

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SAINS ANAK
MELALUI MEDIA PUZZLE TANAMAN DI PAUD AL FAIZ
PAYA BUJOK TUNONG
KOTA LANGSA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

NOVIA FADHILA
NIM : 1062016002

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI



KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2021 M / 1443 H

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SAINS ANAK
MELALUI MEDIA PUZZLE TANAMAN DI GP. PAYA BUJOK
TUNONG KOTA LANGSA**

Kata kunci : kemampuan minat belajar sains, media puzzle tanaman

- Pendidikan anak usia dini
- Minat belajar
- Pembelajaran Sains
- Media puzzle
- Kenyataan di lapangan
- Penelitian yang relevan

**UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SAINS ANAK MELALUI
MEDIA PUZZLE TANAMAN DI PAUD AL FAIZ PAYA BUJOK
TUNONG KOTA LANGSA**

SKRIPSI

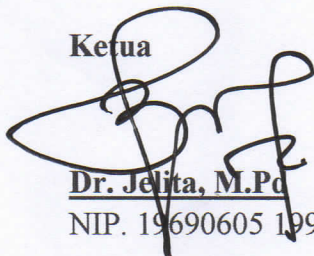
Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari / Tanggal

Kamis, 6 Mei 2021 M
22 Ramadhan 1442 H

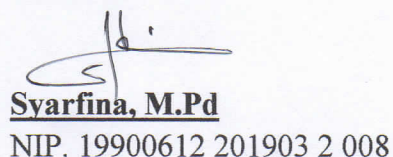
PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



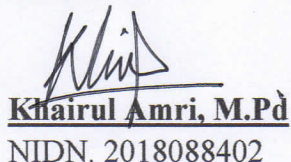
Dr. Jelita, M.Pd
NIP. 19690605 199203 2 004

Sekretaris



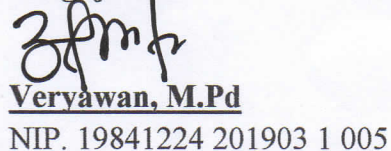
Syarfina, M.Pd
NIP. 19900612 201903 2 008

Penguji I



Khairul Amri, M.Pd
NIDN. 2018088402

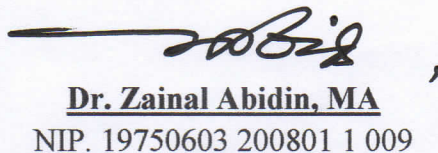
Penguji II



Veryawan, M.Pd
NIP. 19841224 201903 1 005

Mengetahui :

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19750603 200801 1 009

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Sebagian

Syarat-Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana

Dalam Ilmu Pendidikan Dan Keguruan

Di Ajukan Oleh :

NOVIA FADHILA

NIM : 1062016002

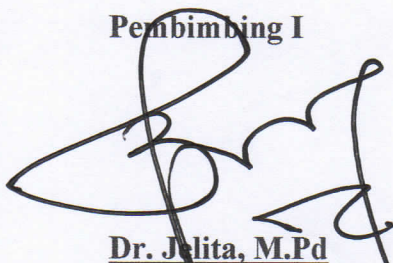
Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Program Strata Satu (S-1)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Jelita, M.Pd

NIP. 19690605 199203 2 004

Pembimbing II



Syarfina, M.Pd

NIP. 19900612 201903 2 008

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novia Fadhila
Tempat / Tanggal Lahir : Langsa, 19 November 1997
Nim : 1062016002
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Jl. Pang. Latif No. 23 Dusun Analisa PB.Tunong

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sains Melalui Media Puzzle Tanaman Di Paud Al-Faiz Paya Bujok Tunong Kota Langsa”** Adalah benar hasil usaha saya sendiri. Apabila kemudian hari ternyata terbukti hasil plagiasi karya orang lain atau dibuat orang lain, maka akan dihasilkan dan saya siap menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 13 Maret 2021

Yang membuat pernyataan

Novia Fadhila

Kata Pengantar

Dengan mengucapkan *Alhamdulillah*, segala puji beserta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan kesehatan, kekuatan, dan kesempatan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sains Melalui Media Puzzle Tanaman Di Paud Al - Faiz Paya Bujok Tunong Kota Langsa”**. Selanjutnya shalawat beserta salam senantiasa kita sanjung sajikan kepada pangkuan alam revolusi sedunia dari Abdullah buah hati dari Aminah, Siapakah beliau? Beliau adalah baginda kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga beliau dan semua sahabat beliau.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala yang dikarenakan minimnya pengetahuan penulis. Tetapi berkat bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang mendalam kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

2. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Ibu Rita Mahriza, MS. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa yang telah memberikan izin atas penyusunan skripsi hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Ibu Dr. Jelita, M.Pd. Selaku Pembimbing pertama yang tulus ikhlas penuh kesabaran dan perhatian membimbing serta mengarahkan peneliti mulai dari awal penyusunan skripsi hingga pada penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Syarfina, M.Pd. Selaku Pembimbing kedua yang telah berkenan meluangkan waktu dan pemikiran kepada penulis untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka atas jasa beliau hanya Allah SWT yang dapat membalas semuanya.
6. Bapak Dr. Zainuddin, MA. Selaku Penasehat Akademik. Yang memberikan banyak motivasi dan pengarahan selama masa perkuliahan
7. Dosen-dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan seluruh civitas akademik yang telah membantu penulis dari sejak awal daftar hingga akhir selesai mata kuliah. Ketua perpustakaan dan seluruh staf administrasi perpustakaan yang telah memberikan izin dalam peminjaman buku-buku serta dalam tempat yang sudah disediakan.
8. Ibu Chairiani, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah PAUD Desa Al-Faiz Langsa yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Serta dalam upaya mengumpulkan data-data yang diperlukan penulis.

9. Ibu Ita Syafitri, S.Pd. Selaku Guru Kelas B2 yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
10. Salam penghormatan teristimewa kepada Ibunda tercinta Nur Janah dan Ayahanda tersayang Arifin, mereka bersusah payah menjaga, membesarkan, mengajar, mendidik, serta membimbing penulis dari sejak kecil hingga dewasa ini dan yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan baik materi, arahan, penyemangat, motivasi dan spiritual kepada penulis, agar penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi. Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kedua orang tua Ayah dan Ibu serta membalas semua amal kebajikannya.
11. Teman-teman penulis yang paling terbaik Sri Rizki Rahmayanti, Yolanda Anggaria, dan Yohana Suseni Br. Karo yang telah berjuang bersama-sama dengan penulis dari titik terendah hingga mencapai keberhasilan yang sudah tercapai saat ini dan terimakasih juga telah mendukung, membantu dan selalu menemani penulis saat proses pembuatan skripsi.
12. Seluruh keluarga Jurusan PIAUD Angkatan 2016 Unit 1 yang selalu memberikan semangat dan mengukir kenangan untuk menempuh gelar S.Pd dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik dan

saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan sarannya penulis ucapkan terima kasih.

Akhirnya hanya kepada Allah jualah penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan buat pembaca sekalian. *Aamiin Ya Rabbal Alamiin.*

Langsa, 22 Maret2021

NOVIA FADHILA
1062016002

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	7
H. Penelitian Relevan	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Anak Usia Dini	10
B. Minat Belajar Anak	11
C. Media Pembelajaran	18
D. Puzzle	21
E. Media Puzzle Tanaman	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Tempat Penelitian.....	26
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	26
C. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
D. Desain Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen	34
F. Instrumen Penelitian.....	35
G. Teknik Analisis Data	35
H. Indikator Keberhasilan	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Media Puzzle Tanaman Buah.....	25
Gambar 3.1	Alur Ptk Model Kemmis Mc Taggart	27
Gambar 4.1	Mengenalkan Macam-Macam Tanaman Buah	42
Gambar 4.2	Mengenalkan Nama-Nama Tanaman Buah	44
Gambar 4.3	Mengenalkan Warna Tanaman Buah	47
Gambar 4.4	Menceritakan Cara Menanam Tanaman Buah	49
Gambar 4.5	Grafik Pie Peningkatan Minat Belajar Siklus I.....	55
Gambar 4.6	Mengenalkan Bagian Tanaman Buah	60
Gambar 4.7	Anak Menyusun Puzzle Tanaman Buah	62
Gambar 4.8	Anak Saling Membantu Dalam Menyusun Puzzle	65
Gambar 4.9	Membantu Anak Yang Kesulitan Dalam Menyusun Puzzle.....	67
Gambar 4.10	Grafik Pie Peningkatan Minat Belajar Siklus II.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi	35
Tabel 3.2 Kategori Keberhasilan Anak Didik.....	37
Tabel 4.1 Data Minat Belajar Siklus I	52
Tabel 4.2 Data Minat Belajar Siklus II	71

ABSTRAK

Minat belajar merupakan kecenderungan dan fokus seseorang terhadap aktivitas belajar dan untuk memberikan stimulus yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas yang dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya. Minat dapat ditumbuhkan melalui penggunaan media pembelajaran yaitu media puzzle tanaman. Media ini dapat memotivasi anak untuk belajar memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar menjadi bentuk utuh. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak sains anak melalui media puzzle tanaman di PAUD Al Faiz Paya Bujok Tunong Kota Langsa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis Mc Taggart dengan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek yang diteliti berjumlah 10 orang anak, yang berusia 5-6 tahun di PAUD Al Faiz Paya Bujok Tunong. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dengan empat indikator yaitu, ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Adapun data dianalisis dengan menggunakan persentase. Dari hasil analisis data ditemukan bahwa adanya peningkatan pada setiap siklusnya, yaitu pada siklus I minat belajar anak belum mencapai nilai rata-rata yaitu 62% dengan predikat BB (Belum Berkembang), 32% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), dan 7% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan pada Siklus II minat belajar anak sudah mencapai nilai rata-rata yaitu 33% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 76% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik). Kemudian aktivitas anak juga menunjukkan perubahan yang sangat baik selama proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media puzzle tanaman dapat meningkatkan aktivitas & minat belajar sains anak.

Kata kunci : *Kemampuan Minat Belajar Sains, dan Media Puzzle Tanaman*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensinya secara maksimal.¹

Selain itu, kegiatan belajar di sekolah di anjurkan untuk dikemas dalam model belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. Bentuk belajar anak haruslah sesuai dengan perkembangan anak. Jika pada usia dini belum ada ketertarikan belajar maka kewajiban guru untuk memberikan stimulus yang menyenangkan agar minat belajar pada anak dapat muncul. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun social dalam proses pembelajaran, agar menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri.²

Minat belajar adalah kecenderungan dan fokus seseorang terhadap aktivitas belajar. Di samping itu, minat juga merupakan kemampuan untuk memberikan stimulus yang mendorong seseorang untuk memperhatikan aktivitas yang

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : 2014), hlm. 22

² E.Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi* (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya, 2006) hlm. 32

dilakukan berdasarkan pengalaman yang sebenarnya.³ Salah satu minat belajar yang perlu ditingkatkan pada anak adalah minat mempelajari sains.

Media puzzle tanaman adalah media yang dapat melatih keterampilan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tangannya dalam membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan puzzle, salah satunya media puzzle tanaman. Keunggulan dari media puzzle tanaman ini adalah dapat memancing daya ingat anak lebih mendalam untuk menarik minat belajar anak tentang buah-buahan yang sudah di kenalnya, namun media ini tetap menyenangkan dikarenakan bisa di ulang-ulang. Dengan media puzzle tanaman anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar puzzle tersebut menjadi bentuk utuh. Penggunaan media puzzle selain menyenangkan juga menarik minat anak untuk belajar meningkatkan kemampuan kognitifnya.⁴

Pembelajaran Sains memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas yaitu manusia yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan logis. Nugraha mengemukakan bahwa pengembangan pembelajaran sains pada anak, dan bidang pengembangan lainnya memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu

³ Wayan Sukreni dkk, *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Anak Kelompok B Tk Kumara Jati Denpasar*, (Tk Kumara Jati Denpasar). e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Vol. 4, 2014.

⁴ Rani Yuliani, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. (Jakarta: Lascar Askara, 2008) hlm 1-4.

meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan.⁵ Hal ini dikarenakan pembelajaran sains merupakan kegiatan anak yang dilakukan dengan cara eksplorasi berbagai benda di sekitarnya.

Di dalam eksplorasinya, anak menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala alam melalui kegiatan observasi (penginderaan) sehingga kemampuan observasinya meningkat seperti melihat, meraba, membau, merasakan dan mendengar. Melalui kemampuan sains tersebut memungkinkan anak untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sebagai hasil pengalaman sensoris yang kemudian diteruskan dengan proses berpikir.⁶ Oleh karena itu, sains perlu diperkenalkan anak sejak dini sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta dengan media pembelajaran yang mendidik dan edukatif.

Akan tetapi berdasarkan observasi awal penulis, anak-anak di PAUD Al Faiz Paya Bujok Tunong masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran sains, terutama dalam mengenal ilmu yang mempelajari benda hidup (*life science*) termasuk mempelajari macam-macam tanaman. Hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung masih ada anak yang belum tertarik untuk belajar, masih ada anak yang berbicara atau ribut, ada yang mengganggu temannya, masih ada yang sibuk bermain, ada yang mengerjakan pekerjaan lain yang bukan pada waktunya, serta

⁵ Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini* (Bandung : JILSI Foundation, 2008) hlm 1-2.

⁶ Dr. Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini* (Sumedang : UPI Sumedang Press, 2019), hlm. 4-5.

ada anak yang sering keluar masuk dengan berbagai alasan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan selama pembelajaran masih belum memotivasi minat belajar anak.

Untuk memecahkan masalah kurangnya minat anak dalam pembelajaran sains, maka perlu adanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu puzzle tanaman yang dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan sehingga minat belajar anak menjadi meningkat.

Media puzzle telah diteliti sebelumnya antara lain oleh Rofik Jalal Rosyanafi dkk dengan judul “Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini”. Di dalam hasil penelitiannya yang melaporkan bahwa peningkatan minat belajar huruf hijaiyah dapat meningkat melalui media jigsaw puzzle. Jadi penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu dimana dia menggunakan media Jigsaw Puzzle sedangkan saya menggunakan media puzzle tanaman.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti apakah media puzzle tanaman dapat meningkatkan minat belajar sains anak usia dini, dengan judul **“Upaya Meningkatkan Minat Belajar Sains Anak Melalui Media Puzzle Tanaman Di Paud Al - Faiz Paya Bujok Tunong Kota Langsa”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah yaitu :

1. Anak masih sulit dalam mengenal dan membedakan macam-macam tanaman buah
2. Media pembelajaran belum sesuai dengan materi pembelajaran.
3. Anak kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran.
4. Anak belum tertarik untuk belajar, ada yang mengganggu temannya, masih ada anak yang sibuk bermain, ada yang mengerjakan pekerjaan lain yang bukan pada waktunya, dan ada juga yang sering keluar masuk dengan berbagai alasan saat pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang timbul, maka perlu adanya pembatasan masalah. Maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada

1. Tema tanaman yang di teliti, di batasi pada Tanaman Buah seperti buah alpukat, jeruk, apel, papaya, rambutan dan pisang di Paud Al - Faiz Paya Bujok Tunong Kota Langsa.
2. Anak - anak Paud Al - Faiz Paya Bujok Tunong Usia 5-6 Tahun.
3. Indikator minat belajar dibatasi pada ketertarikan anak untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan meningkatkan pengetahuan belajarnya dan agar anak Mampu Mengenal Macam-Macam Tanaman Buah,

Menyebutkan, Membedakan Serta Mengelompokkan Macam-Macam Tanaman Buah.

D. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas maka dapat diperoleh permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas anak dalam proses pembelajaran menggunakan media puzzle tanaman?
2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar sains anak melalui media puzzle tanaman di Paud Al - Faiz Paya Bujok Tunong Kota Langsa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan minat belajar sains anak di Paud Al - Faiz Paya Bujok Tunong Kota Langsa setelah proses pembelajaran yang menerapkan media puzzle tanaman.
2. Untuk meningkatkan aktivitas anak di Paud Al - Faiz Paya Bujok Tunong Kota Langsa dalam proses pembelajaran menggunakan media puzzle tanaman.

