

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Pembelajaran Model *Project Based Learning* (PjBL)

Berbantuan Media Inquiry

A. Identitas Modul

Satuan Pendidikan	: Taman Kanak-Kanak (TK)
Kelompok Usia	: 5–6 Tahun
Model Pembelajaran	: <i>Project Based Learning</i> (PjBL)
Pendekatan	: <i>Inquiry</i>
Tema	: Alam dan Lingkungan
Subtema	: Peristiwa Alam dan Pertumbuhan Tanaman

B. Deskripsi Singkat Modul

Modul pembelajaran ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran anak usia dini melalui penerapan **model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Inquiry***. Kegiatan pembelajaran dikemas dalam bentuk proyek eksperimen sains sederhana yang dekat dengan kehidupan anak, meliputi kegiatan membuat hujan buatan, mengamati benda terapung dan tenggelam, serta menanam biji kacang hijau hingga menjadi kecambah. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, anak dilibatkan secara aktif dalam proses mengamati, bertanya, mencoba, dan menyimpulkan secara sederhana sehingga mampu menstimulasi kemampuan berpikir kritis sejak dini.

C. Media *Inquiry* yang Digunakan

1. Media eksperimen hujan buatan (wadah transparan, air panas, es batu)
2. Media eksperimen terapung dan tenggelam (wadah air, berbagai benda, dan tanah)
3. Media tanam kecambah (tanah, biji kacang hijau, gelasAMAR gelas plastik)
4. Video pembelajaran tentang proses pertumbuhan kecambah

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, anak diharapkan mampu:

1. Mengamati proses terjadinya hujan buatan secara sederhana
2. Memprediksi dan membedakan benda yang terapung dan tenggelam
3. Memahami proses pertumbuhan biji kacang hijau menjadi kecambah
4. Mengungkapkan hasil pengamatan secara lisan sederhana
5. Menunjukkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan bertanya, mencoba, dan menyimpulkan

E. Manfaat Pembelajaran

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak sejak dini
2. Meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan bertanya anak
3. Melatih anak mengamati hubungan sebab dan akibat
4. Menumbuhkan sikap peduli terhadap alam dan lingkungan
5. Mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama

F. Tahapan Pembelajaran Model PjBL Berbantuan Media *Inquiry*

1. Tahap Pendahuluan

- Guru membuka kegiatan dengan salam dan doa
- Guru menyapa anak dan menggali pengalaman awal tentang hujan, benda di dalam air, dan tanaman
- Guru menampilkan video singkat tentang pertumbuhan kecambah
- Guru menyelipkan salam serta penjelasan singkat sebelum dan sesudah penayangan video

2. Tahap Penentuan Pertanyaan Dasar

Guru mengajak anak berdiskusi melalui pertanyaan pemantik, antara lain:

- Dari mana datangnya hujan?
- Mengapa ada benda yang terapung dan ada yang tenggelam?
- Bagaimana biji dapat tumbuh menjadi tanaman?

3. Tahap Perencanaan Proyek

- Guru menjelaskan jenis proyek yang akan dilakukan
- Anak dikenalkan dengan alat dan bahan yang digunakan
- Guru membagi anak ke dalam kelompok kecil

4. Tahap Pelaksanaan Proyek

a. Proyek Membuat Hujan Buatan

- Anak melakukan percobaan hujan buatan dengan bimbingan guru menggunakan wadah transparan, air panas, dan es batu.
- Anak mengamati munculnya uap air, terbentuknya titik-titik air, dan jatuhnya air menyerupai hujan.
- Guru mengarahkan anak untuk menyebutkan apa yang mereka lihat selama percobaan berlangsung.
- Anak diajak berdiskusi sederhana tentang hubungan antara uap air dan terjadinya hujan.
- Anak menyampaikan kesimpulan sederhana berdasarkan hasil pengamatan bersama guru.



b. Proyek Terapung dan Tenggelam

- Anak memasukkan berbagai benda dan tanah ke dalam wadah berisi air dengan bimbingan guru.
- Anak mengamati benda yang mengapung di permukaan air dan benda yang tenggelam ke dasar wadah.
- Guru mengajak anak memprediksi terlebih dahulu benda mana yang akan terapung atau tenggelam.

- Anak menyampaikan hasil pengamatan secara lisan sederhana.
- Guru membantu anak menyimpulkan perbedaan benda yang terapung dan tenggelam berdasarkan hasil percobaan.



c. Proyek Menanam Kacang Hijau

- Anak menanam biji kacang hijau menggunakan media tanah dengan bimbingan guru.
- Anak menyiram tanaman secara rutin dan merawatnya setiap hari.
- Anak mengamati perubahan yang terjadi pada biji kacang hijau dari hari ke hari.
- Guru mengajak anak berdiskusi sederhana tentang proses pertumbuhan tanaman.
- Anak menyampaikan hasil pengamatan secara lisan atau melalui gambar sederhana.



5. Tahap Pemantauan dan Observasi

- Guru mengamati keterlibatan anak selama kegiatan proyek
- Guru mencatat respon, keaktifan, dan kemampuan anak dalam mengamati serta bertanya

6. Tahap Penyajian Hasil

- Anak menceritakan hasil pengamatan secara sederhana
- Anak menunjukkan hasil proyek, seperti kecambah yang telah tumbuh

7. Tahap Refleksi

- Guru mengajak anak merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan
- Guru memberikan penguatan dan apresiasi atas partisipasi anak

G. Produk Pembelajaran

1. Hasil percobaan hujan buatan
2. Hasil pengelompokan benda terapung dan tenggelam
3. Kecambah kacang hijau hasil kegiatan menanam
4. Gambar atau cerita sederhana berdasarkan hasil pengamatan

H. Penilaian Pembelajaran

Penilaian dilakukan melalui observasi menggunakan lembar pengamatan kemampuan berpikir kritis anak yang mencakup:

- Kemampuan mengamati
- Kemampuan bertanya
- Kemampuan mencoba
- Kemampuan menyimpulkan secara sederhana



Lampiran 2. Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Kritis Anak

A. Identitas Anak

- Nama Anak :
- Usia : tahun
- Kelas : TK B
- Kelompok : ☐ Eksperimen ☐ Kontrol
- Tanggal Observasi :
- Observer :
- Kegiatan/Topik :

Petunjuk Pengisian:

Observer memberikan tanda centang (✓) pada kolom **Ya** apabila perilaku tampak selama kegiatan pembelajaran, dan pada kolom **Tidak** apabila perilaku tidak tampak.

