam atau lingkungannya. Perilaku yang ditunjukkan oleh anak adalah anak mengumpulkan daun-daun untuk bermain dan berkegiatan di kelas, anak dapat mengelompokkan daun-daun tersebut sesuai dengan ukuran dan juga bentuknya, selain itu anak juga dapat memanfaatkan daun tersebut dengan cara dijadikan karya.

Peningkatan kecerdasan naturalis yang terakhir yaitu anak mampu berinteraksi dengan tanaman. Perilaku yang muncul adalah anak mau bermain di luar ruangan, di alam terbuka, anak mampu menganalisi tumbuhan dengan cara menghitung ruas daun dan juga mengukur besar batang pohon, dan anak juga mampu mengeksplore lingkungannya.

Media permainan wayang film memberikan pengalaman baru yang belum pernah anak rasakan dalam kegiatan pembelajaran. Ketika bermain

mengguankan media wayng film anak dapat bercerita sesuai keinginannya sendiri. Anak bebas untuk berimajinasi. Bayangan yang dihasilkan oleh wayang-wayang tersebut sangat menarik perhatian anak. Dalam pembelajaran, jika ada anak yang belum mendapat giliran untuk bermain, anak dapat mengguankannya saat istirahat ataupun bergantian di keesokan harinya.

Pada kegiatan ketika menggunakan wayang film, guru memperkenalkan media tersebut pada anak, baru kemudian sebelum bermain guru membuat peraturan yang disepakati bersama dengan anak. Peraturan dibuat untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar tetap efektif dan kondusif. Peraturan itu sendiri dibuat dengan berdiskusi dengan anak, jadi anak ikut terlibat dalam pembuatan aturan bermain, sehingga anak pun dapat menyepakatinya bersama-sama.

Setelah membuat peraturan guru memperkenalkan tokoh wayang ke anak. Hal ini dimaksudkan agar anak memiliki bayangan awal tentang tokoh yang akan dibicarakan sehingga akan memudahkan guru dalam menstimulus kecerdasan anak. Tokoh yang dimaksud dalam wayang ini adalah wayang-wayang berbentuk binatang dan juga wayang berbentuk pohon dan bagian-bagian pohon.

Kemudian setelah memperkenalkan tokoh ke anak, guru memulai untuk bercerita. Cerita yang disampaikan bermacam-macam sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru bercerita tentang berbagai macam binatang,

jenis-jenis binatang dan juga ciri-cirinya, bercerita tentang tanaman serta fungsi dan kegunaannya. Ketika bercerita guru tidak hanya mendongeng namun guru juga melakukan komunikasi dua arah bersama anak dnegan melakukan percakapan di sepanjang cerita. Kegiatan inilah yang menstimulus anak agar kecerdasannaturalis anak berkembang.

Setelah guru bercerita, jika ada waktu guru mempersilakan anak untuk bercerita menggunakan wayang film. Anak bebas bercerita, tetapi masih sesuai dengan tema. Namun kebanyakan anak bercerita dari apa yang telah mereka dengan dari guru. Beberapa anak lebih suka bercerita sesuai apa yang anak mau, beberapa lagi bisa bercerita sendiri namun masih harus dibantu oleh guru. Namun, secara keseluruhan anak sudah dapat bercerita sendiri menggunakan kalimatnya.

Kemudian yang terakhir adalah guru mereview kegiatan. Review kegiatan dilakukan di akhir pertemuan. Pada saat mereview guru biasanya bertanya kepada anak tentang apa yan telah dibahas ketika berkegiatan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah anak fokus selama kegiatan berlangsung.

Berdasarkan pemaparan diatas, hal yang masih belum maksimal dilakukan adalah memberikan kesempatan pada semua anak untuk bercerita menggunakan wayang film. Keterbatasan waktu menjadikan kegiatan kurang maksimal. Untuk meminimalisir kecemburuan anak yang belum mendapatkan giliran, terkadang anak bercerita secara berkelompok di depan kelas. Hal

tersebut sebenarnya kurang efektif karena pasti ada salah satu anak yang mendominasi. Bahkan, ada anak yang tidak mau bergantian memainkan wayangnya. Kegiatan yang paling maksimal adalah mereview kegiatan dan juga bercerita.

Pada kecerdasan naturalis yang jarang dilakukan oleh anak adalah berinteraksi dengan tanaman dan lingkungannyan dan juga anak mengklasifikasikan serta menggunakan hal-hal yang ada di alam. Hal tersebut dikarenakan anak jarang mendapatkan kesempatan untuk belajar di luar dan tidak ada tanaman di seklah tersebut. Hal yang paling maksimal dilakukan oleh anak adalah anak mengenali kehadiran makhluk lain dan anak memahami alam.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan telah berhasil menguji hipotesis. Selama kegiatan penelitian, peneliti merasa adanya keterbatasan dalam kegiatan penelitian. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa hal, diantara lain:

1. Peneliti mengalami keterbatasan dalam dokumentasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terdapat beberapa kegiatan yang tidak dapat didokumentasikan.
2. Tidak maksimalnya peran peneliti sebagai planner leader, disebabkan oleh ketidaksetujuan dari kolaborator dengan kegiatan yang telah didiskusikan.

3. Keterbatasan pada lingkungan sekolah yang tidak memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung di luar ruangan seperti yang telah direncanakan, larangan dari kolaborator yang tidak mengizinkan anak untuk keluar sekolah juga menjadi alasan.