F. Definisi Operasional

1. Puzzle Tanaman

Media puzzle tanaman merupakan bentuk media bongkar pasang berupa buah-buahan yang sudah di kenal oleh anak. Puzzle ini diharapkan dapat memancing daya ingat anak tentang buah-buahan yang sudah di kenalnya.

2. Minat Belajar Sains

Minat belajar merupakan kecenderungan dan fokus seseorang terhadap aktivitas belajar. Minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemauan anak untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang dapat dipergunakan sebagai bahan acuan bagi sekolah sehingga dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar dalam menggunakan media puzzle tanaman.

2. Bagi pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan informasi yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media puzzle tanaman.

3. Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar anak selalu memaksimalkan motivasi belajar sehingga akan membantu dalam meningkatkan minat membaca pada dirinya.

H. Penelitian Relevan

Sebagai kajian teori yang menunjang kajian ini, peneliti mencantumkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya :

1. Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, Halimah, Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 6 terlihat bahwa peningkatan minat belajar huruf hijaiyah dapat meningkat melalui media jigsaw puzzle.⁷
2. Elan, Dindin Abdul Muiz L, Feranis, Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di TK Perwari 1 Kelurahan Tawangsari Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya terlihat bahwa Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media puzzle lebih baik dari setiap siklus I sampai siklus III, dibandingkan dengan menggunakan media kertas (LKA).⁸
3. Ni Made Intan Asri Devi, Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. Dari hasil

⁷ Rofik Jalal Rosyanafi dkk, *Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini* (UIN Malang, 2018). Ijaz Arabi Journal Of Arabic Learning, Vol. 1, No. 1.

⁸ Elan dkk, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri* (UPI Kampus Tasikmalaya, 2017) Jurnal PAUD Agapedia, Vol. 1, No. 1.

penelitian yang dilakukan oleh penulis di TK Widya Kumara Tirta menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan dapat digunakan di TK sebagai media pembelajaran, serta mempermudah belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan. Jurnal ilmiah pendidikan profesi guru⁹

Dari ketiga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian diatas berbeda dengan penelitian yang sedang di lakukan. Media yang digunakan dalam penelitian sebelumnya antara lain media puzzle bentuk huruf hijaiyah, media puzzle bentuk geometri, dan media puzzle bentuk angka. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media puzzle tanaman dan jenis penelitiannya berbeda yaitu R&D (Research & Development), kuantitatif dan kualitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

⁹ Ni Made Intan Asri Devi, *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan*, (Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia, 2020) Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, vol. 3, no. 3.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Anak usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia dini di sebut sebagai usia emas (golden age).¹⁰ Anak usia dini berada pada rentang usia 0 sampai dengan 6 tahun, anak usia taman kanak-kanak berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Batasan ini sesuai dengan batasan menurut undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan kepribadian dan potensi secara maksimal. Secara institusional, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan

¹⁰ Depdiknas, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Dikdasmen, 2003).

sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggara pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.¹¹

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “Minat” mempunyai arti yaitu kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah atau keinginan. Menurut Syah yang dikutip dalam Ditjen Dikdasmen secara sederhana mengungkapkan bahwa minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.¹²

Menurut Matlin yang dikutip oleh Nurhasanah dan Sobandi (2016) berpendapat bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Selanjutnya dalam konteks sekolah,

¹¹ Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 17

¹² Ditjen Dikdasmen, *Pengembangan Bakat dan Minat* (Jakarta: Kemdikbud, 2016), hlm. 12.

belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹³

Jadi minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti; gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Slameto dalam setiani dan priansa menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu¹⁴ :

1) Faktor Internal

a. Faktor jasmaniah, meliputi :

a) Faktor kesehatan

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk

¹³ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa* (Bandung: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2016), Vol. 1, No. 1, hlm. 136.

¹⁴ Setiani Ani dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 136.

jika badannya lemah, kurang darah atau pun ada gangguan atau kelainan fungsi alat indera serta tubuhnya.

b) Faktor cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat, belajarnya akan terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

b. Faktor Psikologi

a) Intelegensi

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama, siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai intelegensi rendah. Walaupun begitu siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi belum pasti belajarnya, karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan banyak faktor yang mempengaruhinya.

b) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran itu tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Maka dari itu, perhatian sangat penting bagi setiap siswa. Siswa yang memerhatikan ketika guru sedang memberi pelajaran, maka siswa akan dengan mudah menangkap apa yang dipelajari.

c) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik.

d) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Seorang anak akan berhasil dalam belajar jika anak sudah siap (matang).

e) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor keluarga, meliputi : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan

b. Faktor sekolah, meliputi : metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik lainnya, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

Berdasarkan penjelasan tentang faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari individu (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar individu

(faktor eksternal). Faktor internal dan eksternal memiliki peranan penting bagi perkembangan belajar siswa. Siswa yang memiliki kemampuan diri secara fisik maupun mental yang baik dan kondisi lingkungan luar (keluarga, sekolah, masyarakat) yang mendukung, maka akan menumbuhkan minat belajar siswa yang baik. Begitu pula sebaliknya, jika kondisi fisik dan mental siswa tidak mendukung dan kondisi eksternalnya (keluarga, sekolah, masyarakat), maka akan berdampak pada perkembangan minat belajar siswa. Maka dari itu diperlukan pemahaman dan mengenal berbagai aspek dan karakteristik siswa, agar dalam proses belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

3. Indikator Minat Belajar Anak

Minat belajar anak dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana disebutkan oleh Slameto yang dikutip oleh Nurhasanah yaitu¹⁵ :

1. Ketertarikan untuk belajar

Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

2. Perhatian dalam belajar

¹⁵ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa* (Bandung: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2016), Vol.1, No.1, hlm. 138.

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.

3. Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.

4. Pengetahuan

Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

4. Pengertian Sains Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki sifat yang unik karena selalu ingin tahu apa yang ada di lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu tersebut dapat dimanfaatkan oleh orang dewasa untuk mengarahkan mereka ke dalam pencarian informasi dalam rangka menemukan jawaban dari pertanyaan yang mereka ajukan sendiri. Dalam pembelajaran sains, tentu saja hal ini dapat dijadikan salah satu kondisi yang menguntungkan bagi guru karena guru dapat dengan mudah mengarahkan anak-anak ke dalam kegiatan belajar yang bersifat investigasi sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme dan inkuiri.

Sains bagi anak usia dini bukanlah hanya sekedar kumpulan fakta, melainkan melibatkan aktivitas mengobservasi tentang apa yang terjadi, mengklasifikasikan atau mengorganisasikan informasi, memprediksi tentang apa yang akan terjadi, menguji prediksi melalui kegiatan terbimbing serta merumuskan kesimpulan. Menurut Gross (2012) pembelajaran sains merupakan pengenalan konsep bagi anak. Serta menjadi suatu upaya membantu anak untuk menemukan konsep dan proses tertentu dalam kehidupan, dengan pengertian pembelajaran sains bagi anak pada hakikatnya dijadikan media yang digunakan untuk menstimulasi aspek perkembangan dan memaksimalkan potensi yang ada dalam diri anak.¹⁶

Berdasarkan definisi sains yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sains dalam konteks anak usia dini dapat memfasilitasi berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi aspek kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, fisik motorik bahkan agama dan moral (Permendikbud, nomor 137, Tahun 2014). Oleh karena itu, prinsip-prinsip pembelajaran sains untuk anak usia dini tidaklah hanya sebatas pembelajaran yang dilakukan pada tema sains namun berimplikasi pada implementasi yang lebih luas yaitu penerapan prinsip konstruktivisme dan inkuiri pada tema non sains melalui perancangan kegiatan belajar yang melibatkan proses saintifik.

¹⁶ Dr. Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini* (Sumedang : UPI Sumedang Press, 2019), hlm.8-9.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal.¹⁷

Secara lebih khusus, Asmawati menambahkan bahwa media bermain sangat berpengaruh terhadap kesenangan anak, maka bentuk dan penampilannya harus menarik. Dalam membuat alat permainan perlu dituntut suatu kesabaran, rasa estetika dan keterampilan.¹⁸

2. Manfaat Media Pembelajaran

Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu¹⁹:

- a. Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).

¹⁷ Guslinda, S.Pd, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed, *Media, Sumber Belajar Dan APE* (Surabaya : CV Jakad Publishing Surabaya, 2018), hlm. 1

¹⁸ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 41.

¹⁹ Badru Zaman, M.Pd dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, *Bahan Ajar Pendidikan profesi guru (PPG)* (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), hlm. 3

- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain.
- c. Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.
- d. Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar.
- e. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- f. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- g. Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa.

3. Jenis Media Pembelajaran

Keragaman dan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangat banyak dan variatif oleh karena itu dalam perkembangannya timbul usaha-usaha untuk mengelompokkan dan mengklasifikasi media-media tersebut menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Para ahli yang tercatat dalam proses pengklasifikasi tersebut antara lain: Rudy Bretz, Duncan, Briggs, Gagne, Edling, Schramm, Allen, dan lain-lain. Namun demikian dari beberapa pengelompokan media yang mereka lakukan belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi atau taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, khususnya untuk suatu sistem pembelajaran. Bahkan tampaknya memang tidak

pernah akan ada sistem pengelompokan yang sah dan berlaku umum. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam bahan ajar ini jenis media tersebut akan dibagi menjadi tiga kelompok besar sebagai berikut ²⁰:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini nampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Jenis media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) untuk menyampaikan pesan pendidikan untuk TK/anak usia dini antaranya : OHP (*overhead projection*) dan slaid suara (*soundslide*).

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contoh media audio yaitu program kaset suara dan program radio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pendidikan untuk anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang

²⁰ Badru Zaman, M.Pd dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, *Bahan Ajar Pendidikan profesi guru (PPG)* (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2010), hlm. 4-6.

auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya.

3. Media Audio Visual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual ini maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi, karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contoh dari media audio visual ini diantaranya program televisi/video, pendidikan/instruksional, program slide suara, dan sebagainya.

D. Puzzle

1. Pengertian Media Puzzle

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Puzzle pada hakikatnya merupakan suatu bentuk permainan yang umumnya digunakan anak yang sifatnya teka-teki. Selanjutnya Ismail menyebutkan bahwa permainan Puzzle pada hakikatnya merupakan suatu bentuk permainan yang umumnya digunakan anak yang sifatnya teka-teki.²¹

Menurut Depdiknas yang dikutip oleh Sriastuti, penggunaan media puzzle adalah cara melatih ketrampilan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan

²¹ Andang Ismail, *Education Games* (Jakarta: Pilar, 2000), hlm. 219.

dan keterampilan tangannya dalam membongkar dan memasang kembali kepingan-kepingan puzzle. Penggunaan media puzzle merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan media puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar puzzle tersebut menjadi bentuk utuh. Penggunaan media puzzle selain menyenangkan juga menarik minat anak untuk belajar meningkatkan kemampuan kognitifnya.²²

2. Macam-Macam Media Puzzle

Terdapat bermacam-macam media puzzle yang sering kita jumpai di lingkungan sekolah. Adapun media puzzle yang sering kita jumpai adalah puzzle dengan bentuk atau gambar- gambar yang disukai anak seperti buah-buahan, tanaman, pekerjaan, alat transportasi, bentuk-bentuk geometri, angka serta huruf. Terdapat beberapa bentuk puzzle, yaitu: alphabetic puzzle (*puzzle huruf*), numeric puzzle (*puzzle angka*), body puzzle (*puzzle yang terdiri dari kepingan kepala, tangan, badan, dan kaki*), puzzle transportasi, serta puzzle geometri.²³ Puzzle yang digunakan dalam penelitian ini adalah puzzle yang berbentuk tanaman buah seperti alpukat, jeruk, apel, papaya, rambutan dan pisang.

²² Ni Putu Sriastuti dkk, *Peningkatan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013*. (Denpasar : e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar, 2014) Vol. 4.

²³ Andang Ismail, *Education Games* (Jakarta: Pilar, 2000), hlm. 197

3. Fungsi Media Puzzle

Menurut Suparno, pada umumnya media puzzle berfungsi:²⁴

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar.
- 3) Memperkuat daya ingat.
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan.
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).
- 6) Melatih logika anak. Misalnya puzzle tanaman, anak dilatih menyimpulkan bagaimana bentuk pisahan sebuah tanaman sesuai logika.

E. Media Puzzle Tanaman

1. Pengertian Media Puzzle Tanaman

Media puzzle tanaman merupakan salah satu bentuk media bongkar pasang berupa buah-buahan yang sudah dikenal oleh anak. Penggunaan media puzzle dapat melatih koordinasi mata dan tangan dalam menyusun puzzle tanaman, anak belajar mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya kembali menjadi bentuk gambar yang utuh.

²⁴ Muhammad Yunus, Suparno, *Keterampilan Dasar Menulis* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), hlm. 183.

2. Langkah Menggunakan Media Puzzle Tanaman

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan dalam menggunakan media puzzle tanaman sesuai dengan indikator yang hendak dicapai. Adapun cara yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Guru meletakkan media Puzzle tanaman dalam bentuk horizontal (mendatar).
- 2) Guru melepas semua kepingan Puzzle yang terdapat pada media.
- 3) Guru menunjukkan gambar tanaman di papan tulis dan kemudian guru meminta anak menyebutkan nama tanaman dan bagian-bagian tanaman tersebut.
- 4) Anak diminta menyusun kepingan Puzzle hingga membentuk kepingan yang utuh.
- 5) Anak diminta menyebutkan bagian-bagian tanaman berdasarkan media gambar tanaman yang berada di papan tulis tersebut.

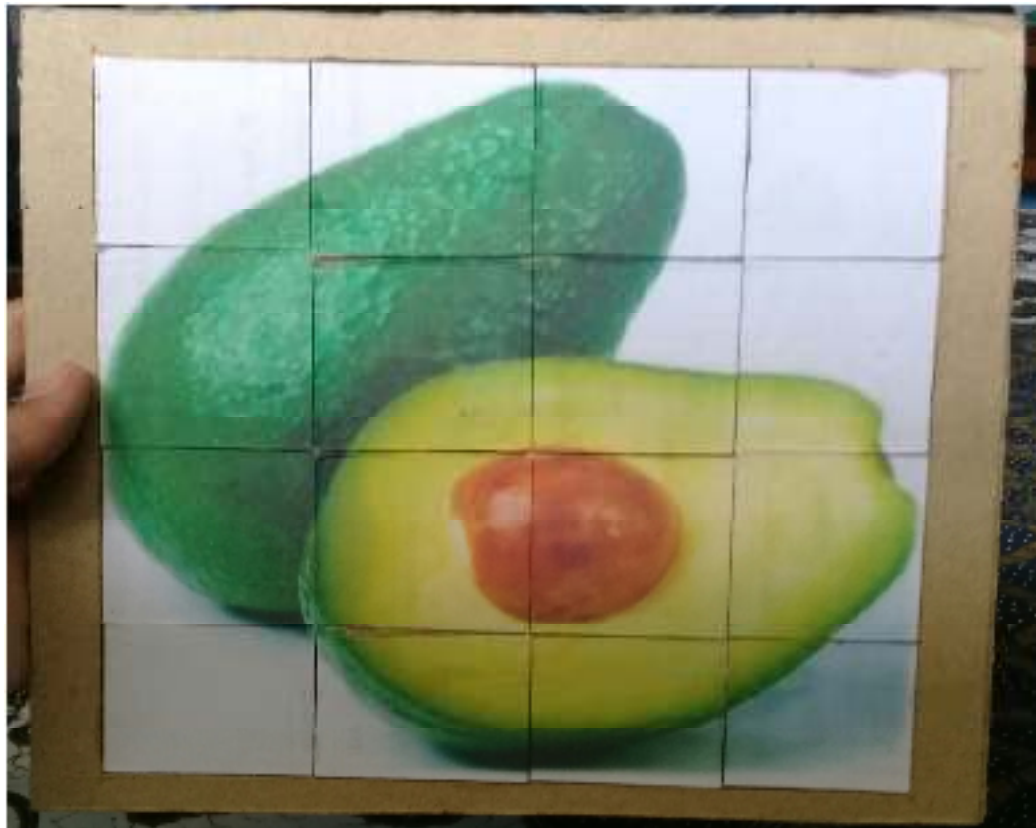
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle Tanaman

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan media puzzle tanaman yaitu:

- 1) Kelebihan media puzzle tanaman yaitu :
 - a. Melatih psikomotorik
 - b. Melatih daya ingat siswa
 - c. Siswa tertarik dengan kegiatan permainan ini
 - d. Suasana kelas tercipta dengan gairah
 - e. Di kelas terjadi interaksi antara siswa dengan guru
 - f. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan daripada guru
 - g. Siswa kreatif dalam melakukan kegiatan

- h. Siswa termotivasi untuk melakukan kegiatan
 - i. Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok
- 2) Kekurangan media puzzle tanaman yaitu :
- a. Membuat siswa hanya ingin bermain-main
 - b. Siswa asik dengan susun menyusun
 - c. Biaya yang diperlukan untuk membuat alat peraga cukup besar
 - d. Suasana kelas menjadi ramai (sedikit gaduh)
 - e. Waktu yang dibutuhkan kurang efektif dan efisien.