B. Instrumen Observasi

Indikator A: Mengamati

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
1	Anak mengenali ciri objek (warna, bentuk, ukuran)	☐	☐
2	Anak membandingkan dua objek atau lebih	☐	☐
3	Anak mengidentifikasi perubahan pada objek/fenomena	☐	☐
4	Anak memfokuskan perhatian pada detail objek	☐	☐
5	Anak menyebutkan perbedaan dan persamaan objek	☐	☐
6	Anak mengamati objek dari berbagai sudut atau jarak	☐	☐

Indikator B: Menanya

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
7	Anak mengajukan pertanyaan spontan tentang objek/fenomena	☐	☐

8	Anak menanyakan hal yang belum dipahami	☐	☐
9	Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan berulang	☐	☐
10	Anak bertanya tentang fungsi atau tujuan suatu objek	☐	☐
11	Anak menanyakan dugaan terhadap hasil percobaan	☐	☐
12	Anak bertanya untuk klarifikasi informasi	☐	☐

Indikator C: Menalar

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
13	Anak membuat dugaan/prediksi sebelum percobaan	☐	☐
14	Anak memberikan alasan sederhana terhadap hasil pengamatan	☐	☐
15	Anak menjelaskan hubungan sebab-akibat	☐	☐
16	Anak menghubungkan informasi lama dengan informasi baru	☐	☐
17	Anak menyatakan pendapat berdasarkan bukti	☐	☐
18	Anak mengelompokkan objek berdasarkan kriteria tertentu	☐	☐

Indikator D: Mencoba

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
19	Anak melakukan percobaan sesuai arahan	☐	☐
20	Anak mencoba memecahkan masalah melalui eksplorasi	☐	☐
21	Anak mencoba alternatif ketika hasil tidak sesuai	☐	☐
22	Anak menggunakan alat/bahan dengan cara yang benar	☐	☐
23	Anak mengulangi percobaan untuk memastikan hasil	☐	☐
24	Anak berinisiatif mencoba langkah baru tanpa diminta	☐	☐

Indikator E: Menyimpulkan

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
25	Anak menyampaikan hasil pengamatan secara lisan atau gambar	☐	☐
26	Anak menyimpulkan hasil percobaan secara sederhana	☐	☐
27	Anak merefleksikan apa yang telah dipelajari	☐	☐
28	Anak menyebutkan alasan di balik kesimpulan	☐	☐
29	Anak membandingkan hasil dengan dugaan awal	☐	☐
30	Anak mengemukakan hal yang masih ingin diketahui	☐	☐

C. Rekapitulasi Skor

(Ya = 1, Tidak = 0)

Indikator Jumlah Butir Skor

Mengamati 6

Menanya 6

Menalar 6

Mencoba 6

Menyimpulkan 6

Total Skor 30



D. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis

Skor Total Kategori

25–30 Sangat Baik

19–24 Baik

13–18 Cukup

7–12 Kurang

≤ 6 Sangat Kurang

Catatan Observer

.....

.....



Lampiran 3 Penilaian Judges

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

No	Penilaian Judges		Saran Perbaikan
	Butir Relevan dengan Indikator	Butir Tidak Relevan dengan Indikator	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		

25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		

Catatan:

1. Semua butir instrumen relevan dengan indikator.
2. Pada tahapan Project-Based Learning
3. Sebaiknya menggunakan penomoran karena sifatnya prosedural, bukan menggunakan bulleted.
4. Gambar Inquiry sebaiknya diberi penomoran juga.

Denpasar, 9 Februari 2026

Judges



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

No	Penilaian Judges		Saran Perbaikan
	Butir Relevan dengan Indikator	Butir Tidak Relevan dengan Indikator	
1	V		
2	V		
3	V		
4	V		
5	V		
6	V		
7	V		
8	V		
9	V		
10	V		
11	V		
12	V		
13	V		
14	V		
15	V		
16	V		
17	V		
18	V		
19	V		
20	V		
21	V		
22	V		
23	V		
24	V		
25	V		
26	V		

27	V		
28	V		
29	V		
30	V		
31	V		
32	V		
33	V		
34	V		
35	V		
36	V		
37	V		
38	V		
39	V		
40	V		
41	V		
42	V		
43	V		
44	V		
45	V		
46	V		
47	V		
48	V		
49	V		
50	V		

Singaraja, 11 Februari 2026
Judges

Dr. Gede Wura Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

No	Penilaian Judges		Saran Perbaikan
	Butir Relevan dengan Indikator	Butir Tidak Relevan dengan Indikator	
1	V		Lihat naskah
2	V		
3	V		
4	V		
5	V		
6	V		
7	V		
8	V		
9	V		
10	V		
11	V		
12	V		
13	V		
14	V		
15	V		
16	V		
17	V		
18	V		
19	V		
20	V		
21	V		
22	V		
23	V		
24	V		
25	V		
26	V		

27	V		
28	V		
29	V		
30	V		
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			

Denpasar, 14 Februari 2026

Judges



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408202012121004

Lampiran 4 Surat Ijin Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana No. 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon. 081999446444 Laman www.pasca.undiksha.ac.id

Nomor : 1443/UN48.14.1/PT.02.05/2026
Lamp : -
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

Yth. Kepala Sekolah TK Jembatan Budaya
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Ni Putu Mei Anggreni
NIM : 2429171005
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)
Judul Penelitian : PENGARUH PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA INQUIRY TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK DI TK JEMBATAN BUDAYA

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 10 Maret 2026

a.n Direktur,

Wakil Direktur I,



Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan



Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BBSrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 5 Modul Rencana Pembelajaran Mendalam

MODUL

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM TK JEMBATAN BUDAYA TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Kelompok Usia : B (5-6 Tahun)
Minggu/ Semester : 10/ II
Tema / Sub Tema : Gejala Alam/hujan
Hari/ Tanggal : Senin , 2- 6 Maret 2026
Alokasi Waktu: 1 Minggu / 08.30-12.30 Wita

IDENTIFIKASI

Dimensi Profil Lulusan	1. Kesehatan 2. Penalaran kritis 3. Kreatifitas 4. Kemandirian
Assesmen Awal	Saat melakukan observasi awal, guru mengajak anak untuk menceritakan tentang hujan. Guru memberikan pemantik kepada anak sehingga memunculkan berpikir kritis anak untuk bercerita. Anak terlihat sangat antusias dan bertanya bagaimana proses terjadinya hujan.