Adapun contoh media puzzle tanaman buah adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Media Puzzle Tanaman Buah

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Al Faiz di Desa Paya Bujok Tunong, Kecamatan Langsa Baro, Kabupaten Kota Langsa.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Di dalam penelitian ini anak usia dini di PAUD Al Faiz di Desa Paya Bujok Tunong berjumlah 19 anak, dari jumlah tersebut anak yang berusia 5-6 tahun berjumlah 9 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Dikarenakan Pandemi Covid 19 maka pembelajaran dibagi menjadi 4 shift, setiap shift terdiri dari 5 anak. Maka subjek yang diteliti dalam penelitian ini hanya 2 shift saja dan dari jumlah tersebut anak yang berusia 5-6 tahun berjumlah 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Adapun objeknya yang diteliti adalah Minat Belajar Sains Anak.

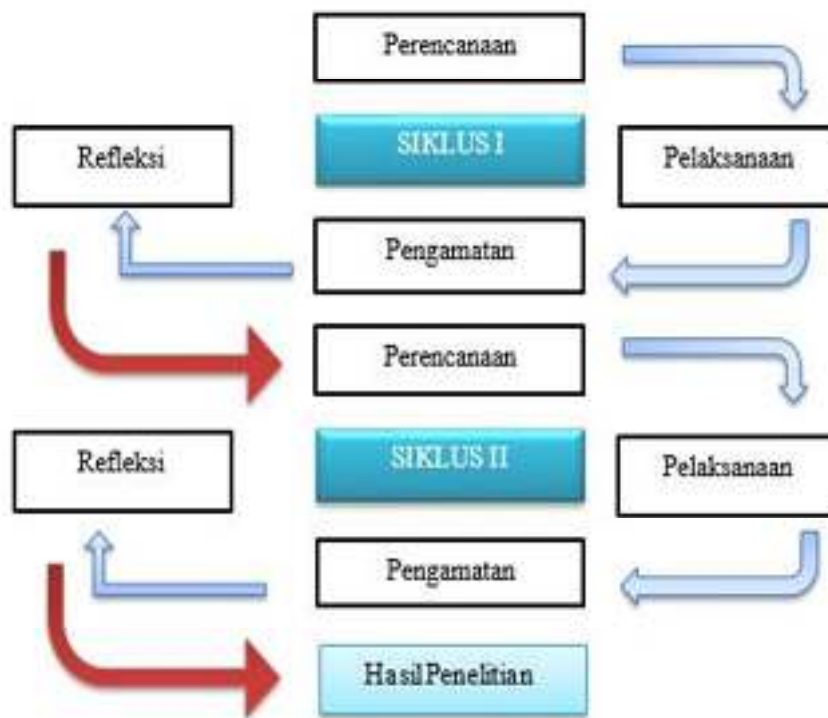
C. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti termasuk penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan merupakan pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang terjadi didalam kelas dan dilakukan secara bersama. Penelitian tindakan kelas melakukan penelitiannya didalam kelas yang mempunyai masalah secara keseluruhan murid. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang ada didalam kelas ataupun kelompok tertentu.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas secara kolaborasi yaitu penelitian tindakan kelas yang dimana peneliti bekerja sama dengan guru kelas

untuk memecahkan masalah yang ada dalam kelas tersebut. tujuan pokok dalam penelitian ini tindakan kelas adalah memberikan pelayanan pembelajaran yang lebih baik bagi tujuan utama dalam tindakan kelas adalah pengembangan keterampilan proses pembelajaran yang siswa hadapi oleh guru dikelas.

Adapun siklus dari PTK digambarkan sebagai berikut²⁵ :



Gambar 3.1 Alur PTK Model Kemmis Mc Taggart

²⁵ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2009), hlm.16

Secara garis besar bagan diatas tersebut akan dijelaskan sebagai berikut²⁶ :

a. Perencanaan (Planning)

Perencanaan adalah kegiatan yang disusun sebelum tindakan tersebut dilakukan.

b. Pelaksanaan (Tindakan)

Tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi penerapan isi rancangan, yaitu mengenai tindakan di kelas.

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan (observasi) adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan tindakan yang telah disusun.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah melakukan tindakan. Kemudian didiskusikan dengan peneliti. Tujuannya adalah untuk memecahkan masalah yang ada dalam memperbaiki proses belajar mengajar yang kurang tepat serta meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya.

²⁶ Wahid, Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang Um Press, 2008), hlm. 21

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Model yang di kemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat komponen, yaitu ; perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan oleh peneliti bersama guru kelas adalah membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan menggunakan media puzzle tanaman, mempersiapkan media puzzle, dan mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan pada saat kegiatan pembelajaran sains melalui media puzzle tanaman.

b. Pelaksanaan

Tahap ini adalah pelaksanaan dari perencanaan yang telah ditetapkan. Dalam siklus pertama ini, kegiatan awal yang dilakukan guru adalah memahami karakteristik anak dan bagaimana cara meningkatkan minat belajar anak melalui Media Puzzle Tanaman buah.

Adapun pelaksanaan yang dilakukan sesuai dengan media puzzle tanaman yang digunakan, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Kegiatan Awal

- 1) Penerapan SOP Pembukaan.
- 2) Guru memberi tahu tema dan sub tema hari ini.
- 3) Guru menyiapkan media puzzle tanaman buah alpukat, jeruk, apel, pepaya, rambutan dan pisang.
- 4) Guru mengenalkan macam-macam tanaman buah, nama tanaman buah, warna tanaman buah dan bagian-bagian tanaman buah.
- 5) Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bersama dalam menyusun puzzle tanaman buah sesuai dengan gambar tanaman buah tersebut.

Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan cara menyusun puzzle tanaman buah.
- 2) Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok supaya anak tidak jenuh saat belajar.
- 3) Guru mengajak anak untuk menyusun puzzle tanaman buah sesuai dengan gambar tanaman buah tersebut
- 4) Guru meletakkan puzzle tanaman buah yang sudah di acak kemudian meminta kepada anak untuk mengikuti bentuk yang sesuai dengan gambar tanaman buah tersebut.

Kegiatan Akhir

- 1) Guru mengulang kegiatan hari itu setelah belajar

- 2) Guru memberi penghargaan atas karya anak dalam menyusun puzzle tanaman buah yang sesuai dengan gambar tanaman buah tersebut.
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan sholawat dan berdo'a pulang.

c. Observasi/Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan oleh peneliti sebagai mitra partner kerja yang berfungsi sebagai penilai aktivitas belajar anak. Peneliti mencatat semua aktivitas yang dilakukan oleh anak selama pembelajaran, yaitu mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran. Pada akhir siklus pertama diakhiri dengan tes. Berdasarkan hasil observasi, maka siklus berikutnya dapat dilaksanakan.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, hasilnya dianalisis dan dikaji keberhasilan dan kegagalannya. Kemudian data yang diperoleh pada proses belajar mengajar apabila hasil analisis pada siklus I ada revisi dan kekurangan maka analisis dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi. Sehingga peneliti dan guru kelas dapat merumuskan hasil analisis pada siklus 1 untuk menentukan tindakan pada siklus 2 dalam rangka mencapai tujuan.

1. Siklus II

a. Perencanaan

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan oleh peneliti bersama guru kelas adalah membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)

dengan menggunakan media puzzle tanaman, mempersiapkan media puzzle, dan mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan pada saat kegiatan pembelajaran sains melalui media puzzle tanaman.

b. Pelaksanaan

Tahap ini adalah pelaksanaan dari perencanaan yang telah ditetapkan. Dalam siklus pertama ini, kegiatan awal yang dilakukan guru adalah memahami karakteristik anak dan bagaimana cara meningkatkan minat belajar sains anak melalui media puzzle tanaman buah.

Adapun pelaksanaan yang dilakukan sesuai dengan media puzzle tanaman buah yang digunakan, adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

Kegiatan Awal

- 1) Penerapan SOP Pembukaan.
- 2) Guru memberi tahu tema dan sub tema hari ini.
- 3) Guru menyiapkan media puzzle tanaman buah alpukat, jeruk, apel, pepaya, rambutan dan pisang.
- 4) Guru menceritakan cara menanam tanaman buah, kandungan vitamin dan tanaman buah bagi kesehatan, olahan makanan dan minuman dari tanaman buah, dan mengenalkan nama tanaman buah dalam bahasa inggris.
- 5) Guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan bersama dalam menyusun puzzle tanaman buah sesuai dengan gambar tanaman buah tersebut.

Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan cara menyusun puzzle tanaman buah.
- 2) Guru membagi anak ke dalam beberapa kelompok supaya anak tidak jenuh saat belajar.
- 3) Guru mengajak anak untuk menyusun puzzle tanaman buah sesuai dengan gambar tanaman buah tersebut
- 4) Guru meletakkan puzzle tanaman buah yang sudah di acak kemudian meminta kepada anak untuk mengikuti bentuk yang sesuai dengan gambar tanaman buah tersebut.

Kegiatan Akhir

- 1) Guru mengulang kegiatan hari itu setelah belajar.
- 2) Guru memberi penghargaan atas karya anak dalam menyusun puzzle tanaman buah yang sesuai dengan gambar tanaman buah tersebut.
- 3) Guru mengakhiri pembelajaran dengan sholawat dan berdo'a pulang.

c. Observasi/Pengamatan

Pengamatan atau observasi dilakukan oleh peneliti yang berfungsi sebagai penilai aktivitas belajar anak. Peneliti mencatat semua aktivitas yang dilakukan oleh anak selama pembelajaran, yaitu mulai kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Observasi terhadap kegiatan belajar dilakukan pada saat implementasi untuk mengetahui jalannya proses pembelajaran. Pada akhir siklus pertama diakhiri

dengan tes. Berdasarkan hasil observasi, catatan lapangan dan hasil tes, maka siklus berikutnya dapat dilaksanakan.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, hasilnya dianalisis dan dikaji keberhasilan dan kegagalannya. Kemudian data yang diperoleh pada proses belajar mengajar apabila hasil analisis pada siklus I ada revisi dan kekurangan maka analisis dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi. Sehingga peneliti dan guru dapat merumuskan hasil analisis pada siklus 1 untuk menentukan tindakan pada siklus 2 dalam rangka mencapai tujuan.

Pada pelaksanaan siklus II ini adalah perbaikan dari hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Rencana tindakan siklus kedua disusun berdasarkan hasil Refleksi siklus pertama yang menjadi perbedaan dengan siklus pertama adalah penerapan tema yang berbeda, penyusunan RKH yang baru.

Pada pelaksanaan siklus II ini adalah perbaikan dari hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Rencana tindakan siklus kedua disusun berdasarkan hasil Refleksi siklus pertama yang menjadi perbedaan dengan siklus pertama adalah penerapan tema yang berbeda, penyusunan RKH yang baru.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti dan sistematis. Pengumpulan data melalui observasi dilakukan sendiri oleh peneliti dibantu secara kolaborasi yakni guru kelas.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Observasi ini berfungsi untuk melihat aktivitas belajar anak pada saat pembelajaran berlangsung pada tema Tanaman. Lembar observasi di adopsi dari indikator yang dikemukakan oleh Slameto.

Tabel 3.1
Kisi Kisi Lembar Observasi

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR
1	Ketertarikan dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. • Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. • Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.
2	Perhatian dalam belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar. • Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. • Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.
3	Motivasi belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. • Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. • Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.
4	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan macam-macam tanaman buah. • Anak dapat menyebutkan warna-warna tanaman buah. • Anak mengetahui manfaat tanaman buah.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses atau upaya pengolahan data menjadi sebuah informasi baru agar karakteristik data tersebut menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan, khususnya yang berhubungan dengan penelitian. Menurut Moeleong, pengertian analisis data

adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.²⁷

Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yaitu meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data adalah suatu proses kegiatan menyelesaikan dan menyederhanakan suatu data yang di peroleh dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.
2. Penyajian data di lakukan dalam rangka mengorganisasikan hasil reduksi dengan menyusun secara naratif, sekumpulan informasi yang telah di peroleh dari hasil reduksi, sehingga dapat memberi kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
3. Penarikan kesimpulan merupakan pengungkapan akhir terhadap hasil penafsiran evaluasi dan tindakan.

Adapun analisis data presentase di adaptasi dari suharsimi.²⁸

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi Jawaban

N : Jumlah Responden

²⁷ Ade Ismayani, *Metodologi Penelitian*. (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, 2019) hlm. 77-78

²⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010) hlm. 201

100 : Bilangan Tetap

Adapun kriteria taraf keberhasilan proses pembelajaran di tentukan sebagai berikut :²⁹

Tabel 3.2
Kategori Keberhasilan Anak Didik

Presentase	Kategori
0%-25%	Belum Berkembang (BB)
26%-50%	Mulai Berkembang(MB)
51%-75%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
76%-100%	Berkembang Sangat Baik (BSB)

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar sains anak menggunakan media puzzle tanaman. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, keberhasilan tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan terkait dengan suasana maupun hasil belajar siswa. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila kemampuan anak dalam kegiatan menyusun media puzzle tanaman dalam pembelajaran sains sudah meningkat $\geq 76\%$.

²⁹ Irul Khotijah, *Jurnal Tentang Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Practical Life*. (Hamzawandi University, 2018), hlm. 133

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Pelaksanaan Pra Tindakan

Pelaksanaan pra tindakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skor awal minat belajar siswa kelas I sebelum diberikan tindakan. Pra siklus dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2021. Untuk mengetahui skor awal minat belajar siswa kelas B2, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil observasi yang didapat pada kegiatan belajar dan bermain di Paud Al Faiz adalah sebagai berikut :

- 1) Minat belajar anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas kurang, hal ini disebabkan kebanyakan kegiatan belajar anak diisi dengan kegiatan menggambar dan mewarnai sehingga kadang-kadang anak merasa jenuh.
- 2) Anak di sekolah tersebut lebih cepat bosan terhadap media belajar dan bermain yang sudah sering mereka gunakan.
- 3) Ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran kebanyakan masih ada yang berbicara atau ribut, sibuk bermain, sibuk bermain dengan alat tulisnya, bermain dengan teman sebangkunya, ada anak yang sering keluar masuk dengan berbagai alasan saat pembelajaran berlangsung dan ada pula yang menggambar dan mengerjakan pekerjaan lain yang bukan pada waktunya.

Permasalahan di atas tentunya berpengaruh pada kualitas pembelajaran yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran dan tentunya akan berpengaruh pada minat belajar. Untuk mengatasinya, pemecahan masalah harus dapat meningkatkan minat belajar anak dalam pembelajaran. Penggunaan media puzzle tanaman buah dijadikan media pembelajaran dan alat permainan edukatif anak karena puzzle tersebut belum pernah digunakan di Paud Al Faiz dan dengan adanya media pembelajaran yang baru akan dapat meningkatkan minat belajar. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada aspek minat belajar dan indikatornya adalah ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Penilaian minat belajar akan dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator terkait dengan materi yang akan diajarkan. Penilaian yang diperoleh dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian pada beberapa siklus yang digunakan untuk menentukan peningkatan minat belajar anak dalam pembelajaran sains.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yaitu dilakukan pada tanggal 25 Januari – 6 Februari dan 8 Februari – 20 Februari 2021, adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut :

2. Siklus I

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi seperti yang diuraikan berikut ini:

a) Perencanaan

Perencanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan materi dengan menggunakan media puzzle tanaman buah yang akan diberikan dalam kegiatan pembelajaran sains. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi, siswa diberi contoh terlebih dahulu tentang cara mempergunakan puzzle tanaman buah. Dalam siklus pertama ini siswa akan diberi satu puzzle tanaman buah untuk satu anak. Dengan adanya media puzzle ini diharapkan siswa akan terangsang aktif dalam proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan senang dan semangat. Sebagai gambaran teknisnya akan dilakukan pengamatan berupa rekaman kegiatan pembelajaran melalui catatan lapangan, kamera foto, lembar observasi agar hasil pengamatan secara keseluruhan dapat direfleksikan.

b) Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus pertama ini meliputi beberapa tahap dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Pertama-tama guru mengumpulkan anak di kelas.
- b) Setelah semua anak terkumpul guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.
- c) Setelah itu guru mengabsen anak dan berdoa bersama.
- d) Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang akan dilakukan serta mengennalkan puzzle tanaman buah kepada anak.
- e) Guru menjelaskan aturan main yang akan di berlakukan.

- f) Guru membimbing anak dalam proses belajar dan bermain serta mengidentifikasi peningkatan minat belajar sains.
- g) Sebelum proses belajar dan bermain selesai, guru menanyakan pengalaman yang diperoleh anak selama kegiatan proses berlangsung.
- h) Guru menutup dengan mengucapkan salam.

c) Observasi

Hasil observasi siklus pertama dilaksanakan dengan 4 kali pertemuan. Peningkatan minat belajar sains dengan menggunakan media puzzle tanaman buah dapat dipaparkan sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama ketika pembelajaran akan dimulai guru masuk kelas dan memberitahu siswa bahwa pembelajaran akan segera dimulai. Siswa berjalan bersama ke aula dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Ketika guru menyampaikan agar siswa duduk melingkar, banyak siswa saling berebut tempat sehingga suasana gaduh. Membutuhkan waktu agak lama untuk mengelola kelas menjadi kondusif. Setelah situasi dirasa membaik dengan bantuan guru, maka peneliti memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan absensi. Kemudian peneliti mengenalkan macam-macam tanaman buah melalui gambar tanaman buah yang sudah tersedia. Hal ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan minat belajar anak dalam pembelajaran sains. Pada saat melakukan kegiatan pembelajaran sains peneliti melakukan pengenalan macam-macam tanaman buah melalui gambar tanaman buah yang sudah tersedia. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.1 Mengenalkan Macam-Macam Tanaman Buah

Pada gambar atas ditemukan bahwa dari semua anak, ada sebagian anak yang sudah mengetahui macam-macam tanaman buah. Tujuan pengenalan macam-macam tanaman buah ini untuk mempermudah anak dalam meningkatkan minat belajar sains anak. Di awal kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan menggunakan puzzle berbentuk tanaman buah. Mendengar penjelasan tersebut siswa kembali ribut karena penasaran bentuk dari puzzle tanaman buah sehingga peneliti kewalahan dalam memperkenalkan puzzle tanaman buah dan menjelaskan aturan mainnya. Setelah dibantu guru untuk menenangkan siswa peneliti menyampaikan pembelajaran akan dilakukan secara individu, setiap siswa mendapat satu puzzle yang nantinya akan diuraikan dan dipasang kembali. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan.

Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan berlangsung guna memancing minat belajar anak. Setelah penyampaian pembelajaran dirasa cukup, maka anak diberi kesempatan untuk memilih warna puzzle tanaman buah sesuai yang diinginkan. Pada pertemuan ini Puzzle terdiri dari 6 macam buah, buah alpukat, buah apel, buah jeruk, buah papaya, buah rambutan dan buah pisang. Setelah masing-masing anak sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, anak dibimbing cara menggunakan puzzle tanaman buah. Pertama, puzzle tanaman buah dilepas dengan cara di bongkar menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu anak harus memasang puzzle sesuai bentuk awal. Kebanyakan anak mengalami kesulitan dalam membongkar dan memasang kembali puzzle. Beberapa anak tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru maupun temannya. Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, anak ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa anak menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa anak mengatakan puzzle tanaman buah sulit dipasang.

Pada pertemuan kedua ketika pembelajaran akan dimulai guru masuk kelas dan memberitahu siswa bahwa pembelajaran akan segera dimulai. Siswa berjalan bersama ke aula dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Ketika guru menyampaikan agar siswa duduk melingkar, banyak siswa saling berebut tempat sehingga suasana gaduh. Membutuhkan waktu agak lama untuk mengelola kelas

menjadi kondusif. Setelah situasi dirasa membaik dengan bantuan guru, maka peneliti memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan absensi. Kemudian peneliti mengenalkan nama-nama tanaman buah di papan tulis dan mengajak kepada masing-masing anak untuk menyebutkan nama-nama tanaman buah tersebut. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.2 Mengenalkan Nama-Nama Tanaman Buah

Pada gambar diatas ditemukan bahwa dari semua anak, ada sebagian anak yang sudah mengetahui nama-nama tanaman buah. Tujuan pengenalan nama-nama tanaman buah ini untuk mempermudah anak dalam meningkatkan minat belajar sains anak. Di awal kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan menggunakan puzzle berbentuk tanaman buah. Mendengar penjelasan tersebut siswa kembali ribut karena penasaran bentuk dari puzzle tanaman buah sehingga peneliti kewalahan dalam memperkenalkan puzzle tanaman buah dan menjelaskan aturan mainnya. Setelah dibantu guru untuk

menenangkan siswa peneliti menyampaikan pembelajaran akan dilakukan secara individu, setiap siswa mendapat satu puzzle yang nantinya akan diuraikan dan dipasang kembali. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan.

Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan berlangsung guna memancing minat belajar anak. Setelah penyampaian pembelajaran dirasa cukup, maka anak diberi kesempatan untuk memilih warna puzzle tanaman buah sesuai yang diinginkan. Pada pertemuan ini Puzzle terdiri dari 6 macam buah, buah alpukat, buah apel, buah jeruk, buah papaya, buah rambutan dan buah pisang. Setelah masing-masing anak sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, anak dibimbing cara menggunakan puzzle tanaman buah. Pertama, puzzle tanaman buah dilepas dengan cara di bongkar menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu anak harus memasang puzzle sesuai bentuk awal. Kebanyakan anak mengalami kesulitan dalam membongkar dan memasang kembali puzzle. Beberapa anak tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru maupun temannya.

Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, anak ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa anak menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa anak mengatakan puzzle tanaman buah sulit dipasang. Pada saat melakukan pembelajaran sains dengan mengenalkan nama-nama

tanaman buah, peneliti menilai perkembangan anak dalam minat belajar sains berupa perhatian anak dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuannya dalam pembelajaran sains yang diterapkan melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

Pada pertemuan ketiga ketika pembelajaran akan dimulai guru masuk kelas dan memberitahu siswa bahwa pembelajaran akan segera dimulai. Siswa berjalan bersama ke aula dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Ketika guru menyampaikan agar siswa duduk melingkar, banyak siswa saling berebut tempat sehingga suasana gaduh. Membutuhkan waktu agak lama untuk mengelola kelas menjadi kondusif. Setelah situasi dirasa membaik dengan bantuan guru, maka peneliti memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan absensi. Kemudian peneliti mengenalkan warna-warna tanaman buah melalui gambar tanaman buah yang sudah tersedia, setelah itu peneliti mengajak kepada masing-masing anak untuk menyebutkan kembali warna-warna tanaman buah tersebut. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.3 Mengenalkan Warna Tanaman Buah

Pada gambar diatas ditemukan bahwa dari semua anak, ada sebagian anak yang sudah mengetahui warna-warna tanaman buah. Tujuan pengenalan warna-warna tanaman buah ini untuk mempermudah anak dalam meningkatkan minat belajar sains anak.

Di awal kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan menggunakan puzzle berbentuk tanaman buah. Mendengar penjelasan tersebut siswa kembali ribut karena penasaran bentuk dari puzzle tanaman buah sehingga peneliti kewalahan dalam memperkenalkan puzzle tanaman buah dan menjelaskan aturan mainnya. Setelah dibantu guru untuk menenangkan siswa peneliti menyampaikan pembelajaran akan dilakukan secara individu, setiap siswa mendapat satu puzzle yang nantinya akan diuraikan dan dipasang kembali. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan.

Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan berlangsung guna memancing minat belajar anak. Setelah penyampaian pembelajaran dirasa cukup, maka anak diberi kesempatan untuk memilih warna puzzle tanaman buah sesuai yang diinginkan. Pada pertemuan ini Puzzle terdiri dari 6 macam buah, buah alpukat, buah apel, buah jeruk, buah papaya, buah rambutan dan buah pisang. Setelah masing-masing anak sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, anak dibimbing cara menggunakan puzzle tanaman buah. Pertama, puzzle tanaman buah dilepas dengan cara di bongkar menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu anak harus memasang puzzle sesuai bentuk awal. Kebanyakan anak mengalami kesulitan dalam membongkar dan memasang kembali puzzle. Beberapa anak tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru maupun temannya.

Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, anak ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa anak menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa anak mengatakan puzzle tanaman buah sulit dipasang. Pada saat melakukan pembelajaran sains dengan mengenalkan nama-nama tanaman buah, peneliti menilai perkembangan anak dalam minat belajar sains berupa perhatian anak dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuannya dalam pembelajaran sains yang diterapkan melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

Pada pertemuan ke empat ketika pembelajaran akan dimulai guru masuk kelas dan memberitahu siswa bahwa pembelajaran akan segera dimulai. Siswa berjalan bersama ke aula dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Ketika guru menyampaikan agar siswa duduk melingkar, banyak siswa saling berebut tempat sehingga suasana gaduh. Membutuhkan waktu agak lama untuk mengelola kelas menjadi kondusif. Setelah situasi dirasa membaik dengan bantuan guru, maka peneliti memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan absensi. Kemudian peneliti menceritakan bagaimana cara menanam tanaman buah tersebut melalui gambar tanaman buah yang sudah tersedia, setelah itu peneliti mengajak kepada masing-masing anak untuk menceritakan kembali bagaimana cara menanam tanaman buah. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.4 Menceritakan Cara Menanam Tanaman Buah

Pada gambar diatas ditemukan bahwa dari semua anak, ada sebagian anak yang sudah mengetahui bagaimana cara menanam tanaman buah. Tujuan

berdiskusi tentang cara menanam tanaman buah ini untuk mempermudah anak dalam meningkatkan minat belajar sains anak. Di awal kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan menggunakan puzzle berbentuk tanaman buah. Mendengar penjelasan tersebut siswa kembali ribut karena penasaran bentuk dari puzzle tanaman buah sehingga peneliti kewalahan dalam memperkenalkan puzzle tanaman buah dan menjelaskan aturan mainnya. Setelah dibantu guru untuk menenangkan siswa peneliti menyampaikan pembelajaran akan dilakukan secara individu, setiap siswa mendapat satu puzzle yang nantinya akan diuraikan dan dipasang kembali. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan.

Selanjutnya guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan berlangsung guna memancing minat belajar anak. Setelah penyampaian pembelajaran dirasa cukup, maka anak diberi kesempatan untuk memilih warna puzzle tanaman buah sesuai yang diinginkan. Pada pertemuan ini Puzzle terdiri dari 6 macam buah, buah alpukat, buah apel, buah jeruk, buah papaya, buah rambutan dan buah pisang. Setelah masing-masing anak sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, anak dibimbing cara menggunakan puzzle tanaman buah. Pertama, puzzle tanaman buah dilepas dengan cara di bongkar menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu anak harus memasang puzzle sesuai bentuk awal. Kebanyakan anak mengalami kesulitan dalam membongkar dan memasang kembali puzzle.

Beberapa anak tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru maupun temannya.

Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, anak ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa anak menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa anak mengatakan puzzle tanaman buah sulit dipasang. Pada saat melakukan pembelajaran sains dengan mengenalkan nama-nama tanaman buah, peneliti menilai perkembangan anak dalam minat belajar sains berupa perhatian anak dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuannya dalam pembelajaran sains yang diterapkan melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

Berdasarkan hasil observasi tentang peningkatan minat belajar anak dalam pembelajaran sains dengan menggunakan media puzzle tanaman yang dilakukan pada siklus I dikarenakan anak masih dalam kriteria BB, MB dan BSH , hal ini dapat dilihat melalui rekapitulasi setiap pertemuan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.1 Data Minat Belajar Siklus I

Indikator	Pertemuan I			Pertemuan II			Pertemuan III			Pertemuan IV			\bar{X} Siklus I		
	BB	MB	BSH	BB	MB	BSH	BB	MB	BSH	BB	MB	BSH	BB	MB	BSH
Ketertarikan Dalam Belajar	80	20	-	60	40	-	50	30	20	50	30	20	65	35	15
Perhatian Dalam Belajar	70	30	-	70	30	-	70	30	-	70	30	-	75	35	-
Motivasi	80	20	-	70	10	20	60	30	10	60	30	10	68	25	10
Pengetahuan	60	40	-	50	40	10	40	50	10	40	50	10	48	45	8
Total Minat Belajar	73	28	-	63	30	8	55	35	10	55	35	10	62	32	7

Dari rekapitulasi hasil belajar Siklus I pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I untuk setiap indikator minat belajar pada Siklus I Pertemuan I anak tertarik dalam belajar mencapai 80% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 20% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), perhatian dalam belajar mencapai 70% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 30% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), Motivasi Belajar mencapai 80% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 20% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), pengetahuan belajar mencapai 60% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 40% dengan predikat MB (Mulai Berkembang).

Pada Siklus I Pertemuan II anak tertarik dalam belajar mencapai 60% dengan predikat BB (Belum Berkembang) 40% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), perhatian dalam belajar mencapai 70% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 30% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), motivasi belajar mencapai 70% dengan predikat BB (Belum Berkembang), 10% dengan predikat MB (Mulai Berkembang) dan 20% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai harapan), pengetahuan belajar mencapai 50% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 40% dengan predikat MB (Mulai Berkembang) dan 10% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai harapan).

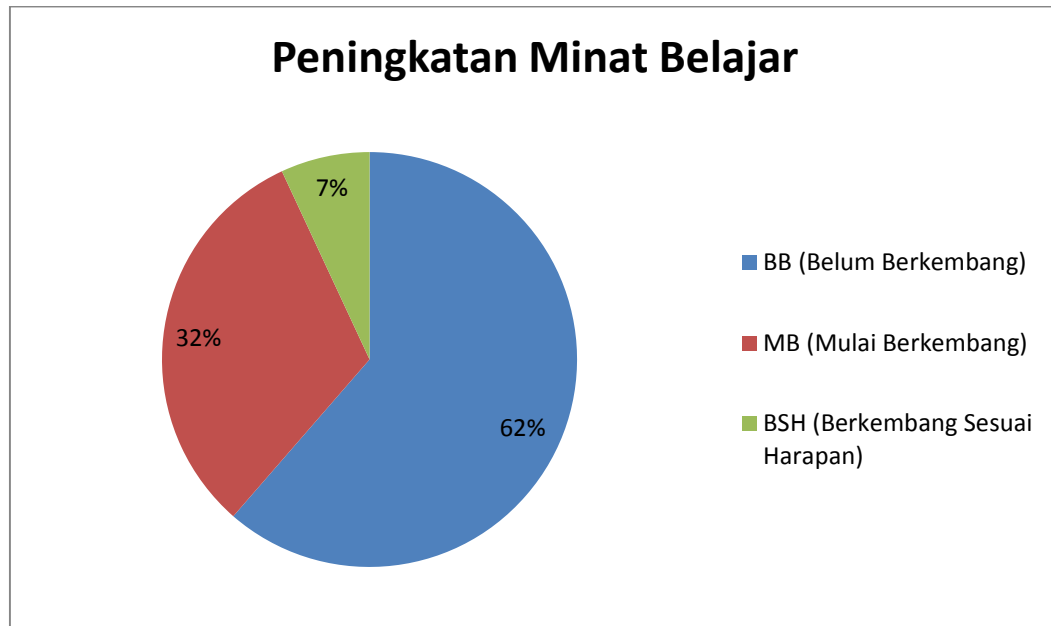
Pada Siklus I Pertemuan III anak tertarik dalam belajar mencapai 50% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 30% dengan predikat MB (Mulai Berkembang) dan 20% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan),

perhatian dalam belajar mencapai 70% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 30% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), motivasi belajar mencapai 60% dengan predikat BB (Belum Berkembang), 30% dengan predikat MB (Mulai Berkembang) dan 10% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai harapan), pengetahuan belajar mencapai 40% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 50% dengan predikat MB (Mulai Berkembang) dan 10% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai harapan).