DESAIN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran	1. Anak dapat mengenal hujan sebagai ciptaan Tuhan. 2. Anak dapat mengetahui proses sederhana terjadinya hujan (awan gelap – titik air – turun menjadi hujan). 3. Anak dapat mengekspresikan pemahaman tentang hujan melalui karya seni. 4. Anak dapat mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan kolase tema hujan. 5. Anak dapat melatih koordinasi motorik halus melalui aktivitas seni.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran kontekstual
Kemitraan Pembelajaran	✓ Orang tua mendukung kegiatan belajar di rumah dengan membangun hubungan antar anak ✓ Warga sekitar sekolah menyediakan sumber belajar
Lingkungan Pembelajaran	Dalam kelas : cerita, lagu, roleplay, puzzle, menggunting dll Di Luar kelas : upacara, senam, games, eksplorasi alam sekitar, dll

Pemanfaatan Digital	Video tentang ”proses terjadinya hujan ” Penggunaan smart TV untuk belajar
---------------------	---

PENGALAMAN BELAJAR

- a. Pemanasan di luar ruangan(30 menit)
 - Permainan “haling rintang ”
 - Kegiatan fisik (melompat 1 kaki secara seimbang , ritmik bebas, senam)
- b. Pembukaan/Circle Time (30 menit)
 - Berdoa sebelum mulai belajar
 - Bernyanyi Lagu’tik tik bunyi hujan ”
 - Tanya jawab terkait”hujan ”
 - Bercerita “ hujan dirumahku”
 - Membuat kesepakatan selama melakukan kegiatan
 - Menonton video tentang “proses terjadinya hujan
- c. Kegiatan Inti (120 menit)

Hari	Senin
Sentra/Ruang	Bahasa Inggris
Kegiatan	Memahami 1. Guru menunjukkan gambar/alat:rain, umbrella, cloud 2. Anak melihat dan mengulang:rain,water,cloud 3. Guru memperlihatkan video tentang hujan Mengaplikasi 1. Role Play Mini: “Rainy Day” 2. Menebak gambar 3. Matching game “Mencocokkan kata dengan gambar: Rain → gambar hujan, Umbrella → gambar payung Merefleksi (bertanya) 1. Guru mengajak anak menyebutkan ulang kosakata yang dipelajari 2. Bagaimana perasaan anak saat melakukan kegiatan?
Alat/ bahan	✓ Laptop,Speaker,Video Bahan alam : batu, biji-bijian, kacang-kacangan, sabut/ ampas kelapa) ,Berbagai lepasan (loose parts)

Hari	Selasa
Sentra/Ruang	Seni & Bermain Peran
Kegiatan	Memahami 1. Guru mengajak anak berdiskusi:“Kapan kita melihat hujan?”“Apa yang kamu rasakan saat hujan? 2. Menonton/observasi video sederhana tentang proses hujan. 3. Demonstrasi sederhana: uap air (misalnya dari air hangat) sebagai analogi awan. Mengaplikasi 1. Melukis hujan dengan berbagai media 2. Kolase awan 3. Eksperiment “meneteskan air dikertas” 4. Bermain peran “hari ini turun hujan” Merefleksi (bertanya) 1. Guru bertanya:“Kenapa kamu membuat hujan?”“Apa warna hujanmu?”“Bagaimana perasaanmu saat bermain peran menjadi petugas kesehatan?” 2. Apa yang harus kita lakukan saat bermain bersama? 3. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Laptop,speaker,video,gelas cup,balok ,lego ,berbagai lepasan (loose parts),kertas kreatifitas,alat tulis,crayon,pensil warna,kartu huruf ,barang bekas

Hari	Rabu
Sentra/ Ruang	Eksplorasi Alam
Kegiatan	Memahami 1. Guru mengajak diskusi:“Apa yang terjadi saat hujan turun?”“Apa yang berubah di sekitar kita?” 2. Anak diajak mengamati lingkungan (jika memungkinkan):Tanah basah,daun basah,Genangan air

	3. Memperlihatkan proses terjadinya hujan Mengaplikasi 1. Eksperimen turun hujan secara berkelompok 2. Membuat aliran air dari tinggi ke rendah 3. Menceritakan Kembali proses terjadi hujan Merefleksi (bertanya) 1. Apa yang anak rasakan saat membuat eksperimen hujan? 2. “Mengapa ada genangan air?” 3. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Laptop,speaker,videogelas cup,balok,lego,macam-macam sayuran,pewarna makanan,bahan alam : batu, biji-bijian, kacang-kacangan, sabut/ ampas kelapa),pelepah pisang,berbagai lepasan (loose parts),kertas kreatifitas,alat tulis,crayon,pensil warna

Hari	Kamis
Sentra/ Ruang	Balok
Kegiatan	Memahami 1. Diskusi bersama:“Apa yang terjadi saat hujan turun?”“Apa yang terjadi pada jalan dan rumah?” 2. Guru menunjukkan gambar:rumah saat hujan,jalan tergenang,selokan/saluran air Mengaplikasi 1. Membangun miniature rumah dan menstimulasi turunnya hujan 2. Menghitung dan menuliskan bilangan “jumlah rintukan air pada gambar” 3. Bermain mencari huruf dan Menyusun huruf menjadi “HUJAN” Merefleksi (bertanya) 1. Bagaimana perasaanmu saat bermain balok?

	2. Anak mengungkapkan pengalaman, menjelaskan hasil karya, dan menyimpulkan pengetahuan baru yang didapat. 3. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Balok,Laptop,speaker,video,Slide Power Point,Balok,Pasir,jerami, Spidol,Kertas,Kertas warna, Alat tulis,Crayon,Pensil warna,Gunting,Lem

Hari	Jumat
Sentra/Ruang	Mandarin
Kegiatan	Memahami 1. Guru menunjukkan gambar/alat:hujan,payung,awan 2. Guru mengucapkan kosakata:“雨 (yǔ)” → anak menirukan“伞 (sǎn)” → anak menirukan Mengaplikasi 1. Bermain tebak gambar 2. Mencocokkan kata dengan gambar mandarin 3. Membuat goresan mandarin “hujan” Merefleksi (bertanya) 1. Pengalaman apa yang kamu peroleh hari ini ? 2. Bagaimana perasaanmu,kegiatan mana yang anak-anak sukai?mengapa? 3. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	✓ Laptop,peaker,video,kertas origami,kertas HVS,lem,alat tulis,crayon,pensil warna,spidol,sedotan,bahan lepasan ,playdough

- d. Istirahat (30 menit)
 - Berbaris
 - Cuci tangan
 - Berdoa sebelum makan
 - Makan bersama
- e. Penutupan (30 menit)
 - Diskusi pengalaman main

- Bernyanyi ”hujan ”
- Informasi kegiatan esok hari
- Doa sesudah belajar
- Pulang

f. Refleksi Guru

Mengetahui,
Kepala TK Jembatan Budaya

Kuta, 2 Maret 2026
Guru Kelompok A1

(Yuni Meyrani, S.Pd)

(Ni Putu Mei Anggreni, S.Pd)



**PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM
TK JEMBATAN BUDAYA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Kelompok Usia : B (5-6 Tahun)
Minggu/ Semester : 11/ II
Tema / Sub Tema : Tanaman / Pertumbuhan tanaman
Hari/ Tanggal : Senin , 9- 12 Maret 2026
Alokasi Waktu : 1 Minggu / 08.30-12.30 Wita

IDENTIFIKASI

Dimensi Profil Lulusan	1. Kesehatan 2. Penalaran kritis 3. Kreatifitas 4. Kemandirian
Assesmen Awal	Saat melakukan observasi awal, guru mengajak anak untuk keliling kebun melihat berbagai tanaman. Anak-anak sangat antusias dalam mengamati berbagai tanaman. Pada saat di kebun anak-anak tertarik dengan tanaman kecambah yang pada saat itu ada yang melakukan penanaman kacang hijau.

DESAIN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran	1. Anak mampu mengenal tahapan pertumbuhan tanaman kacang hijau (biji → kecambah → tanaman kecil). 2. Anak dapat mengidentifikasi kebutuhan tanaman (air, tanah, cahaya matahari). 3. Anak dapat mengekspresikan proses pertumbuhan tanaman melalui karya seni. 4. Anak dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan keterampilan motorik halus.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran kontekstual
Kemitraan Pembelajaran	✓ Orang tua mendukung kegiatan belajar di rumah dengan membangun hubungan antar anak ✓ Warga sekitar sekolah menyediakan sumber belajar
Lingkungan Pembelajaran	Dalam kelas : cerita, lagu, roleplay, puzzle, menggunting dll Di Luar kelas : upacara, senam, games, eksplorasi alam sekitar, dll
Pemanfaatan Digital	Video tentang ”proses pertumbuhan tanaman ” Penggunaan smart TV untuk belajar

PENGALAMAN BELAJAR

- g. Pemanasan di luar ruangan (30 menit)
- Permainan “haling rintang ”

- Kegiatan fisik (melompat 1 kaki secara seimbang , ritmik bebas, senam)
- h. Pembukaan/Circle Time (30 menit)
 - Berdoa sebelum mulai belajar
 - Bernyanyi Lagu'lihat kebunku "
 - Tanya jawab terkait"tanaman dan pertumbuhan tanaman "
 - Bercerita " kebunku yang indah
 - "
 - Membuat kesepakatan selama melakukan kegiatan
 - Menonton video tentang "proses terjadinya hujan
- i. Kegiatan Inti (120 menit)

Hari	Senin
Sentra/Ruang	Bahasa Inggris
Kegiatan	Memahami 4. Guru menunjukkan gambar dan video lalu anak menyebutkan kosa kata Seed,Water,Leaf 5. Guru mengajak menirukan pohon dengan mengucapkan Bahasa inggris 6. Guru memperlihatkan video tentang proses pertumbuhan tanaman Mengaplikasi 4. Role Play Mini: "Growing plant" 5. Menanam biji kacang hijau 6. Matching game "Mencocokkan kata dengan gambar: Merefleksi (bertanya) 3. Guru mengajak anak menyebutkan ulang kosakata yang dipelajari 4. Bagaimana perasaan anak saat kegiatan menanam?
Alat/ bahan	✓ Laptop,Speaker,Video Bahan alam : batu, biji-bijian, kacang-kacangan, sabut/ ampas kelapa) ,Berbagai lepasan (loose parts)

Hari	Selasa
Sentra/Ruang	Seni & Bermain Peran
Kegiatan	Memahami 4. Guru mengajak anak mengamati Gambar/Media gambar tahap pertumbuhan: Biji → kecambah → daun 5. Diskusi Warna dan Bentuk, Biji: kecil, hijau Daun: hijau Akar: putih Mengaplikasi 5. Membuat kreatifitas kolase pertumbuhan kacang hijau 6. Membuat proyek “mini tanaman” dengan berbagai media 7. Melukis proses pertumbuhan dari biji hingga tanaman 8. Bermain peran “merawat tanaman” Merefleksi (bertanya) 4. Bagaimana tanaman bisa tumbuh?” 5. “Apa yang dibutuhkan tanaman?” 6. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Laptop, speaker, video, gelas cup, balok ,lego ,berbagai lepasan (loose parts), kertas kreatifitas, alat tulis, crayon, pensil warna, kartu huruf ,barang bekas

Hari	Rabu
Sentra/ Ruang	Eksplorasi Alam
Kegiatan	Memahami 4. Guru mengajak anak mengamati Biji Kacang Hijau, anak memegang, melihat bentuk dan warna 5. Mengenal Bahan Alam, Kapas / tanah, Air, Wadah tanam 6. Memperlihatkan proses pertumbuhan lewat video Mengaplikasi 4. Eksperimen menanam biji kacang hijau 5. Mengamati proses pertumbuhan 6. Menceritakan Kembali proses penanaman biji kacang hijau

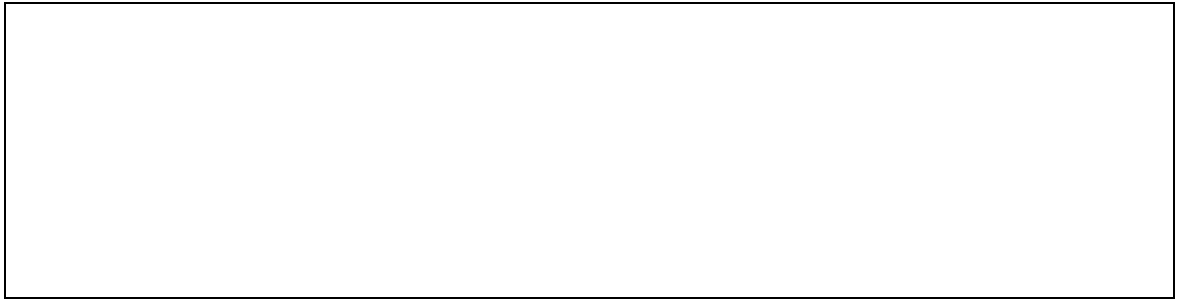
	Merefleksi (bertanya) 4. Apa yang keluar pertama dari biji?" 5. "Apa yang dibutuhkan tanaman supaya tumbuh?" 6. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Laptop,speaker,videogelas cup,balok,lego,macam-macam sayuran,pewarna makanan,bahan alam : batu, biji-bijian, kacang-kacangan, sabut/ ampas kelapa),pelepah pisang,berbagai lepasan (loose parts),kertas kreatifitas,alat tulis,crayon,pensil warna