Pada Siklus I Pertemuan IV anak tertarik dalam belajar mencapai 50% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 30% dengan predikat MB (Mulai Berkembang) dan 20% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan), perhatian dalam belajar mencapai 70% dengan predikat BB (Belum Berkembang) dan 30% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), motivasi belajar mencapai 60% dengan predikat BB (Belum Berkembang), 30% dengan predikat MB (Mulai Berkembang) dan 10% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai harapan), pengetahuan belajar mencapai 40% dengan predikat BB (Belum Berkembang), 50% dengan predikat MB (Mulai Berkembang) dan 10% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai harapan).

Secara umum jumlah total minat belajar pada Siklus I masih belum mencapai rata-rata yaitu 62% dengan predikat BB (Belum Berkembang), 32% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), dan 7% dengan predikat BSH

(Berkembang Sesuai Harapan). Dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan media puzzle tanaman masih belum dapat meningkatkan minat belajar sains anak.



Gambar 4.5
Grafik Pie Peningkatan Minat Belajar Siklus I

d) Refleksi

Refleksi dilakukan dengan mengkaji hasil observasi serta permasalahan yang dihadapi selama tindakan berlangsung pada siklus pertama. Dari hasil pembelajaran dari siklus pertama yang telah berlangsung ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a) Minat belajar anak masih rendah, terlihat ada sebagian anak tidak aktif dan tidak semangat dalam pembelajaran karena puzzle tanaman buah masih media baru bagi mereka.

- b) Masih banyak anak yang hanya bermain-main membongkar puzzle tanpa menyusun kembali. Hal ini dikarenakan anak menganggap puzzle sulit untuk disusun kembali sehingga anak mudah menyerah.
- c) Dikarenakan satu puzzle tanaman buah terdiri dari beberapa kepingan, anak masih merasa kesulitan dalam mengkoordinasikan penyusunan puzzle sehingga banyak kepingan puzzle yang tertukar.
- d) Masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam memasang puzzle tanaman buah.
- e) Pengelolaan kelas yang kurang maksimal sehingga banyak anak yang hanya bermain-main dengan menggelindingkan puzzle tanaman buah.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap kekurangan-kekurangan yang dihadapi pada siklus pertama, maka penelitian dilanjutkan ke siklus kedua dengan materi yang sama dan mengadakan perbaikan sesuai hasil refleksi siklus pertama yaitu sebagai berikut:

- a) Guru kembali menyampaikan dan mendemonstrasikan cara membongkar dan menyusun kembali puzzle tanaman buah.
- b) Guru lebih intensif membimbing siswa agar siswa tidak mudah menyerah dalam menyusun puzzle tanaman buah.
- c) Guru lebih memotivasi siswa saat proses pembelajaran.
- d) Selain dalam proses pembelajaran, siswa juga diperbolehkan menyusun puzzle di saat istirahat agar anak lebih mengenal puzzle tanaman buah.

- e) Guru lebih aktif dalam mengelola kelas sehingga semua siswa dapat belajar menyusun puzzle tanaman buah dengan benar.

Meskipun pada siklus pertama prestasi belajar siswa masih rendah, namun hal positif yang dapat diambil dari siklus pertama ini yakni siswa masih mau berusaha mengikuti pembelajaran. Beberapa anak tertarik bermain puzzle tidak hanya saat proses pembelajaran berlangsung akan tetapi saat jam istirahat, serta ditunjang dengan meningkatnya nilai hasil belajar anak yang masih mencapai criteria BB (Belum Berkembang), Mulai Berkembang (MB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

3. Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I. seperti pada siklus I, Siklus II juga dilaksanakn berdasarkan prosedur penelitian, yakni perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi seperti yang diuraikan berikut ini:

a) Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi observasi dan penilaian siklus pertama, maka penelitian akan dilanjutkan ke siklus kedua sebagai bahan perbaikan dan peningkatan dari siklus sebelumnya. Perencanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan materi dengan menggunakan media puzzle tanaman buah yang akan diberikan dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode demonstrasi yang lebih diutamakan pada demonstrasi bongkar pasang puzzle yang menjadi kelemahan anak pada siklus pertama. Dalam siklus kedua ini

anak akan diberi satu puzzle tanaman buah untuk satu anak. Oleh karena anak lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas maka di siklus kedua ini lokasi tetap di kelas. Dengan diadakannya siklus kedua ini diharapkan anak akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga anak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan senang dan selanjutnya diharapkan prestasi minat belajarnya dapat meningkat. Siklus kedua dilaksanakan dengan menambah kesempatan kepada anak yang berhalangan hadir pada saat pembelajaran di siklus pertama. pengamatan akan dilakukan dengan merekam kegiatan pembelajaran melalui catatan lapangan, kamera foto, lembar observasi agar hasil pengamatan secara keseluruhan dapat direfleksikan.

a) Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam pertemuan siklus pertama ini meliputi beberapa tahap dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama guru mengumpulkan anak di kelas.
- 2) Setelah semua anak terkumpul guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.
- 3) Setelah itu guru mengabsen anak dan berdoa bersama.
- 4) Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang akan dilakukan serta mengenalkan puzzle tanaman buah kepada anak.
- 5) Guru menjelaskan aturan main yang akan diberlakukan.
- 6) Guru membimbing anak dalam proses belajar dan bermain serta mengidentifikasi peningkatan minat belajar sains.

- 7) Sebelum proses belajar dan bermain usai, guru menanyakan pengalaman yang diperoleh anak selama kegiatan proses berlangsung.
- 8) Guru menutup dengan mengucapkan salam.

b) Observasi

Hasil observasi siklus kedua dilaksanakan dengan 4 kali pertemuan. Peningkatan minat belajar sains dengan menggunakan media puzzle tanaman buah dapat dipaparkan sebagai berikut:

Pada pertemuan pertama ketika pembelajaran akan dimulai anak diberi tahu bahwa pembelajaran akan dilakukan di kelas. Anak berkumpul bersama di kelas dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Waktu yang dibutuhkan untuk pengkondisian ruangan tidak begitu lama sebab beberapa siswa sudah dapat duduk dengan tenang sehingga anak yang lain mengikuti. Setelah situasi dirasa membaik, maka guru memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan absensi.

Kemudian peneliti mengenalkan kepada anak bagian-bagian tanaman buah pada gambar yang sudah tersedia, setelah itu peneliti mengajak kepada masing-masing anak untuk maju dan menyebutkan kembali bagian-bagian tanaman buah tersebut. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.6 Mengenalkan Bagian Tanaman Buah

Pada gambar diatas bahwa dari semua anak, ada sebagian anak yang sudah mengetahui bagaimana bagian-bagian tanaman buah. Tujuan pengenalan bagian-bagian tanaman buah ini untuk mempermudah anak dalam meningkatkan minat belajar sains anak.

Dalam kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan tetap menggunakan puzzle tanaman buah dengan aturan main yang sama dengan pembelajaran sebelumnya. Pada pertemuan ini Puzzle terdiri dari 6 macam buah, buah alpukat, buah apel, buah jeruk, buah papaya, buah rambutan dan buah pisang. Kemudian peneliti meminta satu per satu anak untuk maju ke depan agar anak mengambil puzzle dengan buah yang disukai dan pada saat pembagian puzzle tanaman buah tersebut terjadi sedikit keributan karena ada anak yang berebut puzzle. Ada juga anak yang mengambil lebih dari satu puzzle karena merasa sudah bisa menyusun puzzle sehingga anak yang lain tidak kebagian. Guru menenangkan anak dan membimbing untuk hanya mengambil satu

puzzle. Pembelajaran akan dilakukan secara individu. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan atau dapat bertukar puzzle dengan buah yang berbeda dengan teman agar tidak terjadi keributan berebut puzzle.

Setelah masing-masing anak sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, anak dibimbing cara menggunakan puzzle tanaman buah. Pertama, puzzle tanaman buah dilepas dengan cara didorong menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu anak harus memasang puzzle sesuai bentuk awal. Mayoritas anak mengalami kesulitan dalam mendorong dan memasang kembali puzzle. Beberapa anak tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru maupun temannya.

Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, anak ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa anak menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa anak mengatakan puzzle tanaman buah sulit dipasang. Pada saat melakukan pembelajaran sains dengan mengenalkan nama-nama tanaman buah, peneliti menilai perkembangan anak dalam minat belajar sains berupa perhatian anak dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuannya dalam pembelajaran sains yang diterapkan melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

Pada pertemuan kedua ketika pembelajaran akan dimulai anak diberi tahu bahwa pembelajaran akan dilakukan di kelas. Anak berkumpul bersama di kelas dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Waktu yang dibutuhkan untuk pengkondisian ruangan tidak begitu lama sebab beberapa siswa sudah dapat duduk dengan tenang sehingga anak yang lain mengikuti. Setelah situasi dirasa membaik, maka guru memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan absensi.

Kemudian peneliti mengajak anak berdiskusi mengenai kandungan vitamin yang ada di tanaman buah tersebut dan juga manfaatnya bagi kesehatan tubuh, setelah itu peneliti mengajak kepada masing-masing anak untuk maju ke depan dan menceritakan kembali apa saja kandungan vitamin yang ada di tanaman buah dan manfaatnya bagi kesehatan tubuh. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 Anak Menyusun Puzzle Tanaman Buah

Pada gambar diatas, kegiatan dilakukan dengan adanya tanya jawab tentang kandungan vitamin dan manfaat tanaman buah bagi kesehatan tubuh. Dari semua

anak, ada sebagian anak yang sudah mengetahui apa saja kandungan vitamin dan manfaat tanaman buah bagi kesehatan tubuh. Tujuan pengenalan kandungan vitamin dan manfaat tanaman buah ini untuk mempermudah anak dalam meningkatkan minat belajar sains anak. Dalam kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan tetap menggunakan puzzle tanaman buah dengan aturan main yang sama dengan pembelajaran sebelumnya. Pada pertemuan ini Puzzle terdiri dari 6 macam buah, buah alpukat, buah apel, buah jeruk, buah pepaya, buah rambutan dan buah pisang. Kemudian peneliti meminta satu per satu anak untuk maju ke depan agar anak mengambil puzzle dengan buah yang disukai dan pada saat pembagian puzzle tanaman buah tersebut terjadi sedikit keributan karena ada anak yang berebut puzzle. Ada juga anak yang mengambil lebih dari satu puzzle karena merasa sudah bisa menyusun puzzle sehingga anak yang lain tidak kebagian. Guru menenangkan anak dan membimbing untuk hanya mengambil satu puzzle. Pembelajaran akan dilakukan secara individu. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan atau dapat bertukar puzzle dengan buah yang berbeda dengan teman agar tidak terjadi keributan berebut puzzle.

Setelah masing-masing anak sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, anak dibimbing cara menggunakan puzzle tanaman buah. Pertama, puzzle tanaman buah dilepas dengan cara didorong menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu anak harus memasang puzzle

sesuai bentuk awal. Mayoritas anak mengalami kesulitan dalam mendorong dan memasang kembali puzzle. Beberapa anak tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru maupun temannya.

Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, anak ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa anak menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa anak mengatakan puzzle tanaman buah sulit dipasang. Pada saat melakukan pembelajaran sains dengan mengenalkan nama-nama tanaman buah, peneliti menilai perkembangan anak dalam minat belajar sains berupa perhatian anak dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuannya dalam pembelajaran sains yang diterapkan melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

Pada pertemuan ketiga ketika pembelajaran akan dimulai anak diberi tahu bahwa pembelajaran akan dilakukan di kelas. Anak berkumpul bersama di kelas dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Waktu yang dibutuhkan untuk pengondisian ruangan tidak begitu lama sebab beberapa siswa sudah dapat duduk dengan tenang sehingga anak yang lain mengikuti. Setelah situasi dirasa membaik, maka guru memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan absensi.

Kemudian peneliti mengajak anak berdiskusi mengenai olahan makanan dan minuman dari tanaman buah, setelah itu peneliti mengajak kepada masing-masing

anak untuk maju ke depan dan menceritakan kembali apa saja olahan makanan dan minuman dari tanaman buah. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.8 Anak Saling Membantu Dalam Menyusun Puzzle

Pada gambar diatas ditemukan bahwa dari semua anak, ada sebagian anak yang sudah mengetahui apa saja olahan makanan dan minuman dari tanaman tersebut. Tujuan pengenalan olahan makanan dan minuman dari tanaman buah ini untuk mempermudah anak dalam meningkatkan minat belajar sains anak. Dalam kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan tetap menggunakan puzzle tanaman buah dengan aturan main yang sama dengan pembelajaran sebelumnya. Pada pertemuan ini Puzzle terdiri dari 6 macam buah, buah alpukat, buah apel, buah jeruk, buah pepaya, buah rambutan dan buah pisang. Kemudian peneliti meminta satu per satu anak untuk maju ke depan agar anak mengambil puzzle dengan buah yang disukai dan pada saat pembagian puzzle tanaman buah tersebut terjadi sedikit keributan karena ada anak yang

berebut puzzle. Ada juga anak yang mengambil lebih dari satu puzzle karena merasa sudah bisa menyusun puzzle sehingga anak yang lain tidak kebagian. Guru menenangkan anak dan membimbing untuk hanya mengambil satu puzzle. Pembelajaran akan dilakukan secara individu. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan atau dapat bertukar puzzle dengan buah yang berbeda dengan teman agar tidak terjadi keributan berebut puzzle.

Setelah masing-masing anak sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, anak dibimbing cara menggunakan puzzle tanaman buah. Pertama, puzzle tanaman buah dilepas dengan cara didorong menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu anak harus memasang puzzle sesuai bentuk awal. Mayoritas anak mengalami kesulitan dalam mendorong dan memasang kembali puzzle. Beberapa anak tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru maupun temannya.

Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, anak ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa anak menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa anak mengatakan puzzle tanaman buah sulit dipasang. Pada saat melakukan pembelajaran sains dengan mengenalkan nama-nama tanaman buah, peneliti menilai perkembangan anak dalam minat belajar sains berupa perhatian anak dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, motivasi belajar

dan pengetahuannya dalam pembelajaran sains yang diterapkan melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

Pada pertemuan keempat ketika pembelajaran akan dimulai anak diberi tahu bahwa pembelajaran akan dilakukan di kelas. Anak berkumpul bersama di kelas dan melepas sepatu sesuai perintah guru. Waktu yang dibutuhkan untuk pengkondisian ruangan tidak begitu lama sebab beberapa siswa sudah dapat duduk dengan tenang sehingga anak yang lain mengikuti. Setelah situasi dirasa membaik, maka guru memberi salam, berdoa bersama, dan melakukan absensi.

Kemudian peneliti mengenalkan mengenalkan kepada anak nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris, setelah itu peneliti mengajak kepada masing-masing anak untuk maju ke depan dan menulis di papan tulis nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.9 Membantu Anak Yang Kesulitan Dalam Menyusun Puzzle

Pada gambar diatas ditemukan bahwa dari semua anak, ada sebagian anak yang sudah mengetahui nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris. Tujuan pengenalan nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris ini untuk mempermudah anak dalam meningkatkan minat belajar sains anak. Dalam kegiatan belajar dan bermain, pembelajaran akan dilakukan sambil bermain dengan tetap menggunakan puzzle tanaman buah dengan aturan main yang sama dengan pembelajaran sebelumnya. Pada pertemuan ini Puzzle terdiri dari 6 macam buah, buah alpukat, buah apel, buah jeruk, buah pepaya, buah rambutan dan buah pisang. Kemudian peneliti meminta satu per satu anak untuk maju ke depan agar anak mengambil puzzle dengan buah yang disukai dan pada saat pembagian puzzle tanaman buah tersebut terjadi sedikit keributan karena ada anak yang berebut puzzle. Ada juga anak yang mengambil lebih dari satu puzzle karena merasa sudah bisa menyusun puzzle sehingga anak yang lain tidak kebagian. Guru menenangkan anak dan membimbing untuk hanya mengambil satu puzzle. Pembelajaran akan dilakukan secara individu. Jika ada yang sudah selesai boleh membantu temannya yang kesulitan atau dapat bertukar puzzle dengan buah yang berbeda dengan teman agar tidak terjadi keributan berebut puzzle.

Setelah masing-masing anak sudah memegang puzzle dan duduk dengan nyaman, anak dibimbing cara menggunakan puzzle tanaman buah. Pertama, puzzle tanaman buah dilepas dengan cara didorong menggunakan ibu jari kemudian kepingan puzzle yang lain dapat terurai. Setelah itu anak harus memasang puzzle

sesuai bentuk awal. Mayoritas anak mengalami kesulitan dalam mendorong dan memasang kembali puzzle. Beberapa anak tidak mau memasang puzzle kembali dengan alasan sulit meskipun telah dibantu oleh guru maupun temannya.

Penilaian dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sebagai penutup pembelajaran, anak ditanya tentang pembelajaran yang baru saja dilakukan dan beberapa anak menggerutu karena tidak dapat memasang puzzle dengan benar. Beberapa anak mengatakan puzzle tanaman buah sulit dipasang. Pada saat melakukan pembelajaran sains dengan mengenalkan nama-nama tanaman buah, peneliti menilai perkembangan anak dalam minat belajar sains berupa perhatian anak dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuannya dalam pembelajaran sains yang diterapkan melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

Dalam setiap pertemuan peneliti melakukan penilaian dalam perkembangan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini dilakukan melalui lembar observasi yang berisi beberapa indikator mengenai peningkatan minat belajar sains menggunakan media puzzle tanaman pada anak usia dini diantaranya yaitu anak menunjukkan ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuannya dalam pembelajaran sains sesuai dengan sub tema yang telah diberikan. Adapun hasil dari pengamatan (observasi) melalui lembar observasi pada Siklus II lampiran 2 (pertemuan 1,

pertemuan 2, pertemuan 3, pertemuan 4) dapat dilihat melalui rekapitulasi setiap pertemuan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Siklus II

Indikator	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III		Pertemuan IV		\bar{X} Siklus II	
	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
Ketertarikan Dalam Belajar	40	60	30	70	20	80	10	90	30	75
Perhatian Dalam Belajar	50	50	30	70	20	80	10	90	30	74
Motivasi	40	60	30	70	20	80	10	90	35	76
Pengetahuan	50	50	40	60	30	70	20	80	45	70
Total Minat Belajar	45	59	35	72	25	78	15	88	33	76

Dari rekapitulasi hasil belajar Siklus II pada tabel 4.4 dapat dilihat bahwa berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II untuk setiap indikator minat belajar pada Siklus II Pertemuan I anak tertarik dalam belajar mencapai 40% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 60% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), perhatian dalam belajar mencapai 50% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 50% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), Motivasi Belajar mencapai 40% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 60% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), pengetahuan belajar mencapai 50% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 50% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik).

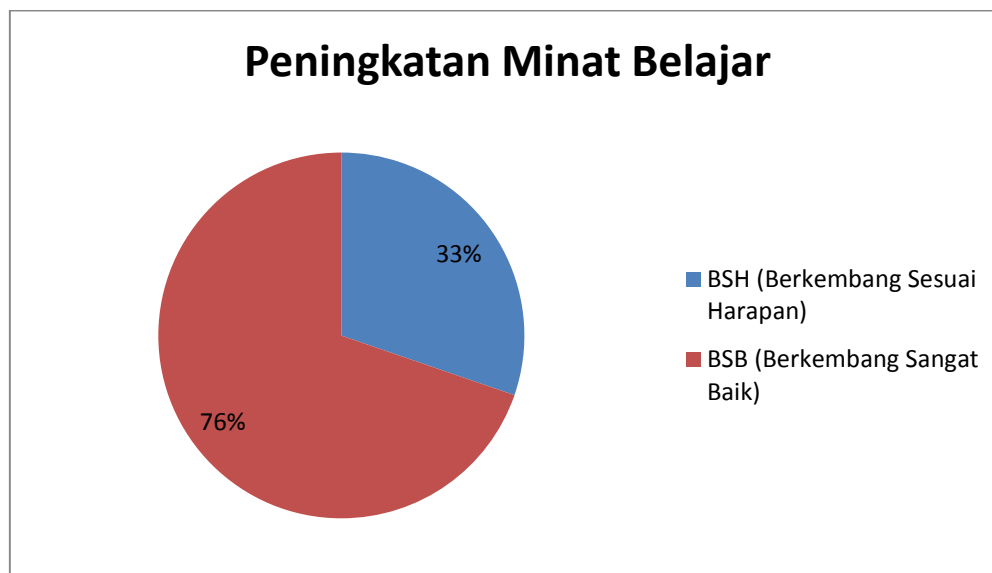
Pada Siklus II Pertemuan II anak tertarik dalam belajar mencapai 30% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 70% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), perhatian dalam belajar mencapai 30% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 70% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), Motivasi Belajar mencapai 30% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 70% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), pengetahuan belajar mencapai 40% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 60% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik).

Pada Siklus II Pertemuan III anak tertarik dalam belajar mencapai 20% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 80% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), perhatian dalam belajar mencapai 20% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 80% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), Motivasi Belajar mencapai 20% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 80% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), pengetahuan belajar mencapai 30% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 70% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik).

Pada Siklus II Pertemuan IV anak tertarik dalam belajar mencapai 10% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 90% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), perhatian dalam belajar mencapai 10% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 90% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), Motivasi Belajar mencapai 10% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 90% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik), pengetahuan belajar mencapai 20% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 80% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik).

Secara umum jumlah total minat belajar pada Siklus II sudah mencapai rata-rata yaitu 33% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 76% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik). Dengan demikian dapat

disimpulkan penggunaan media puzzle tanaman telah berhasil meningkatkan minat belajar sains anak.



Gambar 4.10
Grafik Pie Peningkatan Minat Belajar Siklus II

d) Refleksi

Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan, maka refleksi siklus kedua adalah:

- 1) Terjadi peningkatan minat belajar anak. Terlihat dari semangat dan keaktifan siswa ketika proses pembelajaran dimulai, beberapa anak berebut ingin mendapatkan puzzle lebih dari satu karena merasa sudah bisa menyusun puzzle dengan benar. Selain itu, anak juga menggunakan puzzle sebagai alat permainan di saat jam istirahat berlangsung.

- 2) Beberapa anak sudah tidak merasa kesulitan dalam menyusun puzzle tanaman buah.
- 3) Koordinasi penyusunan puzzle tanaman buah sudah bagus.

Berdasarkan hasil refleksi diatas minat belajar anak pada pembelajaran sains telah masuk pada kriteria Berkembang Sangat Baik. Oleh karenanya penelitian dihentikan pada siklus II. Minat belajar anak pada pembelajaran sains telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 76% dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik) sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian peningkatan minat belajar sains anak melalui media puzzle tanaman di PAUD Al Faiz telah berhasil. Dengan melihat keberhasilan penelitian ini, oleh karenanya penelitian dihentikan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Kondisi awal minat belajar anak-anak PAUD Al Faiz yang diperoleh peneliti melalui observasi yang menunjukkan bahwa anak masih sulit dalam mengenal dan membedakan macam-macam tanaman buah, anak kurang aktif pada saat kegiatan pembelajaran, anak di sekolah tersebut lebih cepat bosan terhadap media belajar dan bermain yang sering digunakan, ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran masih ada anak yang belum tertarik untuk belajar, ada yang mengganggu temannya, masih ada anak yang sibuk bermain, ada yang mengerjakan pekerjaan lain yang bukan pada waktunya, dan ada juga yang sering keluar masuk dengan berbagai alasan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kondisi awal minat belajar anak tersebut, disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle tanaman di PAUD Al Faiz dapat meningkatkan aktivitas

anak dan minat belajar sains anak. Hal ini dikarenakan melalui penggunaan media puzzle tanaman sebagai media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak, karena dengan memanfaatkan media puzzle di dalam kegiatan pembelajaran anak dapat melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar, dapat memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan, dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri), melatih logika anak, misalnya anak dilatih menyimpulkan bagaimana bentuk pisahan sebuah puzzle tanaman sesuai logika.³⁰

Minat belajar merupakan kecenderungan dan focus seseorang terhadap aktivitas belajar. Minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemauan anak untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Jadi minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti; gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa)

³⁰ Muhammad Yunus, Suparno, *Keterampilan Dasar Menulis* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), hlm.183.

terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.³¹

Pembelajaran sains dengan menggunakan media puzzle tanaman dapat meningkatkan minat belajar anak dalam proses pembelajaran sains. Hal ini dikarenakan pembelajaran sains merupakan kegiatan anak yang dilakukan dengan cara eksplorasi berbagai benda di sekitarnya. Di dalam eksplorasinya, anak menggunakan lima inderanya untuk mengenal berbagai gejala alam melalui kegiatan observasi (penginderaan) sehingga kemampuan observasinya meningkat seperti melihat, meraba, membau, merasakan dan mendengar. Melalui kemampuan sains tersebut memungkinkan anak untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sebagai hasil pengalaman sensoris yang kemudian diteruskan dengan proses berpikir.³² Oleh karena itu, sains perlu diperkenalkan sejak dini sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta dengan media pembelajaran yang mendidik dan edukatif.

Hasil minat belajar anak dalam penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi minat belajar. Lembar observasi minat belajar anak digunakan saat guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman. Berdasarkan observasi minat belajar anak oleh guru pada penggunaan media puzzle tanaman pada siklus I dan siklus II, anak-anak mulai tertarik ketika peneliti memberikan instruksi untuk

³¹ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa* (Bandung : Jurnal pendidikan Manajemen Perkantoran, 2016), Vol. 1, No 1, hlm.136.

³² Dr. Suci Utami Putri, *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini* (Sumedang : UPI Sumedang Press, 2019), hlm. 4-5.

duduk membentuk lingkaran dan setelah itu guru memulai pembelajaran dengan mengenalkan poster gambar tanaman buah kepada anak. Selain itu, anak-anak juga sudah mulai mendengar dan memperhatikan saat guru menjelaskan pembelajaran.

Hal tersebut ditunjukkan, anak-anak juga tidak bermain sendiri dan berbicara sendiri ketika guru sedang menjelaskan meskipun masih terdapat satu/dua anak yang perhatiannya masih kurang fokus. Selain itu, anak-anak juga mendengarkan ketika guru menyebutkan macam-macam tanaman buah, nama-nama tanaman buah, warna tanaman buah beserta bagiannya, menyebutkan nama-nama tanaman buah dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, mengenalkan olahan makanan dan minuman dari tanaman buah dan kandungan vitamin beserta manfaat tanaman buah dan anak juga mendengarkan dan memperhatikan ketika guru menceritakan dan memperagakan cara menanam tanaman buah. Hal tersebut terlihat ketika anak-anak menyebutkan kembali apa saja yang sudah di ceritakan oleh guru mengenai tanaman buah. Selain itu guru juga meminta masing-masing anak maju kedepan agar anak mengambil puzzle dengan buah yang disukai dan anak-anak juga diberi kesempatan untuk membongkar dan memasang media puzzle tanaman buah dan karena sangking antusiasnya pada saat pembagian puzzle tanaman buah tersebut terjadi sedikit keributan karena ada beberapa anak yang berebut puzzle. Sebelum memulai memasang guru memberikan penjelasan permainan kepada anak dan anak pun mendengarkan arahan dari guru. Setelah anak-anak selesai menyusun puzzle tanaman buah, guru meminta kepada masing-masing anak untuk

menyebutkan puzzle tanaman yang sudah dibuatnya dan anak merasa senang ketika guru memberikan pujian.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media puzzle tanaman buah dikatakan telah berhasil meningkatkan aktivitas dan minat belajar sains anak. Hal ini sesuai yang telah di kemukakan oleh Sriastuti, bahwa penggunaan media puzzle merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan media puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar puzzle tersebut menjadi bentuk utuh.³³

³³ Ni Putu Sriastuti dkk, *Peningkatan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar Tahun Ajaran 2012/2013*. (Denpasar : e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar, 2014) Vol. 4.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwasanya terjadi peningkatan aktivitas dan minat belajar sains anak dengan menggunakan media puzzle tanaman yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Minat belajar anak dapat meningkat karena terdapatnya peningkatan minat belajar anak dalam membongkar dan menyusun kembali media puzzle tanaman menjadi bentuk utuh. Bahwasanya banyak anak yang sudah tertarik dalam belajar, perhatian dan pengetahuan belajarnya meningkat dan anak juga termotivasi dalam pembelajaran sehingga anak mampu mengerjakan kegiatan dengan baik.
2. Dengan penggunaan media puzzle tanaman aktivitas belajar anak pun meningkat dikarenakan minat belajar sains anak juga meningkat. Hal tersebut ditandai dengan keterlibatan anak secara langsung untuk mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan instruksi guru. Peningkatan minat belajar sains anak dapat dilihat dari meningkatnya perolehan persentase hasil belajar yang di observasi.

Pada siklus I secara umum jumlah total minat belajar masih belum mencapai rata-rata yaitu 62% dengan predikat BB (Belum Berkembang), 32% dengan predikat MB (Mulai Berkembang), dan 7% BSH (Berkembang Sesuai Harapan).

Sedangkan pada siklus II secara umum jumlah total minat belajar yang diperoleh sudah mencapai rata-rata yaitu 33% dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan 76 % dengan predikat BSB (Berkembang Sesuai Baik).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas peningkatan minat belajar sains anak melalui media puzzle tanaman, diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran edukatif yang menarik dan bervariasi seperti media puzzle tanaman dan perlu dilakukan penelitian lanjut untuk mengukur aspek sosial, berpikir kritis, perhatian, rasa suka, kreativitas, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Badru Zaman, M.Pd dan Hj. Cucu Eliyawati, M.Pd, 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG)*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Dikdasmen.
- Ditjen Dikdasmen. 2016. *Pengembangan Bakat dan Minat*. Jakarta: Kemdikbud.
- Dr. Suci Utami Putri, 2019. *Pembelajaran Sains Untuk Anak Usia Dini*. Sumedang : UPI Sumedang Press.
- E. Mulyasa, 2006. *Kurikulum Berbasis Kompetensi* . Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Elan, Dindin Abdul Muiz L, Feranis, 2017. *Jurnal Tentang Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*. UPI Kampus Tasikmalaya.
- Guslinda, S.Pd, M.Pd dan Dr. Rita Kurnia, M.Ed, 2018. *Media, Sumber Belajar Dan APE*. Surabaya : CV Jakad Publishing Surabaya.
- Ismail, Andang 2010. *Education Games*. Jakarta: Pilar.
- Ismayani, Ade, 2019. *Metodologi Penelitian*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Khotijah, Irul 2018. *Jurnal Tentang Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Pembelajaran Practical Life*. Hamzawandi University.
- Ni Made Intan Asri Devi, 2020. *Jurnal Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan*, Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia.