Hari	Kamis
Sentra/ Ruang	Balok
Kegiatan	Memahami 3. Mengamati Model/Gambar tahapan pertumbuhan tanaman 4. Diskusi Fungsi:Akar: menyerap air,Batang: menopang,Daun: tempat tumbuh Mengaplikasi 4. Membangun dan merepresentasikan proses pertumbuhan tanaman menggunakan balok. 5. Membuat kebun mini secara berkelompok 6. Menghitung jumlah tanaman Merefleksi (bertanya) 4. Bagaimana perasaanmu saat bermain balok? 5. Anak mengungkapkan pengalaman, menjelaskan hasil karya, dan menyimpulkan pengetahuan baru yang didapat. 6. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Balok,Laptop,speaker,video,Slide Power Point,Balok,Pasir,jerami, Spidol,Kertas,Kertas warna, Alat tulis,Crayon,Pensil warna,Gunting,Lem

Hari	Jumat
Sentra/Ruang	Mandarin
Kegiatan	Memahami 3. Guru menunjukkan: Biji kacang hijau, Kecambah, tanaman kecil. 4. Guru mengenalkan kosakata: 种子 (zhǒngzi), 水 (shuǐ), 叶子 (yèzi) Mengaplikasi 4. Praktek menanam dan mengucapkan bahan yang digunakan dalam Bahasa mandarin 5. Game tebak kata 6. Membuat goresan mandarin “tanaman ” Merefleksi (bertanya) 4. Pengalaman apa yang kamu peroleh hari ini ? 5. Bagaimana perasaanmu, kegiatan mana yang anak-anak sukai? mengapa? 6. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	✓ Laptop, peaker, video, kertas origami, kertas HVS, lem, alat tulis, crayon, pensil warna, spidol, sedotan, bahan lepasan ,playdough

- j. Istirahat (30 menit)
 - Berbaris
 - Cuci tangan
 - Berdoa sebelum makan
 - Makan bersama
- k. Penutupan (30 menit)
 - Diskusi pengalaman main
 - Bernyanyi ”kebunku ”
 - Informasi kegiatan esok hari
 - Doa sesudah belajar
 - Pulang
- l. Refleksi Guru



Mengetahui,
Kepala TK Jembatan Budaya

Kuta, 9 Maret 2026
Guru Kelompok A1

(Yuni Meyrani, S.Pd)

(Ni Putu Mei Anggreni, S.Pd)



**PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM
TK JEMBATAN BUDAYA
TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Kelompok Usia : B (5-6 Tahun)
Minggu/ Semester : 13/ II
Tema / Sub Tema : Air / Tenggelam dan Terapung
Hari/ Tanggal : Senin , 6- 10 April 2026
Alokasi Waktu: 1 Minggu / 08.30-12.30 Wita

IDENTIFIKASI

Dimensi Profil Lulusan	1. Kesehatan 2. Penalaran kritis 3. Kreatifitas 4. Kemandirian
Assesmen Awal	Guru mengenalkan topik air dan benda-benda yang bisa terapung dan tenggelam. Anak sangat antusias dalam mengamati dan mulai bertanya terkait benda-benda tersebut.

DESAIN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran	1. Anak dapat mengenal konsep sederhana benda tenggelam dan terapung. 2. Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan hasil pengamatan (tenggelam/terapung). 3. Anak dapat mengekspresikan pemahaman melalui karya seni. 4. Anak dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan motorik halus. 5. Anak dapat menceritakan kembali pengalaman eksperimen dengan bahasa sederhana.
Praktik Pedagogis	Pembelajaran kontekstual
Kemitraan Pembelajaran	✓ Orang tua mendukung kegiatan belajar di rumah dengan membangun hubungan antar anak ✓ Warga sekitar sekolah menyediakan sumber belajar
Lingkungan Pembelajaran	Dalam kelas : cerita, lagu, roleplay, puzzle, menggunting dll Di Luar kelas : upacara, senam, games, eksplorasi alam sekitar, dll
Pemanfaatan Digital	Video tentang "proses benda terapung dan tenggelam " Penggunaan smart TV untuk belajar

PENGALAMAN BELAJAR

- m. Pemanasan di luar ruangan(30 menit)
- Permainan "mencari teman "

- Kegiatan fisik (melompat 1 kaki secara seimbang , ritmik bebas, senam)
- n. Pembukaan/Circle Time (30 menit)
 - Berdoa sebelum mulai belajar
 - Bernyanyi Lagu'air "
 - Tanya jawab terkait"air dan benda yang bisa terapung dan tenggelam"
 - Bercerita " aku anak sehat"
 - Membuat kesepakatan selama melakukan kegiatan
 - Menonton video tentang "proses benda terapung dan tenggelam"
- o. Kegiatan Inti (120 menit)

Hari	Senin
Sentra/Ruang	Bahasa Inggris
Kegiatan	Memahami 7. Guru menunjukkan flascard dan anak mengucapkan dan menirukan kosa kata "Water, stone, leaf 8. Guru memperlihatkan video benda-benda yang bisa mengapung dan tenggelam Mengaplikasi 7. Role Play Mini: "Water Play " 8. Eksperimen memasukkan benda kedalam air 9. Guessing Game " Guru menunjukkan benda ,Anak menjawab:"Sink" atau "Float" 10. Maching game "Mencocokkan kata dengan gambar: Merefleksi (bertanya) 5. Guru mengajak anak menyebutkan ulang kosakata yang dipelajari 6. Bagaimana perasaan anak saat melakukan kegiatan ?
Alat/ bahan	✓ Laptop,Speaker,Video Bahan alam : batu, biji-bijian, kacang-kacangan, sabut/ ampas kelapa) ,Berbagai lepasan (loose parts)

Hari	Selasa
------	--------

Sentra/Ruang	Seni & Bermain Peran
Kegiatan	Memahami 6. Guru mengajak anak mengamati Gambar/Media yang bisa terapung dan tenggelam 7. Diskusi Warna dan Bentuk Mengaplikasi 9. Melakukan eksperimen seni air “mengamati efek terapung dan tenggelam” 10. Membuat proyek “aquarium mini” 11. Menggambar benda-benda yang bisa tenggelam 12. Bermain peran Merefleksi (bertanya) 7. Bagaimana perasaan anak saat melakukan eksperiment” 8. Apa yang terjadi kalua cat dimasukkan ke air?” 9. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Laptop,speaker,video,gelas cup,balok ,lego ,berbagai lepasan (loose parts),kertas kreatifitas,alat tulis,crayon,pensil warna,kartu huruf ,barang bekas