- Nugraha, Ali, 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung : JILSI Foundation.
- Nur Ali, Murni dan Wahid. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Um Press.
- Rofik Jalal Rosyanafi, Widya Nusantara, Halimah, 2018. *Jurnal Tentang Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah (Menyusun Kata Bahasa Arab) Anak Usia Dini*. UIN Malang.
- Setiani Ani dan Donni Juni Priansa, 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Siti Nurhasanah, dan A. Sobandi. 2016. *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Sriastuti, Ni Putu.Lasmawan, I Wayan dan Marhaeni, Anak Agung Istri Ngurah.2014. *Jurnal Tentang Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar*. Denpasar: e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Pt Bumi Aksara.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Bumi Aksara.
- Suyadi dan Maulidya Ulfa, 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Wayan Sukreni, I Wayan Lasmawan, Nyoman Dantes, 2014. *Jurnal Tentang Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Anak Kelompok B Tk Kumara Jati Denpasar*. Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia.
- Yuliani, Rani, 2008. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Lascar Askara.
- Yunus, Muhammad, Suparno. 2005. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.

LAMPIRAN

Lembar Observasi Minat Belajar Siklus I (Pert. I)

		ASPEK-ASPEK PENILAIAN															
NO	NAMA ANAK	Ketertarikan dalam belajar				Perhatian dalam belajar				Motivasi Belajar				Pengetahuan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
		a. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. c. Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.				a. Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar b. Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. c. Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.				a. Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. b. Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. c. Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.				a. Anak dapat menyebutkan bagian tanaman buah dan macam-macam tanaman buah. b. Anak dapat mengetahui warna-warna tanaman buah. c. Anak mengetahui manfaat tanaman buah.			
1	Responden	✓				✓				✓				✓			
2	Responden	✓					✓			✓				✓			
3	Responden	✓				✓					✓				✓		
4	Responden	✓				✓					✓			✓			
5	Responden	✓				✓				✓				✓			

6	Responden		✓			✓				✓					✓		
7	Responden	✓					✓			✓					✓		
8	Responden	✓				✓				✓				✓			
9	Responden	✓				✓				✓				✓			
10	Responden		✓				✓			✓					✓		
Jumlah Anak		8	2	0	0	7	3	0	0	8	2	0	0	6	4	0	0

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Keterangan	Ketertarikan dalam belajar	%	Perhatian dalam belajar	%	Motivasi belajar	%	Pengetahuan	%	Σ	\bar{X}
BB	8	80%	7	70%	8	80%	6	60%	290	73%
MB	2	20%	3	30%	2	20%	4	40%	110	28%
BSH	0	-	0	-	0	-	0	-	-	0
BSB	0	-	0	-	0	-	0	-	-	0

Lembar Observasi Minat Belajar Siklus I (Pert. II)

NO		ASPEK-ASPEK PENILAIAN															
		Ketertarikan dalam belajar				Perhatian dalam belajar				Motivasi Belajar				Pengetahuan			
		a. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. c. Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.				a. Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar b. Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. c. Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.				a. Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. b. Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. c. Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.				a. Anak dapat menyebutkan bagian tanaman buah dan macam-macam tanaman buah. b. Anak dapat mengetahui warna-warna tanaman buah. c. Anak mengetahui manfaat tanaman buah.			
BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Responden	✓				✓	✓			✓				✓			
2	Responden	✓					✓			✓				✓			
3	Responden	✓				✓				✓				✓			
4	Responden	✓				✓						✓		✓			
5	Responden	✓				✓					✓			✓			

6	Responden		✓			✓				✓					✓		
7	Responden	✓								✓					✓		
8	Responden		✓			✓	✓			✓						✓	
9	Responden		✓			✓				✓					✓		
10	Responden		✓								✓				✓		
Jumlah Anak		6	4	0	0	7	3	0	0	7	2	1	0	5	4	1	0

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Keterangan	Ketertarikan dalam belajar	%	Perhatian dalam belajar	%	Motivasi belajar	%	Pengetahuan	%	Σ	\bar{X}
BB	6	60%	7	70%	7	70%	5	50%	250	63%
MB	4	40%	3	30%	1	10%	4	40%	120	30%
BSH	0	-	0	-	2	20%	1	10%	30	8%
BSB	0	-	0	-	0	-	0	-	-	0

Lembar Observasi Minat Belajar Siklus I (Pert. III)

		ASPEK-ASPEK PENILAIAN															
NO	NAMA ANAK	Ketertarikan dalam belajar				Perhatian dalam belajar				Motivasi Belajar				Pengetahuan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
		a. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. c. Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.				a. Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar b. Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. c. Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.				a. Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. b. Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. c. Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.				a. Anak dapat menyebutkan bagian tanaman buah dan macam-macam tanaman buah. b. Anak dapat mengetahui warna-warna tanaman buah. c. Anak mengetahui manfaat tanaman buah.			
1	Responden	✓				✓				✓				✓			
2	Responden	✓					✓			✓				✓			
3	Responden	✓				✓				✓				✓			
4	Responden	✓				✓						✓		✓			
5	Responden	✓				✓					✓				✓		

6	Responden		✓			✓				✓					✓		
7	Responden		✓				✓				✓				✓		
8	Responden			✓		✓				✓						✓	
9	Responden		✓			✓				✓					✓		
10	Responden			✓			✓				✓				✓		
Jumlah Anak		5	3	2	0	7	3	0	0	6	3	1	0	4	5	1	0

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Keterangan	Ketertarikan dalam belajar	%	Perhatian dalam belajar	%	Motivasi belajar	%	Pengetahuan	%	Σ	\bar{X}
BB	5	50%	7	70%	6	60%	4	40%	220	55%
MB	3	30%	3	30%	3	30%	5	50%	140	35%
BSH	2	20%	0	-	1	10%	1	10%	40	10%
BSB	0	-	0	-	0	-	0	-	-	0

Lembar Observasi Minat Belajar Siklus I (Pert. IV)

		ASPEK-ASPEK PENILAIAN															
NO	NAMA ANAK	Ketertarikan dalam belajar				Perhatian dalam belajar				Motivasi Belajar				Pengetahuan			
		a. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. c. Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.				a. Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar b. Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. c. Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.				a. Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. b. Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. c. Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.				a. Anak dapat menyebutkan bagian tanaman buah dan macam-macam tanaman buah. b. Anak dapat mengetahui warna-warna tanaman buah. c. Anak mengetahui manfaat tanaman buah.			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Responden	✓				✓				✓				✓			
2	Responden	✓					✓			✓				✓			
3	Responden	✓				✓				✓				✓			
4	Responden	✓				✓						✓		✓			
5	Responden	✓				✓					✓				✓		

6	Responden		✓			✓				✓					✓		
7	Responden		✓				✓				✓				✓		
8	Responden			✓		✓				✓						✓	
9	Responden		✓			✓				✓					✓		
10	Responden			✓			✓				✓				✓		
Jumlah Anak		5	3	2	0	7	3	0	0	6	3	1	0	4	5	1	0

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Keterangan	Ketertarikan dalam belajar	%	Perhatian dalam belajar	%	Motivasi belajar	%	Pengetahuan	%	Σ	\bar{X}
BB	5	50%	7	70%	6	60%	4	40%	220	55%
MB	3	30%	3	30%	3	30%	5	50%	140	35%
BSH	2	20%	0	-	1	10%	1	10%	40	10%
BSB	0	-	0	-	0	-	0	-	-	0

Lembar Observasi Minat Belajar Siklus II (Pert. I)

		ASPEK-ASPEK PENILAIAN															
NO	NAMA ANAK	Ketertarikan dalam belajar				Perhatian dalam belajar				Motivasi Belajar				Pengetahuan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
		a. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. c. Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.				a. Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar b. Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. c. Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.				a. Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. b. Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. c. Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.				a. Anak dapat menyebutkan bagian tanaman buah dan macam-macam tanaman buah. b. Anak dapat mengetahui warna-warna tanaman buah. c. Anak mengetahui manfaat tanaman buah.			
1	Responden				✓				✓				✓			✓	
2	Responden				✓				✓				✓			✓	
3	Responden				✓			✓				✓				✓	
4	Responden				✓			✓				✓				✓	
5	Responden			✓					✓				✓			✓	

6	Responden			✓				✓					✓				✓
7	Responden				✓			✓					✓				✓
8	Responden			✓					✓			✓					✓
9	Responden				✓				✓			✓					✓
10	Responden			✓				✓				✓					✓
Jumlah Anak		0	0	4	6	0	0	5	5	0	0	4	6	0	0	5	5

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Keterangan	Ketertarikan dalam belajar	%	Perhatian dalam belajar	%	Motivasi belajar	%	Pengetahuan	%	Σ	\bar{X}
BB	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-
MB	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-
BSH	4	40%	5	50%	4	40%	5	50%	180	45%
BSB	6	60%	5	50%	6	60%	5	50%	220	59%

Lembar Observasi Minat Belajar Siklus II (Pert. II)

		ASPEK-ASPEK PENILAIAN															
NO	NAMA ANAK	Ketertarikan dalam belajar				Perhatian dalam belajar				Motivasi Belajar				Pengetahuan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
		a. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. c. Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.				a. Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar b. Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. c. Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.				a. Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. b. Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. c. Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.				a. Anak dapat menyebutkan bagian tanaman buah dan macam-macam tanaman buah. b. Anak dapat mengetahui warna-warna tanaman buah. c. Anak mengetahui manfaat tanaman buah.			
1	Responden				✓				✓								✓
2	Responden				✓				✓				✓			✓	
3	Responden				✓			✓				✓			✓		
4	Responden				✓			✓				✓	✓			✓	
5	Responden			✓					✓								✓

6	Responden				✓				✓				✓				✓
7	Responden			✓					✓				✓				✓
8	Responden				✓			✓				✓				✓	
9	Responden			✓					✓			✓					✓
10	Responden				✓				✓				✓				✓
Jumlah Anak		0	0	3	7	0	0	3	7	0	0	3	7	0	0	4	6

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Keterangan	Ketertarikan dalam belajar	%	Perhatian dalam belajar	%	Motivasi belajar	%	Pengetahuan	%	Σ	\bar{X}
BB	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-
MB	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-
BSH	3	30%	3	30%	3	30%	4	40%	130	35%
BSB	7	70%	7	70%	7	70%	6	60%	270	72%

Lembar Observasi Minat Belajar Siklus II (Pert. III)

		ASPEK-ASPEK PENILAIAN															
NO	NAMA ANAK	Ketertarikan dalam belajar				Perhatian dalam belajar				Motivasi Belajar				Pengetahuan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
		a. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. c. Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.				a. Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar b. Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. c. Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.				a. Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. b. Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. c. Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.				a. Anak dapat menyebutkan bagian tanaman buah dan macam-macam tanaman buah. b. Anak dapat mengetahui warna-warna tanaman buah. c. Anak mengetahui manfaat tanaman buah.			
1	Responden				✓				✓				✓			✓	
2	Responden				✓				✓				✓				✓
3	Responden				✓				✓				✓				✓
4	Responden				✓			✓					✓			✓	
5	Responden				✓				✓				✓				✓

6	Responden				✓				✓				✓				✓
7	Responden				✓				✓				✓				✓
8	Responden			✓					✓			✓				✓	
9	Responden				✓				✓			✓					✓
10	Responden			✓				✓				✓					✓
Jumlah Anak		0	0	2	8	0	0	2	8	0	0	2	8	0	0	3	7

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Keterangan	Ketertarikan dalam belajar	%	Perhatian dalam belajar	%	Motivasi belajar	%	Pengetahuan	%	Σ	\bar{X}
BB	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-
MB	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-
BSH	2	20%	2	20%	2	20%	3	30%	90	25%
BSB	8	80%	8	80%	8	80%	7	70%	310	78%

Lembar Observasi Minat Belajar Siklus II (Pert. IV)

		ASPEK-ASPEK PENILAIAN															
NO	NAMA ANAK	Ketertarikan dalam belajar				Perhatian dalam belajar				Motivasi Belajar				Pengetahuan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
		a. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. b. Anak bertanya kepada guru jika tidak bisa menjawab pertanyaan. c. Anak selalu maju di depan kelas jika disuruh guru.				a. Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar b. Anak suka dengan media puzzle tanaman yang digunakan guru. c. Anak tidak bermain sendiri ketika guru sedang mengajar.				a. Anak merasa senang ketika guru memperagakan cara menggunakan media puzzle tanaman buah. b. Anak senang jika guru mengajar dengan cara belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar. c. Anak merasa gembira ketika guru memainkan media puzzle tanaman buah.				a. Anak dapat menyebutkan bagian tanaman buah dan macam-macam tanaman buah. b. Anak dapat mengetahui warna-warna tanaman buah. c. Anak mengetahui manfaat tanaman buah.			
1	Responden				✓				✓				✓			✓	
2	Responden				✓				✓				✓				✓
3	Responden				✓				✓				✓				✓
4	Responden				✓				✓				✓				✓
5	Responden				✓				✓				✓				✓

6	Responden				✓				✓				✓				✓
7	Responden				✓				✓				✓				✓
8	Responden				✓				✓			✓				✓	
9	Responden				✓				✓				✓				✓
10	Responden			✓				✓					✓				✓
Jumlah Anak		0	0	1	9	0	0	1	9	0	0	1	9	0	0	2	8

Keterangan :

- BSB = Berkembang Sangat Baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkembang

Keterangan	Ketertarikan dalam belajar	%	Perhatian dalam belajar	%	Motivasi belajar	%	Pengetahuan	%	Σ	\bar{X}
BB	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-
MB	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-
BSH	1	10%	1	10%	1	10%	2	20%	50	15%
BSB	9	90%	9	90%	9	90%	8	80%	350	88%

Instrument Observasi Guru

No	Aspek Yang di Amati	Hasil Pengamatan			
		A	B	C	D
1.	Menyampaikan salam sebelum pelajaran dimulai	✓			
2.	Memimpin do'a sebelum pelajaran dimulai, diikuti dengan bernyanyi	✓			
3.	Menyampaikan konsep pembelajaran tentang tanaman buah dan kegiatan menyusun puzzle tanaman buah		✓		
4.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yaitu bagaimana menyusun kembali puzzle tanaman buah menjadi bentuk utuh	✓			
5.	Membimbing/membantu anak yang masih kesulitan dalam kegiatan menyusun puzzle tanaman buah	✓			
6.	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja anak sebelum dan sesudah kegiatan menyusun puzzle tanaman buah	✓			
7.	Melakukan pengawasan pada saat anak bermain dan istirahat	✓			
8.	Melakukan pengamatan pada waktu anak makan bersama	✓			
9.	Membimbing do'a saat pelajaran selesai, di dahului dengan bernyanyi	✓			
10.	Menyampaikan salam dan mengamati anak setelah pelajaran selesai dan pulang	✓			

Keterangan :

A = Baik Sekali

B = Baik

C = Cukup Baik

D = Kurang

LEMBAR AKTIVITAS SIKLUS I

NO	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS ANAK
1	Guru memberikan instruksi duduk melingkar.	Anak mengikuti arahan yang dikatakan oleh guru dengan duduk melingkar.
2	Guru sebelum memulai pembelajaran, terlebih dahulu mengenalkan poster gambar macam-macam tanaman buah dan warna-warna tanaman buah.	Anak mendengarkan penjelasan pembelajaran dengan poster gambar tanaman buah.
3	Guru menyebutkan satu persatu dari macam – macam tanaman buah, menyebutkan nama-nama tanaman buah, mengenalkan warna-warna tanaman buah dan bagian tanaman buah tersebut. Contoh : buah alpukat warna hijau, jeruk warna jingga, apel warna merah, pepaya warna jingga, rambutan warna merah dan pisang warna kuning.	Anak mendengarkan ketika guru menyebutkan macam-macam tanaman buah, nama-nama tanaman buah, warna tanaman buah beserta bagiannya.
4	Guru meminta anak menyebutkan macam-macam tanaman buah, nama-nama tanaman buah, warna-warna tanaman buah dan bagian tanaman buah tersebut.	Anak menyebutkan kembali macam-macam tanaman buah, nama-nama tanaman buah, warna tanaman buah beserta bagiannya.
5	Guru memberikan penjelasan permainan yang akan dilakukan yaitu permainan membongkar dan memasang puzzle tanaman buah.	Anak mendengar arahan ketika guru memberikan penjelasan permainan dan bersiap-siap menerima tugas dari guru.
6	a. Guru memberi arahan cara mem bongkar dan menyusun puzzle tanaman buah yang akan dikerjakan oleh anak b. Guru memberikan puzzle tanaman buah kepada masing-masing anak, kemudian guru meminta kepada masing-masing anak untuk memulai menyusun puzzle tersebut.	a. Anak mendengar arahan ketika guru memberi contoh, anak mengambil dan membongkar puzzle tanaman buah kemudian disusun kembali sehingga menjadi bentuk utuh b. Setelah anak selesai menyusun puzzle tanaman buah, anak diminta untuk menyebutkan puzzle tanaman buah yang sudah dibuatnya.
7	Guru memberikan pujian kepada anak ketika anak sedang membongkar dan menyusun puzzle tanaman buah.	Anak ketika diberi pujian oleh guru tersebut, anak merasa senang dikatakan oleh guru “ wah anak ibu semuanya pintar, hebat dan sudah rapi menyusun puzzlenya “