Hari	Rabu
Sentra/ Ruang	Eksplorasi Alam
Kegiatan	Memahami 7. Guru mengajak anak mengamati Gambar/Media yang bisa terapung dan tenggelam 8. Menunjukkan beberapa bahan alam: Batu,daun,kayu kecil,buah (misalnya jeruk) Mengaplikasi 7. Eksperiment tenggelam dan terapung 8. Mengelompokkan benda yang bisa terapung dan tenggelam 9. Eksperiment perubahan 10. Menceritakan Kembali percobaan yang telah dilakukan

	Merefleksi (bertanya) 7. Benda apa saja yang bisa tenggelam dan terapung ?” 8. Bagaimana perasaan anak saat melakukan ekperiment?” 9. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Laptop,speaker,videogelas cup,balok,lego,macam-macam sayuran,pewarna makanan,bahan alam : batu, biji-bijian, kacang-kacangan, sabut/ ampas kelapa),pelepah pisang,berbagai lepasan (loose parts),kertas kreatifitas,alat tulis,crayon,pensil warna

Hari	Kamis
Sentra/ Ruang	Balok
Kegiatan	Memahami 5. Guru mengajak anak mengamati Model/Gambar perahu dan jembatan 6. Diskusi sederhana terkait terapung dan tenggelam Mengaplikasi 7. Membangun dan mengeksplorasi konsep terapung melalui permainan balok “dermaga dan jembatan” 8. Proyek kelompok membuat “kota air” 9. Bermain mencari harta karun 10. Menyusun benda dari besar ke kecil Merefleksi (bertanya) 7. Bagaimana perasaanmu saat bermain balok? 8. Anak mengungkapkan pengalaman, menjelaskan hasil karya, dan menyimpulkan pengetahuan baru yang didapat. 9. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	Balok,Laptop,speaker,video,Slide Power Point,Balok,Pasir,jerami, Spidol,Kertas,Kertas warna, Alat tulis,Crayon,Pensil warna,Gunting,Lem

Hari	Jumat
Sentra/Ruang	Mandarin
Kegiatan	Memahami 5. Guru menunjukkan flascard dan menyebut水 / 石头 / 叶子, 沉下去 (chén xià qù)” “漂起来 (piāo qǐ lái)” Mengaplikasi 7. Eksperiment benda dimasukkan kedalam air 8. Menggambar air dan benda dalam goresan mandarin 9. Game tebak kata Merefleksi (bertanya) 7. Pengalaman apa yang kamu peroleh hari ini ? 8. Bagaimana perasaanmu,kegiatan mana yang anak-anak sukai?mengapa? 9. Guru memberikan dukungan/penguatan tentang pembelajaran yang terhubung dengan kehidupan sehari-hari.
Alat/ bahan	✓ Laptop,peaker,video,kertas origami,kertas HVS,lem,alat tulis,crayon,pensil warna,spidol,sedotan,bahan lepasan ,playdough

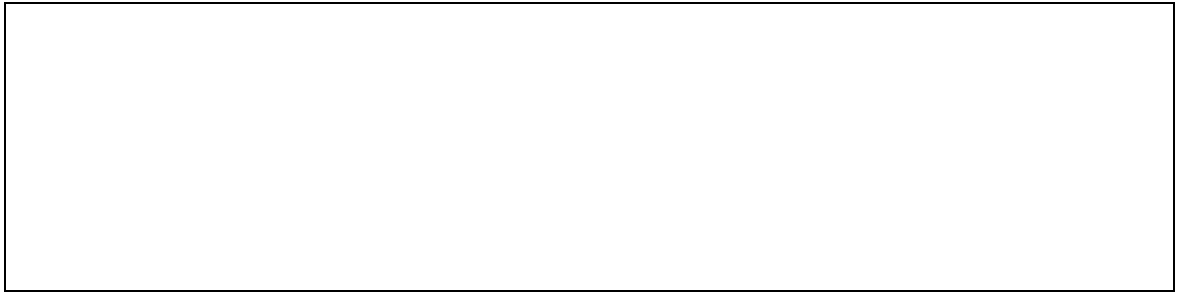
p. Istirahat (30 menit)

- Berbaris
- Cuci tangan
- Berdoa sebelum makan
- Makan bersama

q. Penutupan (30 menit)

- Diskusi pengalaman main
- Bersajak “AIR”
- Informasi kegiatan esok hari
- Doa sesudah belajar
- Pulang

r. Refleksi Guru



Mengetahui,
Kepala TK Jembatan Budaya

Kuta, 6 April 2026
Guru Kelompok A1

(Yuni Meyrani, S.Pd)

(Ni Putu Mei Anggreni, S.Pd)



Lampiran 6 Contoh Pengisian Lembar Observasi Pada Responden

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK Kelas Eksperimen

A. Identitas Anak

- Nama Anak : Callysta
- Usia : 6 tahun
- Kelas : TK B
- Kelompok : Eksperimen ☒ Kontrol ☐
- Tanggal Observasi : 28 Februari 2026
- Observer : Ni Putu Mei Anggreni
- Kegiatan/Topik : Project Based Learning berbantuan media Inquiry

Petunjuk Pengisian

Observer memberikan tanda centang (✓) pada kolom Ya apabila perilaku tampak selama kegiatan pembelajaran, dan pada kolom Tidak apabila perilaku tidak tampak.

B. Instrumen Observasi

Indikator A: Mengamati

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
1	Anak mengenali ciri objek (warna, bentuk, ukuran)	✓	
2	Anak membandingkan dua objek atau lebih	✓	
3	Anak mengidentifikasi perubahan pada objek/fenomena	✓	
4	Anak memfokuskan perhatian pada detail objek	✓	
5	Anak menyebutkan perbedaan dan persamaan objek	✓	
6	Anak mengamati objek dari berbagai sudut atau jarak	✓	

Indikator B: Menanya

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
7	Anak mengajukan pertanyaan spontan tentang objek/fenomena	✓	
8	Anak menanyakan hal yang belum dipahami	✓	
9	Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan berulang	✓	
10	Anak bertanya tentang fungsi atau tujuan suatu objek	✓	
11	Anak menanyakan dugaan terhadap hasil percobaan	✓	
12	Anak bertanya untuk klarifikasi informasi	✓	

Indikator C: Menalar

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
13	Anak membuat dugaan/prediksi sebelum percobaan	✓	
14	Anak memberikan alasan sederhana terhadap hasil pengamatan	✓	
15	Anak menjelaskan hubungan sebab-akibat	✓	
16	Anak menghubungkan informasi lama dengan informasi baru	✓	
17	Anak menyatakan pendapat berdasarkan bukti	✓	
18	Anak mengelompokkan objek berdasarkan kriteria tertentu	✓	

Indikator D: Mencoba

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
19	Anak melakukan percobaan sesuai arahan	✓	
20	Anak mencoba memecahkan masalah melalui eksplorasi	✓	
21	Anak mencoba alternatif ketika hasil tidak sesuai	✓	
22	Anak menggunakan alat/bahan dengan cara yang benar	✓	
23	Anak mengulangi percobaan untuk memastikan hasil	✓	
24	Anak berinisiatif mencoba langkah baru tanpa diminta	✓	

Indikator E: Menyimpulkan

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
25	Anak menyampaikan hasil pengamatan secara lisan atau gambar	✓	
26	Anak menyimpulkan hasil percobaan secara sederhana	✓	
27	Anak merefleksikan apa yang telah dipelajari	✓	
28	Anak menyebutkan alasan di balik kesimpulan	✓	
29	Anak membandingkan hasil dengan dugaan awal	✓	
30	Anak mengemukakan hal yang masih ingin diketahui	✓	

C. Rekapitulasi Skor

(Ya = 1, Tidak = 0)

Indikator	Jumlah Butir	Skor
Mengamati	6	6
Menanya	6	6
Menalar	6	6
Mencoba	6	6
Menyimpulkan	6	6
Total Skor	30	30

D. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis

Skor Total	Kategori
25–30	Sangat Baik
19–24	Baik
13–18	Cukup
7–12	Kurang
≤ 6	Sangat Kurang

Hasil Observasi

Total skor Callysta = 30

Kategori kemampuan berpikir kritis: Sangat Baik

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK
Kelas Kontrol

A. Identitas Anak

- Nama Anak : Darren
- Usia : 6 tahun
- Kelas : TK B
- Kelompok : ☐ Eksperimen ☒ Kontrol
- Tanggal Observasi : 28 Februari 2026
- Observer : NI Putu Mei Anggreni
- Kegiatan/Topik : Pembelajaran Konvensional – Pengenalan Benda dan Lingkungan Sekitar

Petunjuk Pengisian

Observer memberikan tanda centang (✓) pada kolom Ya apabila perilaku tampak selama kegiatan pembelajaran, dan pada kolom Tidak apabila perilaku tidak tampak.

B. Instrumen Observasi

Indikator A: Mengamati

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
1	Anak mengenali ciri objek (warna, bentuk, ukuran)	✓	
2	Anak membandingkan dua objek atau lebih	✓	
3	Anak mengidentifikasi perubahan pada objek/fenomena		✓
4	Anak memfokuskan perhatian pada detail objek	✓	
5	Anak menyebutkan perbedaan dan persamaan objek		✓
6	Anak mengamati objek dari berbagai sudut atau jarak		✓

Indikator B: Menanya

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
7	Anak mengajukan pertanyaan spontan tentang objek/fenomena	✓	
8	Anak menanyakan hal yang belum dipahami		✓
9	Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan berulang		✓
10	Anak bertanya tentang fungsi atau tujuan suatu objek		✓
11	Anak menanyakan dugaan terhadap hasil percobaan		✓
12	Anak bertanya untuk klarifikasi informasi	✓	

Indikator C: Menalar

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
13	Anak membuat dugaan/prediksi sebelum percobaan		✓
14	Anak memberikan alasan sederhana terhadap hasil pengamatan	✓	
15	Anak menjelaskan hubungan sebab-akibat		✓
16	Anak menghubungkan informasi lama dengan informasi baru	✓	
17	Anak menyatakan pendapat berdasarkan bukti		✓

18	Anak mengelompokkan objek berdasarkan kriteria tertentu		✓
----	---	--	---

Indikator D: Mencoba

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
19	Anak melakukan percobaan sesuai arahan	✓	
20	Anak mencoba memecahkan masalah melalui eksplorasi	✓	
21	Anak mencoba alternatif ketika hasil tidak sesuai		✓
22	Anak menggunakan alat/bahan dengan cara yang benar	✓	
23	Anak mengulangi percobaan untuk memastikan hasil		✓
24	Anak berinisiatif mencoba langkah baru tanpa diminta		✓

Indikator E: Menyimpulkan

No	Deskriptor Perilaku	Ya	Tidak
25	Anak menyampaikan hasil pengamatan secara lisan atau gambar	✓	
26	Anak menyimpulkan hasil percobaan secara sederhana	✓	
27	Anak merefleksikan apa yang telah dipelajari		✓
28	Anak menyebutkan alasan di balik kesimpulan		✓
29	Anak membandingkan hasil dengan dugaan awal	✓	
30	Anak mengemukakan hal yang masih ingin diketahui		✓

C. Rekapitulasi Skor

(Ya = 1, Tidak = 0)

Indikator	Jumlah Butir	Skor
Mengamati	6	3
Menanya	6	2
Menalar	6	2
Mencoba	6	3
Menyimpulkan	6	3
Total Skor	30	13

D. Kategori Kemampuan Berpikir Kritis

Skor Total	Kategori
25–30	Sangat Baik
19–24	Baik
13–18	Cukup
7–12	Kurang
≤ 6	Sangat Kurang

Hasil Observasi

Total skor Darren = 13

Kategori kemampuan berpikir kritis: Cukup

Lampiran 7 Output Hasil Analisis Data

Output SPSS

Karakteristik Responden

Usia					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	34	100.0	100.0	100.0

Kelas					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	B1	17	50.0	50.0	50.0
	B2	17	50.0	50.0	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Kelompok					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kontrol	17	50.0	50.0	50.0
	intervensi	17	50.0	50.0	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Gambaran Perlakuan

Anak mengenali ciri objek (warna, bentuk, ukuran)

					Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak membandingkan dua objek atau lebih

					Cumulative Percent
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak mengidentifikasi perubahan pada objek/fenomena

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak memfokuskan perhatian pada detail objek

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak menyebutkan perbedaan dan persamaan objek

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak mengamati objek dari berbagai sudut atau jarak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak mengajukan pertanyaan spontan tentang objek/fenomena

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak menanyakan hal yang belum dipahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak	3	17.6	17.6	17.6
ya	14	82.4	82.4	100.0

Total	17	100.0	100.0
-------	----	-------	-------

Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan berulang

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak bertanya tentang fungsi atau tujuan suatu objek