LEMBAR AKTIVITAS SIKLUS II

NO	AKTIVITAS GURU	AKTIVITAS ANAK
1	Guru memberikan instruksi duduk melingkar.	Anak mengikuti arahan yang dikatakan oleh guru dengan duduk melingkar.
2	Guru sebelum memulai pembelajaran, terlebih dahulu mengenalkan poster gambar tanaman buah.	Anak mendengarkan penjelasan pembelajaran dengan poster gambar tanaman buah.
3	Guru menyebutkan satu persatu dari nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris, mengenalkan olahan makanan dan minuman dari tanaman buah dan menjelaskan kandungan vitamin dan manfaat tanaman buah tersebut. Kemudian guru menceritakan kepada anak bagaimana cara menanam tanaman buah. Contoh : alpukat (avocado), jeruk (orange), apel (apple), pepaya (papaya), rambutan (rambutan) dan pisang (banana).	Anak mendengarkan ketika guru menyebutkan nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris, mengenalkan olahan makanan dan minuman dari tanaman buah dan kandungan vitamin beserta manfaat tanaman buah. Dan anak juga mendengarkan ketika guru menceritakan cara menanam tanaman buah.
4	Guru meminta anak menyebutkan nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris, olahan makanan dan minuman dari tanaman buah dan kandungan vitamin dan manfaat tanaman buah tersebut.. Guru juga meminta kepada masing-masing anak untuk menceritakan kembali bagaimana cara menanam tanaman buah.	Anak menyebutkan kembali nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris, olahan makanan dan minuman dari tanaman buah dan kandungan vitamin beserta manfaat tanaman buah. Dan satu per satu anak juga menceritakan kembali cara menanam tanaman buah.
5	Guru memberikan penjelasan permainan yang akan dilakukan yaitu permainan membongkar dan memasang puzzle tanaman buah.	Anak mendengar arahan ketika guru memberikan penjelasan permainan dan bersiap-siap menerima tugas dari guru.
6	<p>a. Guru memberi arahan cara mem bongkar dan menyusun puzzle tanaman buah yang akan dikerjakan oleh anak</p> <p>b. Guru memberikan puzzle tanaman buah kepada masing-masing anak, kemudian guru meminta kepada masing-masing anak untuk memulai menyusun puzzle tersebut.</p>	<p>a. Anak mendengar arahan ketika guru memberi contoh, anak mengambil dan membongkar puzzle tanaman buah kemudian disusunn kembali sehingga menjadi bentuk utuh</p> <p>b. Setelah anak selesai menyusun puzzle tanaman buah, anak diminta untuk menyebutkan puzzle tanaman buah yang sudah dibuatnya.</p>
7	Guru memberikan pujian kepada anak ketika anak sedang membongkar dan menyusun puzzle tanaman buah.	Anak ketika diberi pujian oleh guru tersebut, anak merasa senang dikatakan oleh guru “ wah anak ibu semuanya pintar, hebat dan sudah rapi menyusun puzzlenya “

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/minggu ke : II/III

Kelompok/usia : A (5-6 Tahun)

Tema/subtema/sub-sub tema : Tanaman/Tanaman Buah (Pepaya)

Siklus/Pertemuan : I/I

Materi Kegiatan:

1. Perkenalan diri
2. Berdiskusi macam-macam tanaman buah

A. Pijakan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa anak dengan bertanya kabar hari ini?
3. Guru dan anak membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Guru dan anak saling memperkenalkan diri
5. Guru memberitahukan kegiatan hari ini

B. Pijakan Inti

1. Berdiskusi tentang buah pepaya ciptaan Allah
2. Guru mengenalkan macam-macam tanaman buah
3. Menyanyikan lagu "Lihat Kebunku"
4. Guru mengajak anak bongkar pasang puzzle buah pepaya

C. Istirahat

1. SOP pembiasaan
2. Makan bersama
3. Bermain bebas

D. Pijakan Akhir

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
2. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

B. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah• Anak terbiasa membaca surah – surah pendek• Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa				
Motorik	2.1, 3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan• Anak mengenal macam-macam tanaman buah				
Sosem	2.5, 2.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa memberi salam• Anak terbiasa mengikuti aturan				
Kognitif	2.3, 3.7, 4.7	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri				
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa berlaku ramah• Anak terbiasa bersopan santun				
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa melakukan keg. Seni, membongkar dan menyusun puzzle buah papaya				

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/minggu ke : II/III

Kelompok/usia : A (5-6 Tahun)

Tema/subtema/sub-sub tema : Tanaman/Tanaman Buah (Jeruk)

Siklus/Pertemuan : I/II

Materi Kegiatan:

1. Perkenalan diri
2. Berdiskusi nama-nama tanaman buah

A. Pijakan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa anak dengan bertanya kabar hari ini?
3. Guru dan anak membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Guru dan anak saling memperkenalkan diri
5. Guru memberitahukan kegiatan hari ini

B. Pijakan Inti

1. Berdiskusi tentang buah jeruk ciptaan Allah
2. Guru mengenalkan nama-nama tanaman buah
3. Menyanyikan lagu "Lihat Kebunku"
4. Guru mengajak anak bongkar pasang puzzle buah jeruk

C. Istirahat

1. SOP pembiasaan
2. Makan bersama
3. Bermain bebas

D. Pijakan Akhir

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
2. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

C. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah• Anak terbiasa membaca surah – surah pendek• Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa				
Motorik	2.1, 3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan• Anak mengenal nama-nama tanaman buah				
Sosem	2.5, 2.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa memberi salam• Anak terbiasa mengikuti aturan				
Kognitif	2.3, 3.7, 4.7	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri				
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa berlaku ramah• Anak terbiasa bersopan santun				
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa melakukan keg. Seni, membongkar dan menyusun puzzle buah jeruk				

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/minggu ke : II/III

Kelompok/usia : A (5-6 Tahun)

Tema/subtema/sub-sub tema : Tanaman/Tanaman Buah (Apel)

Siklus/Pertemuan : I/III

Materi Kegiatan:

1. Perkenalan diri
2. Berdiskusi warna-warna tanaman buah

A. Pijakan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa anak dengan bertanya kabar hari ini?
3. Guru dan anak membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Guru dan anak saling memperkenalkan diri
5. Guru memberitahukan kegiatan hari ini

B. Pijakan Inti

1. Berdiskusi tentang buah apel ciptaan Allah
2. Guru mengenalkan warna-warna tanaman buah
3. Menyanyikan lagu "Lihat Kebunku"
4. Guru mengajak anak bongkar pasang puzzle buah apel

C. Istirahat

1. SOP pembiasaan
2. Makan bersama
3. Bermain bebas

D. Pijakan Akhir

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
2. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

D. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah• Anak terbiasa membaca surah – surah pendek• Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa				
Motorik	2.1, 3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan• Anak mengenal warna-warna tanaman buah				
Sosem	2.5, 2.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa memberi salam• Anak terbiasa mengikuti aturan				
Kognitif	2.3, 3.7, 4.7	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri				
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa berlaku ramah• Anak terbiasa bersopan santun				
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa melakukan keg. Seni, membongkar dan menyusun puzzle buah apel				

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/minggu ke : II/III

Kelompok/usia : A (5-6 Tahun)

Tema/subtema/sub-sub tema : Tanaman/Tanaman Buah (Alpukat)

Siklus/Pertemuan : I/IV

Materi Kegiatan:

1. Perkenalan diri
2. Berdiskusi bagian-bagian tanaman buah

A. Pijakan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa anak dengan bertanya kabar hari ini?
3. Guru dan anak membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Guru dan anak saling memperkenalkan diri
5. Guru memberitahukan kegiatan hari ini

B. Pijakan Inti

1. Berdiskusi tentang buah alpukat ciptaan Allah
2. Guru mengenalkan bagian-bagian tanaman buah
3. Menyanyikan lagu "Lihat Kebunku"
4. Guru mengajak anak bongkar pasang puzzle buah alpukat

C. Istirahat

1. SOP pembiasaan
2. Makan bersama
3. Bermain bebas

D. Pijakan Akhir

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
2. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah• Anak terbiasa membaca surah – surah pendek• Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa				
Motorik	2.1, 3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan• Anak mengenal bagian-bagian tanaman buah				
Sosem	2.5, 2.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa memberi salam• Anak terbiasa mengikuti aturan				
Kognitif	2.3, 3.7, 4.7	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri				
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa berlaku ramah• Anak terbiasa bersopan santun				
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa melakukan keg. Seni, membongkar dan menyusun puzzle buah alpukat				

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/minggu ke : II/III

Kelompok/usia : A (5-6 Tahun)

Tema/subtema/sub-sub tema : Tanaman/Tanaman Buah (Rambutan)

Siklus/Pertemuan : II/I

Materi Kegiatan:

1. Perkenalan diri
2. Berdiskusi cara menanam tanaman buah

A. Pijakan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa anak dengan bertanya kabar hari ini?
3. Guru dan anak membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Guru dan anak saling memperkenalkan diri
5. Guru memberitahukan kegiatan hari ini

B. Pijakan Inti

1. Berdiskusi tentang buah rambutan ciptaan Allah
2. Guru menceritakan dan memperagakan cara menanam tanaman buah
3. Menyanyikan lagu "Lihat Kebunku"
4. Guru mengajak anak bongkar pasang puzzle buah rambutan

C. Istirahat

1. SOP pembiasaan
2. Makan bersama
3. Bermain bebas

D. Pijakan Akhir

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
2. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah• Anak terbiasa membaca surah – surah pendek• Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa				
Motorik	2.1, 3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan• Anak mengetahui bagaimana cara menanam tanaman buah				
Sosem	2.5, 2.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa memberi salam• Anak terbiasa mengikuti aturan				
Kognitif	2.3, 3.7, 4.7	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri				
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa berlaku ramah• Anak terbiasa bersopan santun				
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa melakukan keg. Seni, membongkar dan menyusun puzzle buah rambutan				

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/minggu ke : II/III

Kelompok/usia : A (5-6 Tahun)

Tema/subtema/sub-sub tema : Tanaman/Tanaman Buah (Pisang)

Siklus/Pertemuan : II/II

Materi Kegiatan:

1. Perkenalan diri
2. Berdiskusi kandungan vitamin dan manfaat tanaman buah

A. Pijakan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa anak dengan bertanya kabar hari ini?
3. Guru dan anak membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Guru dan anak saling memperkenalkan diri
5. Guru memberitahukan kegiatan hari ini

B. Pijakan Inti

1. Berdiskusi tentang buah pisang ciptaan Allah
2. Guru menmberei tahu apa saja kandungan vitamin dan manfaat tanaman buah
3. Menyanyikan lagu "Lihat Kebunku"
4. Guru mengajak anak bongkar pasang puzzle buah pisang

C. Istirahat

1. SOP pembiasaan
2. Makan bersama
3. Bermain bebas

D. Pijakan Akhir

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
2. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah• Anak terbiasa membaca surah – surah pendek• Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa				
Motorik	2.1, 3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan• Anak mengetahui apa saja kandungan vitamin dan manfaat tanaman buah				
Sosem	2.5, 2.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa memberi salam• Anak terbiasa mengikuti aturan				
Kognitif	2.3, 3.7, 4.7	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri				
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa berlaku ramah• Anak terbiasa bersopan santun				
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa melakukan keg. Seni, membongkar dan menyusun puzzle buah pisang				

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/minggu ke : II/III

Kelompok/usia : A (5-6 Tahun)

Tema/subtema/sub-sub tema : Tanaman/Tanaman Buah (Pepaya)

Siklus/Pertemuan : II/III

Materi Kegiatan:

1. Perkenalan diri
2. Berdiskusi olahan makanan dan minuman dari tanaman buah

A. Pijakan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa anak dengan bertanya kabar hari ini?
3. Guru dan anak membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Guru dan anak saling memperkenalkan diri
5. Guru memberitahukan kegiatan hari ini

B. Pijakan Inti

1. Berdiskusi tentang buah pepaya ciptaan Allah
2. Guru mengenalkan olahan makanan dan minuman dari tanaman buah
3. Menyanyikan lagu "Lihat Kebunku"
4. Guru mengajak anak bongkar pasang puzzle buah pepaya

C. Istirahat

1. SOP pembiasaan
2. Makan bersama
3. Bermain bebas

D. Pijakan Akhir

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
2. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah• Anak terbiasa membaca surah – surah pendek• Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa				
Motorik	2.1, 3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan• Anak mengetahui olahan makanan dan minuman dari tanaman buah				
Sosem	2.5, 2.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa memberi salam• Anak terbiasa mengikuti aturan				
Kognitif	2.3, 3.7, 4.7	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri				
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa berlaku ramah• Anak terbiasa bersopan santun				
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa melakukan keg. Seni, membongkar dan menyusun puzzle buah papaya				

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/minggu ke : II/III

Kelompok/usia : A (5-6 Tahun)

Tema/subtema/sub-sub tema : Tanaman/Tanaman Buah (Alpukat)

Siklus/Pertemuan : II/IV

Materi Kegiatan:

1. Perkenalan diri
2. Berdiskusi nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris

A. Pijakan Awal

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru menyapa anak dengan bertanya kabar hari ini?
3. Guru dan anak membaca do'a sebelum dan sesudah belajar
4. Guru dan anak saling memperkenalkan diri
5. Guru memberitahukan kegiatan hari ini

B. Pijakan Inti

1. Berdiskusi tentang buah alpukat ciptaan Allah
2. Guru mengenalkan nama-nama tanaman buah dalam bahasa inggris
3. Menyanyikan lagu "Lihat Kebunku"
4. Guru mengajak anak bongkar pasang puzzle buah alpukat

C. Istirahat

1. SOP pembiasaan
2. Makan bersama
3. Bermain bebas

D. Pijakan Akhir

1. Guru menanyakan perasaan anak setelah melakukan kegiatan
2. Guru menanyakan pada anak tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan anak
3. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa saja yang paling disukai
4. Guru menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdo'a setelah belajar

E. Rencana Penilaian

Program Pengembangan	KD	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
NAM	1.1, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa bersyukur sebagai ciptaan Allah• Anak terbiasa membaca surah – surah pendek• Anak mengenal kegiatan berdo'a dengan tuntunan orang dewasa				
Motorik	2.1, 3.6, 4.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa mencuci tangan sebelum / sesudah makan• Anak mengenal nama tanaman buah dalam bahasa inggris				
Sosem	2.5, 2.6	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa memberi salam• Anak terbiasa mengikuti aturan				
Kognitif	2.3, 3.7, 4.7	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa menyelesaikan tugas sendiri				
Bahasa	3.11, 4.11	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa berlaku ramah• Anak terbiasa bersopan santun				
Seni	3.15, 4.15	<ul style="list-style-type: none">• Anak terbiasa melakukan keg. Seni, membongkar dan menyusun puzzle buah alpukat				

FOTO PENELITIAN









DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama Lengkap : Novia Fadhila
Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 19 November 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status Perkawinan : -
Pekerjaan : Mahasiswi
Alamat : Jl. Pang. Latif No. 23 Dusun Analisa PB.Tunong, Kec.
Langsa Baro, Kota Langsa
No. Telp/Hp : 082276870399
SD : SD Negeri 7 Langsa
SMP : Mts MIM Langsa
SMA : MAN KP. TEUNGOH
Masuk ke Fakultas Tarbiyah : 2016
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Nomor Induk Mahasiswa : 1062016002
Nama Ayah : Arifin S
Nama Ibu : Nur Janah

Langsa, 7 April 2021

Penulis,

NOVIA FADHILA

NIM. 1062016002