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak menanyakan dugaan terhadap hasil percobaan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak bertanya untuk klarifikasi informasi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak membuat dugaan/prediksi sebelum percobaan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak memberikan alasan sederhana terhadap hasil pengamatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	ya	17	100.0	100.0	100.0
-------	----	----	-------	-------	-------

Anak menjelaskan hubungan sebab–akibat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	5	29.4	29.4	29.4
	ya	12	70.6	70.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menghubungkan informasi lama dengan informasi baru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	4	23.5	23.5	23.5
	ya	13	76.5	76.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menyatakan pendapat berdasarkan bukti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak mengelompokkan objek berdasarkan kriteria tertentu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak melakukan percobaan sesuai arahan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak mencoba memecahkan masalah melalui eksplorasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	2	11.8	11.8	11.8
	ya	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mencoba alternatif ketika hasil tidak sesuai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak menggunakan alat/bahan dengan cara yang benar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	3	17.6	17.6	17.6
	ya	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mengulangi percobaan untuk memastikan hasil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	3	17.6	17.6	17.6
	ya	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak berinisiatif mencoba langkah baru tanpa diminta

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	5	29.4	29.4	29.4
	ya	12	70.6	70.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menyampaikan hasil pengamatan secara lisan atau gambar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak menyimpulkan hasil percobaan secara sederhana

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak merefleksikan apa yang telah dipelajari

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Anak menyebutkan alasan di balik kesimpulan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak	1	5.9	5.9	5.9
ya	16	94.1	94.1	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Anak membandingkan hasil dengan dugaan awal

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak	3	17.6	17.6	17.6
ya	14	82.4	82.4	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Anak mengemukakan hal yang masih ingin diketahui

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ya	17	100.0	100.0	100.0

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Berpikir Kritis	17	22.00	30.00	28.2941	2.33893
Valid N (listwise)	17				

Kemampuan Berpikir Kritis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid baik	2	11.8	11.8	11.8
sangat baik	15	88.2	88.2	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Gambaran Kontrol

Anak mengenali ciri objek (warna, bentuk, ukuran)

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak	6	35.3	35.3	35.3
ya	11	64.7	64.7	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Anak membandingkan dua objek atau lebih

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak	10	58.8	58.8	58.8
ya	7	41.2	41.2	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Anak mengidentifikasi perubahan pada objek/fenomena

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	11	64.7	64.7	64.7
	ya	6	35.3	35.3	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak memfokuskan perhatian pada detail objek

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	10	58.8	58.8	58.8
	ya	7	41.2	41.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menyebutkan perbedaan dan persamaan objek

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	11	64.7	64.7	64.7
	ya	6	35.3	35.3	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mengamati objek dari berbagai sudut atau jarak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	10	58.8	58.8	58.8
	ya	7	41.2	41.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mengajukan pertanyaan spontan tentang objek/fenomena

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	7	41.2	41.2	41.2
	ya	10	58.8	58.8	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menanyakan hal yang belum dipahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	13	76.5	76.5	76.5
	ya	4	23.5	23.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan berulang

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	12	70.6	70.6	70.6
	ya	5	29.4	29.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak bertanya tentang fungsi atau tujuan suatu objek

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	12	70.6	70.6	70.6
	ya	5	29.4	29.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menanyakan dugaan terhadap hasil percobaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	15	88.2	88.2	88.2
	ya	2	11.8	11.8	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak bertanya untuk klarifikasi informasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	tidak	12	70.6	70.6	70.6
	ya	5	29.4	29.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak membuat dugaan/prediksi sebelum percobaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	15	88.2	88.2	88.2
	ya	2	11.8	11.8	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak memberikan alasan sederhana terhadap hasil pengamatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	9	52.9	52.9	52.9
	ya	8	47.1	47.1	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menjelaskan hubungan sebab-akibat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	12	70.6	70.6	70.6
	ya	5	29.4	29.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menghubungkan informasi lama dengan informasi baru

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	11	64.7	64.7	64.7
	ya	6	35.3	35.3	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menyatakan pendapat berdasarkan bukti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	10	58.8	58.8	58.8
	ya	7	41.2	41.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mengelompokkan objek berdasarkan kriteria tertentu

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	13	76.5	76.5	76.5
	ya	4	23.5	23.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak melakukan percobaan sesuai arahan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	11	64.7	64.7	64.7
	ya	6	35.3	35.3	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mencoba memecahkan masalah melalui eksplorasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	10	58.8	58.8	58.8
	ya	7	41.2	41.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mencoba alternatif ketika hasil tidak sesuai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	17	100.0	100.0	100.0

Anak menggunakan alat/bahan dengan cara yang benar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	9	52.9	52.9	52.9
	ya	8	47.1	47.1	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mengulangi percobaan untuk memastikan hasil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	11	64.7	64.7	64.7
	ya	6	35.3	35.3	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak berinisiatif mencoba langkah baru tanpa diminta

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	13	76.5	76.5	76.5
	ya	4	23.5	23.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menyampaikan hasil pengamatan secara lisan atau gambar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	9	52.9	52.9	52.9
	ya	8	47.1	47.1	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menyimpulkan hasil percobaan secara sederhana

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	8	47.1	47.1	47.1

ya	9	52.9	52.9	100.0
Total	17	100.0	100.0	

Anak merefleksikan apa yang telah dipelajari

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	8	47.1	47.1	47.1
	ya	9	52.9	52.9	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak menyebutkan alasan di balik kesimpulan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	11	64.7	64.7	64.7
	ya	6	35.3	35.3	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak membandingkan hasil dengan dugaan awal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	11	64.7	64.7	64.7
	ya	6	35.3	35.3	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Anak mengemukakan hal yang masih ingin diketahui

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak	14	82.4	82.4	82.4
	ya	3	17.6	17.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Kemampuan Berpikir kritis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat kurang	1	5.9	5.9	5.9
	kurang	14	82.4	82.4	88.2
	cukup	2	11.8	11.8	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Berpikir Kritis	17	5.00	14.00	10.5294	2.15400
Valid N (listwise)	17				

Uji Normalitas dan homogenitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	.229	34	.000	.803	34	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	.136	1	32	.714
	Based on Median	.038	1	32	.848
	Based on Median and with adjusted df	.038	1	31.540	.848
	Based on trimmed mean	.075	1	32	.786

Uji Mann Whitney

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Kemampuan Berpikir Kritis	34	19.4118	9.28380	5.00	30.00
Kelompok	34	.50	.508	0	1

Ranks				
	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kemampuan Berpikir Kritis	kontrol	17	9.00	153.00
	intervensi	17	26.00	442.00
	Total	34		



Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian