

**PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI ANAK MELALUI METODE
FIELD TRIP VIRTUAL BERBASIS *GOOGLE EARTH*
DI KB FISAH LOA JANAN**

SKRIPSI



**Oleh:
ROSTINAH
NPM:2286207016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI ANAK MELALUI METODE
FIELD TRIP VIRTUAL BERBASIS *GOOGLE EARTH*
DI KB FISAH LOA JANAN**

SKRIPSI



Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Oleh:
ROSTINAH
NPM:2286207016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan Rahmat Taufik dan Hidayah-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Anak Melalui Metode *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* di KB Fisah Loa Janan”

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih setulus hati kepada :

1. Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd, M.T., selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
2. Dr. Nur Agus Salim, S.Pd , M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Mahkamah Brantasari, SE, M.Pd Selaku Wakil Dekan sekaligus Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan selama pelaksanaan dan penyusun proposal skripsi ini
4. Risqi Syafrina, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku ketua program studi PG PAUD dan sekaligus dosen pembimbing 2 Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas dorongan dan motivasi yang senantiasa diberikan selama penulis menempuh pendidika
5. Dahlan, S.Pd, M.Si selaku Ketua Yayasan al-Madinah Loa Janan.
6. Fenny Dwi Kasih, S.Hut , selaku Kepala Sekolah KB Fisah Loa Janan yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan selama kegiatan Pembelajaran
7. Rekan-rekan Guru KB Fisah Loa Janan. terimakasih atas dukungan,semangat dan kerjasamanya dalam berlangsungnya Penelitian ini.
8. Seluruh siswa KB Fisah Loa Janan yang telah memberikan pengalaman dan pembelajaran berharga bagi penulis
9. Terimakasih untuk seluruh keluarga atas dukungan dan do'anya

Akhir kata semoga Allah memberikan berkah kepada kita serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Semoga proposal skripsi ini bermanfaat bagi pembaca

Samarinda, 24 Maret 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rostinah' with a stylized flourish at the end.

Rostinah
NPM: 2286207016

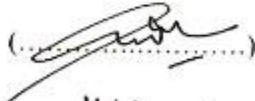
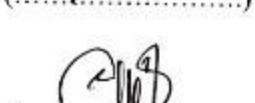
LEMBAR PENGESAHAN

PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI ANAK MELALUI FIELD TRIP VIRTUAL BERBASIS GOOGLE EARTH DI KB FISAH LOA JANAN

SKRIPSI

ROSTINAH
NPM. 2286207016

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 08 April 2026

Nama/ Jabatan	TIM PENGUJI	
	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/Sekretaris Tim		
Dr. Andi Aslindah, M.Pd NIDN. 1101067501	()	(..10/4/26....)
Pembimbing 1 Mahkamah Brantasari, M. Pd NIDN. 1119117801	()	(..10/4/26....)
Pembimbing 2 Rizqi Syafrina, M. Psi., Psikolog NIDN. 1101118501	()	(..10/4/26....)
Penguji Reni Ardiana, M.Pd NIDN. 1127128301	()	(..10/4/26....)

Samarinda, 08 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda



Edy Mur Salim, M. Pd
NPM. 22084293

RIWAYAT HIDUP



Rostinah, lahir pada tanggal 11 Agustus 1974 di Rasabou Kabupaten. Bima, Propinsi Nusa Tenggara Barat merupakan anak Kelima dari tujuh bersaudara dari pasangan Bapak Abdullah dan Ibu Imon.

Pendidikan formal penulis dimulai pada tahun 1981 di Sekolah Dasar Negeri Sila dan diselesaikan pada tahun 1987. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sila dan lulus pada tahun 1990. Setelah itu, penulis mengikuti program pendidikan kesetaraan Bumi Etam dan menyelesaikannya pada tahun 2010. Pendidikan kemudian dilanjutkan di perguruan tinggi, yaitu Universitas Widya Gama Mahakam, sejak tahun 2022 pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dengan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Pada tahun 2025, penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Tani Aman, Kecamatan Bukit Biru, Kabupaten Kutai Kartanegara pada bulan Agustus. Selanjutnya, penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada bulan September hingga November 2025 di KB Fisah Loa Janan, Kabupaten Kutai Kartanegara

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rostinah

NPM : 2286207016

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Anak Melalui Metode
Field Trip Virtual Berbasis Google Earth di KB Fisah Loa
Janan

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 08 Maret 2026

Yang Menyatakan



Rostinah

NPM. 2286207016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jangan Menyerah Sebelum Mencoba Dan Ilmu Adalah Kunci Keberhasilan.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmannirrahim

“Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan tanpa henti dalam setiap langkahku.
2. Suamiku tersayang, yang selalu setia mendampingi, memberi semangat, dan menjadi penguat di setiap proses perjuanganku.
3. Saudara-saudaraku, yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
4. Anak anak tersayang Azzahra Alfatunnisa dan Samira Wardah Shakil
5. Rekan-rekan guru, yang telah memberikan inspirasi, bantuan, serta dorongan selama perjalanan ini.
6. Sahabat dan teman-teman kuliah, yang selalu bersama dalam suka dan duka, saling mendukung hingga akhirnya kita sampai di titik ini.
7. Terima kasih atas segala doa, cinta, dan dukungan yang tak ternilai. Semoga karya ini dapat menjadi langkah awal untuk memberikan manfaat bagi banyak orang.”

ABSTRAK

Rostinah, 2026.*Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Anak Melalui Metode Field Trip Virtual Berbasis Google Earth Di Kb Fisah Loa Janan.* Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Di bawah bimbingan Mahkamah Brantasari, SE, M.Pd selaku pembimbing I dan Rizqi Syafrina, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku pembimbing II.

Keterampilan kolaborasi anak usia dini masih belum berkembang optimal di KB Fisah Loa Janan, akibat pembelajaran yang berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada anak, salah satunya melalui *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Salah satu alternatif adalah metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* yang memberikan pengalaman belajar interaktif dan kolaboratif bertujuan untuk meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Anak Melalui Metode *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* pada di KB Fisah Loa Janan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini di rencanakan dalam dua siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II setiap siklus di laksanakan selama 3 kali pertemuan. Hasil dari siklus disempurnakan pada siklus berikutnya sampai mendapatkan ketrampilan kolaborasi yang maksimal. Tempat penelitian di laksanakan dilaksanakan di KB Fisah Loa Janan dengan jumlah anak sebanyak 13 orang anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah di lakukan, meningkatnya kemampuan anak-anak dalam keterampilan kolaborasi. Hasil penelitian menunjukan kondisi pada Pra Siklus persentase rata-rata ketuntasan pada keterampilan kolaborasi mencapai 52%, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata ketuntasan meningkat menjadi 53 %, dan secara signifikan pada siklus II persentase rata-rata ketuntasan pada meningkat hingga 82 %. Penelitian ini dikatakan berhasil karena dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) untuk seluruh anak . Hasil penelitian tindakan kelas yang di laksanakan menunjukkan bahwa melalui melalui metode *Field Trip Virtual Berbasis Google Earth* dapat meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Anak Di Kb Fisah Loa Janan.

Kata Kunci: Berbasis_*Google Earth*; *Field Trip_Virtual*; Keterampilan_Kolaborasi

ABSTRACT

Rostinah, 2026.*Improving Children's Collaboration Skills through a Google Earth-Based Virtual Field Trip Method at KB Fisah Loa Janan.* Thesis, Early Childhood Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University Samarinda. Supervised by Mahkamah Brantasari, SE, M.Pd as Advisor I and Rizqi Syafrina, S.Psi, M.Psi, Psychologist as Advisor II.

Early childhood collaboration skills have not yet developed optimally at KB Fisah Loa Janan, due to teacher-centered learning practices. Therefore, an innovative, child-centered learning method is needed, one of which is the Google Earth-based Virtual Field Trip method. This method provides interactive and collaborative learning experiences aimed at improving children's collaboration skills.

This research employed Classroom Action Research (CAR), consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The study was conducted in two cycles, namely Cycle I and Cycle II, with each cycle consisting of three meetings. The results from each cycle were refined in the subsequent cycle to achieve optimal collaboration skills.

The research was conducted at KB Fisah Loa Janan, involving 13 children, consisting of 7 boys and 6 girls. Based on the results of the classroom action research, there was an improvement in children's collaboration skills. The findings showed that in the pre-cycle, the average percentage of mastery in collaboration skills was 52%. In Cycle I, it increased to 53%, and significantly improved in Cycle II to 82%.

This study is considered successful as there was a consistent improvement from Cycle I to Cycle II, reaching the criteria of *Developing as Expected* (BSH) for all children. The results indicate that the Google Earth-based Virtual Field Trip method can effectively improve children's collaboration skills at KB Fisah Loa Janan.

Keywords: Collaboration_Skills;Google Earth_Based;Virtual_Field Trip

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
PERYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ixi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Indentifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Keterampilan Kolaborasi	9
B. Metode <i>Field Trip Virtual</i>	15
C. Penerapan Metode <i>Field Trip Virtual</i> berbasis <i>Google Earth</i> ...	24
D. Hasil Penelitian yang relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu penelitian	34

C. Subjek Penelitian	34
D. Desain Penelitian	34
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	43
G. Indikator Keberhasilan	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

1. Situasi Fisik Dan Kondisi Sekolah	46
2. Data Hasil Observasi Pra Siklus.....	50
3. Nilai Anak Siklus I Pertemuan I.....	55
4. Nilai Anak Siklus I Pertemuan II	60
5. Nilai Anak Siklus I Pertemuan III.....	66
6. Rekapitulasi Ketuntasan Anak Pada Siklus I	68
7. Nilai Anak Siklus II Pertemuan I.....	73
8. Nilai Anak Siklus II Pertemuan II.....	78
9. Nilai Anak Siklus II Pertemuan III.....	83
10. Rekapitulasi Ketuntasan Anak Pada Siklus II.....	85
11. Ketuntasan Anak Pada Siklus I, II, Dan III.....	86

DAFTAR GAMBAR

1. Keterampilan Kolaborasi Siklus I Pertemuan 1.....	55
2. Keterampilan Kolaborasi Siklus I Pertemuan 2	61
3. Keterampilan Kolaborasi Siklus I Pertemuan 3	67
4. Rekapitulasi Porsentase Ketuntasan Siklus I.....	69
5. Keterampilan Kolaborasi Siklus II Pertemuan 1.....	73
6. Keterampilan Kolaborasi Siklus II Pertemuan 2.....	78
7. Keterampilan Kolaborasi Siklus II Pertemuan 3.....	84
8. Rekapitulasi Ketuntasan Anak Pada Siklus II.....	86
9. Peningkatan Kemampuan Siklus I, II Dan III.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Pertemuan 1	98
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Pertemuan 2	102
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Pertemuan 3	107
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian i Siklus II Pertemuan 1	112
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II Pertemuan 2	117
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II Pertemuan 3	122
7. Istrument Observasi Keterampilan Kolaborasi anak.....	126
8. Istrument Observasi Guru.....	129
9. Dokumentasi Penelitian Pada Siklus I.....	133
10. Dokumentasi Peneliatian pada Siklus II.....	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utama dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik kognitif, bahasa, fisik-motorik, sosial emosional, maupun nilai moral dan agama. Pada masa ini, anak berada pada periode golden age, yaitu masa yang sangat peka terhadap berbagai stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Oleh karena itu, pendidikan pada jenjang PAUD perlu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan holistik, khususnya dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak.

Salah satu keterampilan sosial yang penting dikembangkan sejak usia dini adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi mencakup kemampuan anak untuk bekerja sama dengan teman sebaya, berbagi peran, berkomunikasi secara efektif, saling menghargai, serta menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Keterampilan ini menjadi bagian dari kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki anak agar mampu beradaptasi dengan lingkungan sosial yang terus berkembang. Namun, pada kenyataannya masih banyak anak usia dini yang menunjukkan keterampilan kolaborasi yang belum optimal. Hal ini terlihat dari perilaku anak yang cenderung bermain sendiri, kurang mampu berbagi, sulit menunggu giliran, dan kurang aktif dalam kegiatan kelompok. Kondisi tersebut dapat menghambat perkembangan sosial emosional anak. Hal lain yang ditemui adalah dalam kegiatan kelompok, hanya beberapa anak yang aktif, sementara anak lainnya cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran kelompok

Dari berbagai kejadian yang menunjukkan keterampilan kolaborasi yang kurang baik maka permasalahan ini perlu dilakukan kegiatan pengembangan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini dan hal tidak dapat dilakukan secara instan, melainkan melalui pembiasaan dan pengalaman langsung dalam kegiatan belajar yang melibatkan interaksi sosial. Penyebab kurangnya keterampilan kolaborasi salah satunya adalah pembelajaran yang bersifat konvensional dan berpusat pada guru sering kali kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkolaborasi secara aktif.

Urgensi tentang keterampilan kolaborasi menurut UNESCO (2021) menyebutkan bahwa kolaborasi mendorong anak untuk belajar menyelesaikan masalah secara bersama-sama, berbagi ide, serta mengambil keputusan sederhana dalam kelompok, yang penting untuk kesiapan belajar di jenjang selanjutnya. Hal ini teori social constructivism yang diperkuat oleh kajian modern (Vygotsky dalam konteks PAUD modern), Zosh et al. (2021) menyatakan bahwa anak belajar paling efektif melalui interaksi sosial, termasuk kerja sama dengan teman sebaya dalam lingkungan belajar yang bermakna. Mengingat urgensi keterampilan kolaborasi perlu dikembangkan sejak dini maka diperlukan metode pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Salah satu metode yang dapat dijadikan alternatif adalah metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* yang memiliki berbagai kelebihan dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini. Melalui kegiatan eksplorasi virtual yang dilakukan secara berkelompok, anak diberi kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam mengamati objek atau lingkungan yang

ditampilkan. Aktivitas ini mendorong anak untuk saling berbagi pendapat, mendengarkan teman, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan kolaborasi dan komunikasi sosial anak dapat berkembang secara optimal.

Selain itu, penggunaan *Google Earth* dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna karena menyajikan visual yang nyata dan kontekstual. Ketertarikan anak terhadap tampilan gambar dan lokasi yang dieksplorasi secara virtual membuat anak lebih antusias untuk terlibat dalam diskusi kelompok. Kondisi ini memicu terjadinya kerja sama antar anak dalam menyelesaikan tugas sederhana yang diberikan guru, seperti mengidentifikasi ciri-ciri lingkungan atau menyampaikan hasil pengamatan bersama, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kebersamaan dalam kelompok.

Metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* juga memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tanpa adanya risiko keselamatan seperti pada kunjungan lapangan secara langsung. Dengan lingkungan belajar yang aman dan inklusif, anak dapat berkolaborasi secara nyaman dan terarah. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi, memberikan stimulus pertanyaan, serta mengarahkan interaksi antar anak. Dengan demikian, metode ini tidak hanya mendukung perkembangan keterampilan kolaborasi, tetapi juga sejalan dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan memanfaatkan teknologi secara positif sejak usia dini.

Metode pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, seperti *Field Trip Virtual*, sejalan dengan teori konstruktivisme sosial. Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif dan sosial anak terjadi melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa. Hal ini diperkuat oleh Slavin (2020) yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika anak terlibat dalam kegiatan kolaboratif yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan pengalaman. Melalui interaksi tersebut, anak dapat membangun pengetahuan, mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan kemampuan bekerja sama secara alami sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok, diskusi, dan komunikasi aktif akan membantu anak mengembangkan kemampuan bekerja sama serta memahami peran sosialnya. *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pengetahuan secara bersama-sama, sehingga selaras dengan konsep *zone of proximal development* (ZPD) yang menekankan pentingnya kolaborasi dalam proses belajar.

Menurut Piaget, anak usia dini belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan aktif. Meskipun bersifat *virtual field trip* berbasis *Google Earth* tetap memberikan pengalaman visual dan kontekstual yang mendekati kondisi nyata. Ketika anak melakukan pengamatan bersama dan berbagi hasil temuannya dengan teman, terjadi proses social learning yang mendukung perkembangan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi. Dengan demikian, aktivitas eksplorasi virtual secara kelompok dapat memperkuat keterampilan kolaborasi anak sejak usia dini. Pendapat lain dikemukakan oleh Johnson dan Johnson (1999)

yang menegaskan bahwa pembelajaran kolaboratif mampu meningkatkan interaksi positif antar peserta didik, rasa tanggung jawab bersama, serta keterampilan sosial. Dalam konteks PAUD, pembelajaran berbasis kolaborasi yang difasilitasi melalui media digital seperti *Google Earth* memungkinkan anak untuk belajar saling membantu, menghargai pendapat teman, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Field Trip Virtual* mendukung prinsip pembelajaran kooperatif yang efektif dalam menumbuhkan keterampilan kolaborasi. Selain itu, menurut Rusman (2017), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik apabila digunakan secara tepat dan terarah. Media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk *Google Earth*, mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Ketertarikan anak terhadap media visual digital mendorong mereka untuk terlibat dalam diskusi dan kerja kelompok, sehingga keterampilan kolaborasi dapat berkembang secara alami melalui aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang diatas, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi anak secara optimal. Salah satu alternatif yang ingin penulis adalah penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan pengalaman belajar secara langsung dan menarik bagi anak. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi anak di PAUD. Salah satu metode yang memiliki berbagai kelebihan dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi pada anak

usia dini yaitu metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* yang memiliki berbagai kelebihan dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini, maka dari itu peneliti akan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di KB Fisah Loa Janan dengan mengangkat judul " Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Anak Melalui Metode *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* di KB Fisah Loa Janan"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian dalam Peningkatan Keterampilan kolaborasi anak melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* pada di KB Fisah Loa Janan. Adapun permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan kolaborasi anak masih belum berkembang secara optimal, terlihat dari kurangnya kemampuan anak untuk bekerja sama dengan teman sebaya dalam kegiatan kelompok.
2. Anak cenderung bermain sendiri dan kurang tertarik untuk bekerja sama, sehingga kegiatan kelompok belum berjalan secara efektif.
3. Kemampuan komunikasi anak dalam kegiatan kelompok masih rendah, ditandai dengan anak jarang mengemukakan pendapat, ide, atau perasaan kepada teman.
4. Partisipasi anak dalam kegiatan kelompok belum merata, di mana hanya beberapa anak yang aktif sementara anak lainnya cenderung pasif..
5. Metode pembelajaran yang digunakan guru belum secara optimal mendorong anak untuk bekerja sama dalam kegiatan kelompok.
6. Pembelajaran belum memberikan ruang yang cukup bagi anak untuk

berkomunikasi, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi dengan teman.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Anak Melalui Metode *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* pada di KB Fisah Loa Janan?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Anak Melalui Metode *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* pada di KB Fisah Loa Janan

E. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya yang berkaitan dengan keterampilan kolaborasi anak. Penelitian ini dapat memperkaya referensi mengenai penerapan metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi anak usia dini
2. Secara praktis penelitian ini bermanfaat:
 - a. Bagi Anak, Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi anak, seperti kemampuan bekerja sama, berbagi peran, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas bersama teman sebaya melalui kegiatan *Field Trip Virtual* yang menarik dan bermakna.

- b. Bagi Guru, Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengatasi rendahnya keterampilan kolaborasi anak. Metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan aktif anak serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif.
- c. Bagi KB Fisah Loa Janan, Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di KB Fisah Loa Janan, khususnya dalam pengembangan aspek sosial-emosional anak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program pembelajaran berbasis teknologi di lembaga PAUD.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa, terutama terkait penerapan pembelajaran berbasis teknologi digital untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Keterampilan Kolaborasi

1. Pengertian Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Kolaborasi mengacu pada kemampuan individu untuk bekerja sama dengan orang lain secara efektif guna mencapai tujuan bersama melalui komunikasi, tanggung jawab, dan saling menghargai.

Menurut OECD (2020), keterampilan kolaborasi adalah kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain, termasuk berbagi tugas, bertukar ide, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama dalam konteks sosial dan pembelajaran. Sementara itu, Trilling dan Fadel (2021) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi mencakup kemampuan bekerja dalam kelompok, menghargai perbedaan pendapat, mengambil peran, serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompok..

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), keterampilan kolaborasi berkaitan erat dengan perkembangan sosial-emosional anak. Anak belajar berkolaborasi melalui kegiatan bermain, bekerja dalam kelompok kecil, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Menurut Suyanto dan Jihad (2020), keterampilan kolaborasi pada anak usia dini tercermin dari kemampuan anak untuk berbagi, menunggu giliran, bekerja sama, serta menyelesaikan tugas

bersama teman. Hal ini diperkuat oleh Mashburn et al. (2022) yang menyatakan bahwa pengalaman kolaboratif sejak usia dini berperan penting dalam membentuk kemampuan sosial, empati, dan komunikasi anak dimasa selanjutnya.

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan abad ke-21 yang sangat penting untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keterampilan kolaborasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, tetapi juga mencakup kemampuan berkomunikasi, berbagi peran dan tugas, menghargai perbedaan pendapat, serta bertanggung jawab terhadap hasil kerja bersama.

Pada anak usia dini, keterampilan kolaborasi berkembang melalui aktivitas bermain dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Kemampuan seperti berbagi, menunggu giliran, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas secara bersama menjadi indikator penting dalam perkembangan sosial-emosional anak. Pengalaman kolaboratif yang diberikan sejak usia dini memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kemampuan sosial, empati, dan komunikasi anak di masa depan. Oleh karena itu, keterampilan kolaborasi perlu ditanamkan dan dikembangkan secara terencana melalui kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

2. Faktor- Faktor Yang mempengaruhi Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi tidak berkembang secara otomatis, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor tersebut

saling berkaitan dan berperan penting dalam membentuk kemampuan individu, khususnya anak usia dini, untuk bekerja sama dengan orang lain.

a. Faktor Individu (Karakteristik Anak)

Faktor individu berkaitan dengan kondisi dan karakteristik anak, seperti kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, emosi, dan pengalaman sosial. Anak yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik cenderung lebih mudah bekerja sama dengan teman sebaya.

Menurut OECD (2020), keterampilan kolaborasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan sosial-emosional individu, termasuk pengendalian emosi, empati, dan keterbukaan terhadap orang lain. Anak yang mampu mengelola emosi dengan baik akan lebih siap untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok.

b. Faktor Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial, baik di rumah maupun di sekolah, memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan keterampilan kolaborasi. Interaksi yang positif dengan orang tua, guru, dan teman sebaya dapat mendorong anak untuk belajar bekerja sama.

Mashburn et al. (2022) menyatakan bahwa lingkungan sosial yang mendukung, aman, dan responsif dapat meningkatkan kesempatan anak untuk terlibat dalam aktivitas kolaboratif. Di sekolah, interaksi dengan teman sebaya menjadi sarana utama bagi anak untuk belajar berbagi, bergiliran, dan menyelesaikan konflik secara sederhana.

c. Faktor Pola Asuh dan Dukungan Orang Tua

Pola asuh orang tua yang demokratis dan suportif berkontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan kolaborasi anak. Orang tua yang memberi kesempatan anak untuk berpendapat dan bekerja sama dengan anggota keluarga membantu anak memahami makna kerja sama. Menurut Suyanto dan Jihad (2020), dukungan orang tua dalam bentuk pemberian contoh perilaku bekerja sama dan komunikasi yang baik dapat memperkuat kemampuan kolaborasi anak dalam kehidupan sehari-hari.

d. Faktor Strategi dan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan guru sangat menentukan berkembang atau tidaknya keterampilan kolaborasi anak. Pembelajaran yang berpusat pada anak, aktif, dan berbasis kelompok memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dan bekerja sama. Kemdikbud (2021) menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif, seperti pembelajaran berbasis proyek, bermain kelompok, dan kegiatan eksploratif, dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi anak. Metode yang tepat memungkinkan anak belajar berbagi peran dan bertanggung jawab terhadap tugas bersama.

e. Faktor Peran Guru

Guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses pembelajaran kolaboratif. Guru yang mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, memberikan arahan yang jelas, dan mencontohkan perilaku kerja sama akan mendorong anak untuk berkolaborasi. Menurut Widodo dan Nursalim (2021), peran guru dalam mengelola interaksi kelompok dan memberikan

penguatan positif sangat berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan kolaborasi anak usia dini.

f. Faktor Sarana dan Lingkungan Belajar

Ketersediaan sarana dan lingkungan belajar yang mendukung, seperti alat permainan edukatif dan ruang belajar yang memungkinkan interaksi, turut memengaruhi keterampilan kolaborasi. Lingkungan belajar yang dirancang untuk kegiatan kelompok memudahkan anak untuk berinteraksi dan bekerja sama. Menurut Trilling dan Fadel (2021), lingkungan belajar yang kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan kerja sama karena anak didorong untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas bersama.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu faktor individu anak, lingkungan sosial, pola asuh orang tua, strategi pembelajaran, peran guru, serta sarana dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan kolaborasi pada anak usia dini perlu dilakukan secara terpadu melalui dukungan lingkungan keluarga dan sekolah serta penerapan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak.

3. Pentingnya Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu kompetensi utama abad ke-21 yang sangat penting untuk dikembangkan dalam dunia pendidikan. Kolaborasi tidak hanya berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga dalam pembentukan karakter dan kemampuan sosial peserta didik sejak usia dini.

Menurut OECD (2020), keterampilan kolaborasi menjadi fondasi penting dalam kehidupan sosial dan dunia kerja karena individu dituntut mampu bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan kolaborasi sejak dini sangat diperlukan agar anak mampu beradaptasi dengan tuntutan masa depan. Dalam konteks pendidikan, Trilling dan Fadel (2021) menegaskan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan bagian dari keterampilan belajar dan berinovasi (*learning and innovation skills*) yang harus ditanamkan melalui proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki keterampilan kolaborasi yang baik cenderung lebih mampu berbagi ide, menghargai perbedaan pendapat, dan bertanggung jawab terhadap tugas bersama. Pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), keterampilan kolaborasi memiliki peran penting dalam perkembangan sosial-emosional anak. Anak belajar memahami orang lain, mengelola emosi, dan membangun hubungan sosial melalui aktivitas kolaboratif seperti bermain kelompok dan bekerja sama dengan teman sebaya.

Menurut Suyanto dan Jihad (2020), keterampilan kolaborasi membantu anak mengembangkan sikap sosial positif seperti empati, toleransi, dan rasa tanggung jawab. Hal ini diperkuat oleh Mashburn et al. (2022) yang menyatakan bahwa pengalaman kolaboratif pada masa kanak-kanak awal berkontribusi signifikan terhadap perkembangan kemampuan komunikasi, pengendalian diri, dan keterampilan sosial anak di masa selanjutnya. Anak yang terbiasa bekerja sama sejak dini cenderung memiliki kemampuan adaptasi sosial yang lebih baik. Selain itu, Kemdikbud (2021) menekankan bahwa penguatan keterampilan

kolaborasi dalam pembelajaran mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada anak. Melalui kegiatan kolaboratif, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar berinteraksi dan bekerja sama secara positif dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena berperan dalam membentuk kemampuan sosial, emosional, dan komunikasi anak. Keterampilan ini menjadi bekal utama bagi anak untuk berinteraksi secara efektif, menghargai perbedaan, serta bekerja sama dalam kehidupan sosial dan pembelajaran di masa depan. Oleh karena itu, keterampilan kolaborasi perlu diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran, khususnya pada jenjang PAUD.

B. Metode *Field Trip Virtual*

1. Pengertian Metode *Field Trip Virtual*

Metode *Field Trip Virtual* merupakan metode pembelajaran yang menghadirkan pengalaman belajar berbasis kunjungan lapangan secara tidak langsung melalui pemanfaatan teknologi digital. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk mengamati objek, tempat, dan lingkungan tertentu secara virtual sehingga tetap memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual meskipun tanpa kunjungan lapangan secara langsung.

Menurut Kemdikbud (2021), *Field Trip Virtual* adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi untuk mensimulasikan pengalaman kunjungan lapangan dengan tujuan memberikan pemahaman yang

lebih nyata dan bermakna kepada peserta didik. Metode ini menekankan keterlibatan aktif anak dalam proses mengamati, bertanya, dan berdiskusi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat tersebut, OECD (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) yang didukung teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka mengaitkan pengetahuan dengan konteks kehidupan nyata. Dalam hal ini, *Field Trip Virtual* menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk memperkenalkan lingkungan dan fenomena secara konkret kepada anak usia dini.

Menurut Trilling dan Fadel (2021), pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk kegiatan kunjungan virtual, dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna. *Field Trip Virtual* memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai tempat secara visual, sehingga mendorong rasa ingin tahu, partisipasi aktif, dan interaksi sosial antar anak.

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), metode *Field Trip Virtual* dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Suyanto dan Jihad (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran PAUD harus bersifat konkret, menyenangkan, dan berbasis pengalaman. *Field Trip Virtual* memenuhi prinsip tersebut karena menghadirkan objek pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik serta memungkinkan anak belajar melalui pengamatan dan interaksi. Hal ini diperkuat oleh Mashburn et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan

media digital yang dirancang secara interaktif dalam pembelajaran anak usia dini dapat mendukung perkembangan sosial, komunikasi, dan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, metode *Field Trip Virtual* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai pengalaman belajar yang mendukung perkembangan anak secara holistic

Metode *Field Trip Virtual* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman kunjungan lapangan secara tidak langsung namun tetap kontekstual dan bermakna. Metode ini memungkinkan anak mengamati objek, tempat, dan lingkungan secara visual sehingga membantu anak memahami materi pembelajaran dengan lebih konkret.

Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), metode *Field Trip Virtual* sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak yang menekankan pengalaman langsung, aktivitas menyenangkan, dan keterlibatan aktif. Melalui kegiatan mengamati, bertanya, dan berdiskusi selama *Field Trip Virtual*, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan sosial, komunikasi, dan interaksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, metode *Field Trip Virtual* relevan dan efektif diterapkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) PAUD sebagai upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

2. Karakteristik Metode *Field Trip Virtual* pada Pembelajaran PAUD

Metode *Field Trip Virtual* memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari metode pembelajaran konvensional. Karakteristik ini

disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini yang menekankan pengalaman belajar konkret, menyenangkan, dan bermakna.

a. Bersifat Kontekstual dan Bermakna

Metode *Field Trip Virtual* menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual karena anak diajak mengenal objek dan lingkungan yang nyata meskipun melalui media digital. Anak dapat mengamati tempat, peristiwa, atau lingkungan yang berkaitan langsung dengan tema pembelajaran. Menurut Kemdikbud (2021), pembelajaran kontekstual membantu anak mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. *Field Trip Virtual* memungkinkan anak memahami konsep secara lebih konkret melalui visualisasi lingkungan nyata.

b. Mengutamakan Pengalaman Belajar (Experiential Learning)

Karakteristik utama metode *Field Trip Virtual* adalah menekankan pembelajaran berbasis pengalaman. Anak tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam proses mengamati, bertanya, dan mendiskusikan objek yang ditampilkan. OECD (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang didukung teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, termasuk anak usia dini.

c. Bersifat Visual dan Interaktif

Anak usia dini berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan media visual yang menarik. *Field Trip Virtual* menyajikan

gambar, video, dan tampilan interaktif yang membantu anak memahami materi pembelajaran. Menurut Trilling dan Fadel (2021), penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran digital dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, dan partisipasi aktif peserta didik.

d. Berpusat pada Anak (Child-Centered Learning)

Metode *Field Trip Virtual* bersifat berpusat pada anak karena memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif bertanya, mengemukakan pendapat, dan berinteraksi dengan teman sebaya. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan satu-satunya sumber belajar. Menurut Suyanto dan Jihad (2020), pembelajaran PAUD harus berorientasi pada anak dengan memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

e. Mendorong Interaksi Sosial dan Kolaborasi

Pelaksanaan *Field Trip Virtual* umumnya dilakukan secara berkelompok, sehingga mendorong anak untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama. Karakteristik ini sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kolaborasi anak. Mashburn et al. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan kerja kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, empati, dan kolaborasi anak usia dini.

f. Fleksibel dan Aman bagi Anak

Metode *Field Trip Virtual* bersifat fleksibel karena dapat dilakukan di dalam kelas tanpa harus mengunjungi lokasi secara langsung. Selain itu,

metode ini aman bagi anak karena tidak melibatkan risiko perjalanan lapangan. Menurut Kemdikbud (2021), pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAUD dapat menjadi solusi alternatif yang aman dan efisien tanpa mengurangi kualitas pengalaman belajar anak.

g. Mengintegrasikan Teknologi Digital dalam Pembelajaran

Field Trip Virtual merupakan bentuk integrasi teknologi digital dalam pembelajaran PAUD. Teknologi digunakan sebagai media pendukung untuk memperkaya pengalaman belajar anak, bukan sebagai tujuan utama. Menurut OECD (2020), integrasi teknologi dalam pembelajaran anak usia dini harus bersifat mendukung interaksi sosial dan pengalaman belajar, bukan menggantikan peran guru.

8. Mendukung Pembelajaran Tematik di PAUD

Metode *Field Trip Virtual* mudah diintegrasikan dengan pembelajaran tematik yang menjadi ciri khas PAUD. Guru dapat menyesuaikan lokasi virtual dengan tema pembelajaran, seperti lingkungan, pekerjaan, atau alam semesta. Menurut Suyanto dan Jihad (2020), pembelajaran tematik membantu anak memahami konsep secara utuh dan terintegrasi, sehingga *Field Trip Virtual* sangat relevan digunakan dalam pembelajaran PAUD.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Field Trip Virtual* pada pembelajaran PAUD memiliki karakteristik kontekstual, berbasis pengalaman, visual, interaktif, berpusat pada anak, serta mendorong interaksi sosial dan kolaborasi. Metode ini juga bersifat fleksibel,

aman, dan mudah diintegrasikan dengan pembelajaran tematik serta teknologi digital, sehingga sangat relevan diterapkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) PAUD.

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Field Trip Virtual* pada Pembelajaran PAUD

Metode *Field Trip Virtual* merupakan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman kunjungan lapangan secara tidak langsung. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), metode ini memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami agar penerapannya tepat dan efektif.

a. Kelebihan Metode *Field Trip Virtual* pada Pembelajaran PAUD

- 1) Memberikan Pengalaman Belajar yang Kontekstual dan Bermakna *Field Trip Virtual* memungkinkan anak mengamati lingkungan nyata secara visual sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Menurut Kemdikbud (2021), pembelajaran kontekstual membantu anak mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga meningkatkan pemahaman dan kebermanaknaan belajar.
- 2) Aman dan Efisien bagi Anak Usia Dini, Metode ini tidak memerlukan perjalanan ke luar sekolah sehingga lebih aman dan mengurangi risiko bagi anak. OECD (2020) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini dapat menjadi alternatif yang aman tanpa mengurangi kualitas pengalaman belajar.

- 3) Fleksibel dan Mudah Dilaksanakan, *Field Trip Virtual* dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja sesuai kondisi kelas, tanpa terikat jarak dan waktu. Menurut Trilling dan Fadel (2021), pembelajaran berbasis teknologi memberikan fleksibilitas tinggi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- 4) Meningkatkan Minat dan Keaktifan Anak, Tampilan visual dan interaktif membuat anak lebih tertarik dan aktif selama pembelajaran. Mashburn et al. (2022) menyebutkan bahwa media digital yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi anak dalam proses belajar.
- 5) Mendorong Interaksi Sosial dan Kolaborasi, *Field Trip Virtual* umumnya dilakukan secara berkelompok, sehingga anak belajar berdiskusi, berbagi pendapat, dan bekerja sama. Menurut OECD (2020), pembelajaran berbasis pengalaman sosial dapat mendukung perkembangan keterampilan kolaborasi dan komunikasi anak.
- 6) Mendukung Pembelajaran Tematik PAUD, Guru dapat menyesuaikan lokasi virtual dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Suyanto dan Jihad (2020) menegaskan bahwa pembelajaran tematik membantu anak memahami konsep secara menyeluruh dan terintegrasi.

b. Kekurangan Metode *Field Trip Virtual* pada Pembelajaran PAUD

- 1) Keterbatasan pengalaman fisik dan sensorik, *Field Trip Virtual* tidak sepenuhnya memberikan pengalaman langsung seperti menyentuh, mencium, atau merasakan objek secara nyata. Menurut OECD (2020),

pembelajaran digital memiliki keterbatasan dalam memberikan stimulasi sensorik secara menyeluruh pada anak usia dini.

- 2) Ketergantungan pada teknologi dan sarana, Pelaksanaan *Field Trip Virtual* membutuhkan perangkat teknologi dan jaringan internet yang memadai. Kemdikbud (2021) menyatakan bahwa keterbatasan fasilitas teknologi dapat menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis digital.
- 3) Memerlukan pendampingan guru yang intensif, Anak usia dini masih membutuhkan bimbingan penuh agar tetap fokus dan memahami materi yang disajikan. Menurut Mashburn et al. (2022), pembelajaran digital pada anak usia dini harus disertai pendampingan guru agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.
- 4) Risiko anak menjadi pasif jika tidak dirancang dengan baik, Jika guru hanya menampilkan media tanpa melibatkan anak secara aktif, pembelajaran dapat menjadi satu arah. Trilling dan Fadel (2021) menekankan bahwa teknologi harus digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran aktif, bukan sekadar media tontonan.
- 5) Perbedaan kemampuan anak dalam menggunakan media digital, Tidak semua anak memiliki kemampuan dan pengalaman yang sama dalam menggunakan teknologi digital, sehingga dapat memengaruhi partisipasi anak. Suyanto dan Jihad (2020) menyebutkan bahwa perbedaan karakteristik dan kesiapan anak perlu diperhatikan dalam pembelajaran PAUD.

Berdasarkan kajian teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Field Trip Virtual* memiliki kelebihan dalam memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, aman, fleksibel, dan menarik bagi anak usia dini, serta mampu mendorong interaksi sosial dan kolaborasi. Namun, metode ini juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti kurangnya pengalaman sensorik langsung, ketergantungan pada teknologi, dan perlunya pendampingan guru secara intensif. Oleh karena itu, penerapan metode *Field Trip Virtual* dalam pembelajaran PAUD perlu dirancang secara tepat dan disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan anak agar hasil pembelajaran dapat optimal.

C. Penerapan Metode *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Anak Usia Dini

Pembelajaran pada anak usia dini perlu dirancang secara bermakna, kontekstual, dan berpusat pada anak agar mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan, salah satunya keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan penting yang perlu distimulasi sejak dini agar anak mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi positif dengan teman sebaya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan tersebut adalah melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti Metode *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth*. Adapun tahapan kegiatannya adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan seluruh kebutuhan pembelajaran sebelum kegiatan *Field Trip Virtual* dilaksanakan. Guru menyusun RPPH

yang memuat tujuan pembelajaran, khususnya pengembangan keterampilan kolaborasi anak. Guru menentukan lokasi virtual yang akan dikunjungi melalui *Google Earth* sesuai dengan tema pembelajaran, misalnya lingkungan sekitar, tempat wisata, atau tempat kerja. Selain itu, guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti laptop, LCD/proyektor, koneksi internet, serta lembar observasi keterampilan kolaborasi anak. Guru juga merancang pembagian kelompok kecil agar anak dapat belajar bekerja sama selama kegiatan berlangsung.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari penerapan metode *Field Trip Virtual*. Kegiatan diawali dengan apersepsi, yaitu guru mengenalkan tujuan kegiatan dan lokasi yang akan dikunjungi secara virtual. Guru kemudian menampilkan *Google Earth* dan mengajak anak “berkunjung” ke lokasi yang telah dipilih. Anak dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan tugas sederhana yang harus dikerjakan bersama, seperti mengamati objek tertentu, menyebutkan apa yang mereka lihat, atau mendiskusikan hasil pengamatan. Selama kegiatan berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing anak agar saling berinteraksi, berbagi pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

3. Tahap Interaksi dan Kolaborasi Anak

Pada tahap ini, anak didorong untuk aktif berkolaborasi dengan teman sekelompoknya. Anak diajak untuk berdiskusi, bertanya, menjawab pertanyaan teman, serta menyampaikan hasil pengamatan secara bersama-

sama. Guru memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk berperan dalam kelompok, misalnya sebagai penunjuk objek, pencerita, atau penjawab pertanyaan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan bekerja sama, saling menghargai pendapat, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

4. Tahap Penutup dan Refleksi

Setelah kegiatan *Field Trip Virtual* selesai, guru mengajak anak melakukan kegiatan penutup berupa diskusi ringan tentang pengalaman yang telah dilakukan. Anak diminta menceritakan kembali apa yang mereka lihat dan lakukan bersama teman-temannya. Guru memberikan penguatan dan apresiasi terhadap sikap kolaboratif yang ditunjukkan anak selama kegiatan. Refleksi sederhana dilakukan untuk mengetahui perasaan anak dan pemahaman mereka terhadap kegiatan yang telah berlangsung.

5. Tahap Observasi dan Evaluasi

Pada tahap ini, guru dan peneliti melakukan observasi terhadap keterampilan kolaborasi anak selama kegiatan berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Aspek yang diamati meliputi kemampuan bekerja sama, berkomunikasi dengan teman, berbagi tugas, dan menghargai pendapat orang lain. Hasil observasi kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi anak.

6. Tahap Tindak Lanjut (Refleksi)

Tahap tindak lanjut dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi. Guru menganalisis kelemahan dan kelebihan pelaksanaan kegiatan pada siklus yang

telah dilakukan. Hasil refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan pada siklus berikutnya agar keterampilan kolaborasi anak dapat meningkat secara optimal.

Berdasarkan tahapan diatas dapat disimpulkan Penerapan metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, interaksi kolaboratif, penutup dan refleksi, observasi dan evaluasi, serta tindak lanjut. Tahapan tersebut dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong anak usia dini untuk aktif bekerja sama dalam proses pembelajaran.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan diperlukan untuk menunjukkan posisi penelitian ini di antara penelitian-penelitian sebelumnya. Melalui kajian ini, peneliti dapat mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, sekaligus menegaskan kebaruan penelitian mengenai penerapan metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi anak di KB Fisah Loa Janan. Adapun penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Mustika Junita Ningsih. (2025). “Pengembangan Media Pembelajaran *Virtual Field Trip* pada Materi Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas 4 SD Negeri Kebon manis 01 Cilacap Utara“. Penelitian Mustika Junita Ningsih memiliki persamaan yaitu sama sama menggunakan *Virtual Field Trip* untuk media penelitian yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang teks narasi dan daya imajinasi mereka pada materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang

menunjukkan hasil penelitian media pembelajaran ini dinilai sangat layak oleh ahli materi (94%), sangat layak oleh ahli media (82%), dan layak oleh ahli bahasa (75%). Selanjutnya, uji lapangan dilakukan di kelas IV A SD Negeri Kebonmanis 01, dengan hasil penilaian guru mencapai 96,1% (sangat layak) dan respon siswa 88,4% (sangat layak). Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini juga praktis digunakan, dengan nilai kepraktisan guru 96,1% dan siswa 88,4%, yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dan perbedaan dengan penelitian.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama sama menggunakan media *virtual field trip* untuk media pembelajaran .Sedangkan perbedaan yaitu pada subjek penelitian Mustika Junita Ningsih dengan subjek siswa kelas IV SD sedangkan subjek yang diteliti dalam penelitian ini yaitu anak usia dini pada KB Fisah Loa Janan, Tujuan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video, yaitu Virtual Field Trip sedangkan tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi anak melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* pada di KB Fisah Loa Janan dan metode digunakan Mustika Junita Ningsih adalah metode *Research and Development* sedangkan metode dalam penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas

2. Wafda Aini, Dkk, (2025) “Eksplorasi Virtual *Google Earth* dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini” Hasil penelitian

menunjukkan peningkatan yang signifikan. Rata-rata capaian klasikal meningkat drastis hingga mencapai 78% (Berkembang Sangat Baik/BSB) pada akhir Siklus II. Peningkatan ini didukung oleh uji-t berpasangan yang menunjukkan perbedaan signifikan sebelum dan sesudah intervensi ($p=0.000$). Disimpulkan bahwa strategi *Virtual-to-Real Cooperative Play* dengan GE terbukti efektif mengoptimalkan interaksi dan empati anak. Implikasinya, strategi ini dapat menjadi model pedagogis konkret bagi guru PAUD untuk mengintegrasikan teknologi sebagai katalisator interaksi sosial yang terarah.

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama sama menggunakan media *teknologi virtual Google Earth* untuk media pembelajaran, sama sama menggunakan metode penelitian tindakan kelas Sedangkan perbedaan yaitu pada tujuan penelitian Wafda Aini, Dkk tujuannya adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis bagaimana implementasi kegiatan bermain berbasis teknologi *Virtual Google Earth* dapat meningkatkan keterampilan sosial (komunikasi, kerja sama, dan berbagi) anak usia 5–6 tahun di Kelompok B TKIT Baitul „Aini Kebaruan sedangkan tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi anak melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* pada di KB Fisah Loa Janan

3. Annistia Mustika Noor Firda, (2020) “Analisis Perbedaan Field trip dan Virtual Field trip Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Kolaborasi Berdasarkan Gender Pada Siswa SMA Kelas X Materi Ekosistem”. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa hasil rata-rata nilai keterampilan komunikasi

lisan melalui observasi pada kelas field trip dan VFT kelompok siswa laki-laki berada pada kategori cukup sedangkan pada kelompok siswa perempuan kelas field trip termasuk pada kategori kurang, pada kelas VFT kelompok siswa perempuan termasuk pada kategori sangat baik. Hasil rata-rata nilai keterampilan kolaborasi melalui observasi kelompok siswa laki-laki pada kedua kelas berada pada kategori sangat baik sedangkan kelompok siswa perempuan pada kedua kelas berada pada kategori baik

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama sama menggunakan *Virtual Field trip* untuk media pembelajaran, dan sama sama memiliki tujuan penelitian yang berkaitan dengan kolaborasi pada penelitian Annistia Mustika Noor Firda bertujuan untuk mengungkap keterampilan komunikasi dan kolaborasi melalui pembelajaran *field trip* dan *virtual field trip* pada materi ekosistem tentang interaksi antar komponen biotik sedangkan tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi anak melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* pada di KB Fisah Loajan. Adapun perbedaan-perbedaan yaitu pada subjek penelitian penelitian Annistia Mustika Noor Firda subjeknya pada kelas X MIA di salah satu SMA di kota Bandung, sedangkan dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun di KB Fisah Loajan. Perbedaan lain pada metode penelitian Annistia Mustika Noor Firda menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif sedangkan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas

4. Ita Fatimah, (2022) “Pengembangan Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik Virtual Field Trip Berbasis Education For Sustainable Development Di SD”. Hasil penelitian ini menunjukkan uji kepraktisan menunjukkan bahwa kategori sangat praktis memiliki tingkat kepraktisan pada tahap pertama sebesar 93% dan tingkat kepraktisan tahap kedua sebesar 99,95%. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji kepraktisan tersebut, E-LKPD virtual field trip berbasis ESD ini sangat valid dan praktis dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di SD kelas IV.

Penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu sama-sama menggunakan Virtual Field trip untuk media pembelajaran. Adapun perbedaan-perbedaan yaitu pada subjek penelitian penelitian Ita Fatimah subjeknya pada siswa sekolah Dasar sedangkan dalam penelitian ini adalah anak usia 5–6 tahun di KB Fisah Loa Janan. Perbedaan lain pada metode penelitian Ita Fatimah menggunakan metode penelitian metode pengembangan produk Design Based Research (DBR) yang melibatkan dan berkolaborasi dengan praktisi hasil pengembangan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, begitupun pada tujuan penelitian berbeda yaitu penelitian Ita Fatimah bertujuan untuk mengembangkan E-LKPD virtual field trip berbasis ESD yang valid dan praktis, sedangkan tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi anak melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* pada di KB Fisah Loa Janan.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang peneliti pilih maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan, khususnya yang mengkaji penggunaan metode *virtual field trip* dan pemanfaatan media digital seperti *Google Earth* dalam pembelajaran. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *virtual field trip* dapat meningkatkan interaksi, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga menengah. Beberapa penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Google Earth* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar secara kolaboratif. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada peserta didik jenjang sekolah dasar dan menengah, serta belum secara spesifik menempatkan keterampilan kolaborasi sebagai variabel utama pada anak usia dini. Oleh karena itu, penelitian mengenai peningkatan keterampilan kolaborasi anak melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB Fisah Loa Janan menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya melengkapi dan memperkaya temuan penelitian sebelumnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penilaian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Mertler (2020), Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) merupakan proses sistematis di mana guru melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran, kemudian merencanakan tindakan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru berperan sebagai peneliti yang secara langsung mengidentifikasi masalah belajar dan memperbaikinya melalui tindakan terencana.

Selanjutnya, Creswell (2020) menjelaskan bahwa PTK adalah model penelitian berbasis tindakan yang dilakukan oleh praktisi pendidikan dalam konteks nyata untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. PTK memiliki sifat kolaboratif, reflektif, dan berorientasi pada pemecahan masalah konkret di kelas. Menurut Ferrance (2020), tujuan PTK adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan membantu guru mengambil keputusan pembelajaran berbasis data.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu proses sistematis yang dilakukan guru untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan terencana yang dilandasi refleksi. PTK dilakukan secara langsung dalam konteks nyata di kelas, bersifat kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah pembelajaran. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas proses belajar,

hasil belajar peserta didik, serta membantu guru mengambil keputusan pembelajaran secara lebih tepat dan berbasis data.

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) akan dilaksanakan di KB Fisah Loa Janan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pembelajaran 2025/2026 bulan Januari sampai dengan Maret 2026

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok B KB Fisah Loa Janan Tahun 2025 yang berjumlah 13 siswa.

C. Desain Penelitian

Desain Riset PTK model Kemmis dan Taggart terdiri atas terdiri atas empat tahap, yaitu:

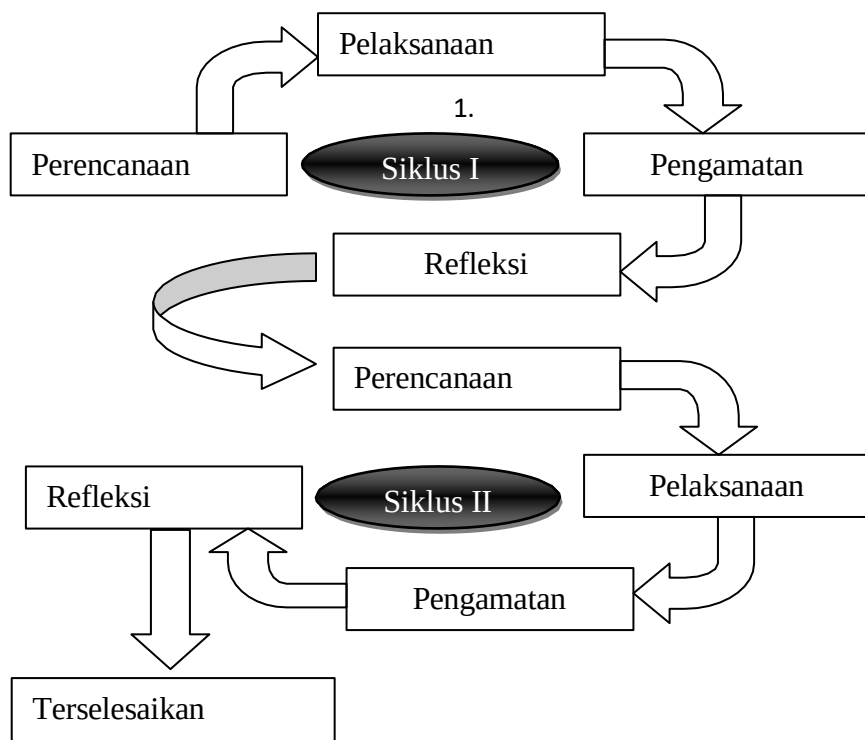
Tahap 1 sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan secara matang mengenai langkah-langkah yang akan ditempuh. Tahap 2, setelah perencanaan tersebut dirumuskan dengan baik, tindakan kemudian diimplementasikan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Tahap 3, selama proses pelaksanaan berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap jalannya tindakan serta dampak yang dihasilkan. Keempat, berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan. Apabila hasil refleksi menunjukkan adanya kekurangan, maka dilakukan perbaikan pada tindakan berikutnya dan rencana tindakan perlu disempurnakan agar tindakan berikutnya tidak sekedar mengulang apa yang telah diperbuat sebelumnya.

Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat mengalami kemajuan.

Desain penelitian yang akan dilakukan menganut model Kemmis dan McTaggart dengan model spiral yang melibatkan siklus berulang, terdiri dari perencanaan (plan), tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect). Model ini masih menjadi rujukan utama dalam PTK karena bersifat sistematis, reflektif, dan adaptif terhadap kondisi kelas.

Menurut Mertler (2020), model Kemmis dan McTaggart penting karena memberikan struktur yang fleksibel, memungkinkan guru menyesuaikan tindakan sesuai kebutuhan peserta didik selama proses berlangsung. Siklus spiral ini membantu guru mengidentifikasi masalah pembelajaran secara akurat, merancang tindakan perbaikan, dan mengevaluasi efektivitasnya secara berkelanjutan. Selanjutnya, Creswell & Creswell (2021) menegaskan bahwa model spiral Kemmis & McTaggart menekankan kolaborasi, partisipasi, dan refleksi kritis. Setiap siklus tidak hanya memperbaiki praktik pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kemampuan guru dalam pengambilan keputusan berbasis data.

Alur (langkah) pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat dilihat pada gambar berikut.



Sumber : (Kemmis & McTaggart, 1988)

Model atas menggambarkan bahwa tahapan penelitian dimulai dari penyusunan rencana tindakan yang dilakukan secara cermat sebelum pelaksanaan. Selanjutnya, rencana yang telah disiapkan tersebut diimplementasikan dalam bentuk tindakan nyata. Pada saat tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan untuk memantau proses pelaksanaan sekaligus melihat dampak yang muncul. Hasil pengamatan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Apabila dari hasil refleksi ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan tindakan perlu diperbaiki dan disempurnakan agar pelaksanaan berikutnya tidak hanya mengulang langkah sebelumnya, melainkan menghasilkan peningkatan. Proses ini

berlangsung secara berkelanjutan hingga permasalahan yang diteliti menunjukkan perkembangan ke arah yang lebih baik.

Rancangan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui beberapa siklus. Ketentuannya adalah apabila pada siklus I hasil yang diperoleh telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, maka siklus II tetap dilaksanakan sebagai upaya penguatan. Namun, apabila pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, maka siklus II dilakukan dengan melakukan penyesuaian, seperti penyederhanaan materi serta penambahan media pembelajaran. Secara lebih rinci, tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada setiap siklus dijelaskan sebagai berikut:

Perencanaan PTK pada siklus I mencakup beberapa kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan perbaikan pembelajaran. Materi yang diajarkan pada siklus I adalah lingkungan sekitar (rumah, sekolah, jalan, dan taman), yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. RKH tersebut memuat tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), materi inti, indikator pencapaian, media atau sumber belajar, serta teknik penilaian.
2. Menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran dilaksanakan di ruang kelas yang biasa digunakan sehari-hari. Selain itu, peneliti juga mempersiapkan alat dan bahan yang mendukung kegiatan pembelajaran, khususnya untuk melatih keterampilan kolaborasi peserta didik.

3. Menyiapkan lembar observasi lembar untuk mencatat segala aktivitas selama pelaksanaan pembelajaran yang berisi daftar isian yang mencakup kegiatan siswa dan juga kegiatan guru. Lembar observasi untuk siswa digunakan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, seperti tingkat perhatian siswa terhadap penjelasan guru serta berbagai aktivitas yang terjadi selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, lembar observasi untuk guru digunakan untuk menilai kinerja guru dalam mengelola pembelajaran, yang mencakup persiapan RKH, penyediaan materi dan sumber belajar, penampilan saat mengajar, penguasaan materi, kemampuan menarik dan memusatkan perhatian siswa, interaksi serta bimbingan kepada siswa, penyusunan kesimpulan, hingga pelaksanaan evaluasi pembelajaran

Adapun alur kegiatannya adalah sebagai berikut:

- a. Laksanakan tindakan

Laksanakan tindakan pada prinsipnya mengikuti rancangan yang telah ditetapkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dalam penelitian ini, tindakan dilaksanakan berdasarkan tahapan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi melalui penerapan metode pembelajaran yang digunakan. Yaitu *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*

- b. Observasi

Observasi ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran dilakukan observasi terhadap sikap dan perilaku siswa dengan bertujuan untuk mengetahui sikap dan perilaku siswa terhadap pembelajaran peningkatan keterampilan kolaborasi melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Pelaksanaan

Pengamatan mulai pembelajaran ketika guru melakukan apersepsi sampai akhir pembelajaran.

c. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengevaluasi dan menelaah seluruh data atau informasi yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian tindakan, sehingga dapat ditentukan tingkat keberhasilan tindakan yang telah dilakukan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, tes, dokumentasi, serta penggunaan daftar periksa (checklist), yang secara ringkas dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi pada PTK adalah hal yang urgensi dalam kegiatan penelitian karena berfungsi untuk mengumpulkan informasi nyata mengenai pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Menurut Mertler (2020), observasi dilakukan secara sistematis dengan menggunakan instrumen yang terencana seperti lembar observasi, catatan lapangan, atau rekaman video guna memantau keterlaksanaan tindakan dan mengamati perubahan perilaku belajar siswa.

Creswell dan Creswell (2021) menegaskan bahwa observasi memberi kesempatan kepada guru sebagai peneliti untuk memperoleh data berdasarkan pengalaman langsung di kelas, sehingga informasi yang diperoleh lebih autentik dan komprehensif. Observasi ini juga membantu memastikan bahwa

tindakan yang direncanakan benar-benar berlangsung sesuai prosedur. Selanjutnya, Stringer (2020) menekankan bahwa observasi harus berfokus pada pengumpulan data faktual dan objektif tentang aktivitas guru dan siswa selama tindakan berlangsung. Untuk memperoleh data yang lebih akurat, observasi dianjurkan dilakukan secara kolaboratif dengan melibatkan pihak lain sebagai observer, sehingga dapat mencapai triangulasi data.

Menurut Munir, M. (2020) terdapat beberapa jenis observasi, di antaranya: (1) observasi partisipatif, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan cara peneliti turut terlibat secara langsung dalam situasi yang menjadi objek penelitian; (2) observasi nonpartisipatif, yaitu pengamatan yang dilakukan tanpa keterlibatan langsung peneliti, baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, mendalam, dan rinci. Agar pelaksanaan penelitian tetap selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan, peneliti terlebih dahulu menetapkan fokus pengamatan serta menentukan aspek-aspek dan fenomena yang perlu dicatat. Dengan demikian, proses observasi menjadi lebih terarah dan tidak melebar ke hal-hal di luar kepentingan penelitian. Data yang dikumpulkan melalui observasi ini berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran oleh guru dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi.

2. Tes

Penelitian ini memanfaatkan teknik pengumpulan data berupa tes. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil yang dicapai setelah pelaksanaan tindakan.

Tes adalah merupakan teknik pengumpulan data yang sering kali dipakai dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terutama untuk mengetahui tingkat hasil belajar anak pra siklus dan siklus tindakan. Dalam konteks PTK, tes berfungsi untuk melihat perubahan kemampuan sebagai dampak dari tindakan perbaikan yang dilakukan.

Menurut Sukardi (2020), tes adalah instrumen yang dirancang secara sistematis untuk mengukur kemampuan peserta didik berdasarkan indikator tertentu yang telah ditetapkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2021) yang menyatakan bahwa tes merupakan alat evaluasi yang digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai hasil belajar, yang kemudian dijadikan dasar refleksi pada setiap siklus tindakan.

Lebih lanjut, Mulyatiningsih (2021) menjelaskan bahwa dalam PTK, tes biasanya digunakan dalam dua bentuk, yaitu pre-test dan post-test. Pre-test dengan maksud untuk mendapatkan kemampuan awal anak sebelum tindakan dilakukan, sedangkan post-test dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah tindakan diberikan. Dengan demikian, tes memberikan gambaran objektif mengenai efektivitas tindakan pada setiap siklus PTK., Selain itu, Purwanto (2020) menegaskan bahwa penyusunan tes pada PTK harus selaras dengan tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan tindakan. Tes yang baik tidak hanya

mengukur kemampuan kognitif tingkat rendah, tetapi juga kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai tuntutan kurikulum. Oleh karena itu, guru sebagai peneliti harus menyusun tes yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan tes dalam penelitian tindakan kelas merupakan instrumen sistematis untuk mengukur kemampuan peserta didik secara objektif. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai hasil belajar melalui pre-test dan post-test, sehingga guru dapat menilai perubahan dan efektivitas tindakan pada setiap siklus. Penyusunan tes harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator keberhasilan, serta mampu mengukur kemampuan kognitif sesuai tuntutan kurikulum. Dengan demikian, tes menjadi alat penting bagi guru untuk melakukan evaluasi dan refleksi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peneliti menggunakan tes performance atau tes perbuatan tujuannya untuk mengetahui kemampuan kolaborasi subyek dengan kegiatan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Tes perbuatan dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kemampuan siswa dalam melakukan latihan kolaborasi melalui metode dengan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Tes dilaksanakan sebelum dan sesudah tindakan. Pelaksanaan tes dilakukan pada saat penelitian dilaksanakan dalam pembelajaran yang dibantu oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer.

Adapun cara mengetesnya adalah anak disuruh melakukan kegiatan latihan kolaborasi dengan mengamati kegiatan kerja sama, berbagi peran, komunikasi,

menghargai teman dan tanggung jawab sedangkan langkahnya sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dalam instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan peneliti adalah instrumen yang berbentuk lembar tes untuk mengungkap kemampuan kolaborasi pada saat pembelajaran. Instrument tes yang digunakan peneliti terlampir

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan rekaman dari berbagai peristiwa yang telah terjadi, yang dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya tertentu. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mendukung dan memperkuat data yang diperoleh selama proses observasi, serta memberikan gambaran nyata mengenai keterampilan kolaborasi. Adapun dokumen yang dimanfaatkan meliputi Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan dokumen pendukung lainnya, seperti foto-foto kegiatan peserta didik, guna memperoleh informasi yang relevan dengan pelaksanaan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersumber dari hasil tes yang dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada akhir siklus I dan siklus II. Prosedur pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi perhitungan skor yang diperoleh setiap siswa, penjumlahan skor dari seluruh aspek yang dinilai, penentuan skor rata-rata, konversi skor menjadi nilai, perhitungan nilai rata-rata, serta penentuan persentase nilai dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebagai berikut:

1. Presentase

$$NP = \frac{NK}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

NP: Nilai Presentase

NK: Nilai Kumulatif

N: Total Peserta

Hasil perhitungan dari masing-masing tes kemudian dibandingkan antara siklus I dan siklus II. Perbandingan ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai persentase peningkatan keterampilan kolaborasi siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*.

2. Diagram

Diagram dipakai untuk mengilustrasikan perubahan keterampilan kolaborasi melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*.

G. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran dinyatakan berhasil apabila pelaksanaannya berjalan dengan baik sesuai dengan skenario yang telah dirancang, hasil observasi menunjukkan kategori baik, serta terjadi peningkatan nilai rata-rata pada setiap siklus. Selain itu, keberhasilan juga ditandai dengan tercapainya persentase rata-rata skor siswa secara klasikal sebesar 80% yang memenuhi kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sesuai dengan standar tingkat keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil KB. FISAH Loa Janan

KB. Fisah Loa Janan merupakan kelompok belajar yang berstatus swasta yang berlokasi di Provinsi Kalimantan Timur, tepatnya di Kabupaten Kutai Kartanegara, Kecamatan Loa Janan, Desa/Kelurahan Loa Duri Ilir. Sekolah ini berada di kawasan perkampungan dengan alamat di Jalan Gerbang Dayaku, Gang Pelangi 5, kode pos 75391. KB. Fisah Loa Janan termasuk memiliki kelompok belajar A dan B dengan status akreditasi B. Sekolah ini didirikan pada tahun 2008 dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada pagi hari. Adapun bangunan sekolah merupakan milik Yayasan Al-Madinah. KB Fisah Loa Janan merupakan Kelompok Bermain satu-satunya di Loa Duri Ilir, Kec. Loa Janan, Pembelajaran yang dilaksanakan di KB Fisah berdasarkan kurikulum yang berlaku. KB FISAH Loa Janan dibangun dengan konstruksi permanen. Pada depan sekolah terdapat lapangan yang cukup luas dengan berbagai permainan seperti, ayunan, Perosotan, Panjatan, Jembatan dan bola dunia. Rincian kondisi fisik yang ada di KB FISAH di Desa Loa Duri Ilir Kecamatan Loa Janan Kabupaten Kutai Kartanegara adalah sebagai berikut:

Tabel. 1 Situasi dan Kondisi Fisik Sekolah

No	Jenis ruang	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1	Ruang Guru	1	Baik	Meja, Kursi, Lemari
2	Ruang Kelas	2	Baik	Meja, Kursi, Lemari, Meja Guru
3	Aula	1	Baik	Lemari, Televisi
4	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik	Meja, Kursi, Lemari
5	Dapur	1	Baik	Kompas, Lemari, Meja, Kursi
6	WC	1	Baik	Air. Ember, Gayung
7	Area Bermain	6	Baik	Ayunan, Perosotan, Jembatan, Panjatan, Bola Dunia

Sumber: Data administrasi KB. Fisah Loa Janan, 2026

KB. Fisah Loa Janan dalam pelaksanaan pembelajarannya memiliki visi, misi, dan tujuan yang diuraikan sebagai berikut:

a. Visi KB. Fisah Loa Janan

Mewujudkan peserta didik PAUD yang sehat, cerdas, kreatif, dan berkarakter melalui pembelajaran yang bermakna.

b. Misi KB. Fisah Loa Janan

1. Menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan.
2. Mengembangkan potensi anak secara holistik (kognitif, sosial, emosional, dan motorik).
3. Menanamkan nilai-nilai moral, agama, dan karakter sejak usia dini., Bekerja sama dengan orang tua dalam mendukung tumbuh kembang anak.

2. Karakteristik KB Fisah

Kelompok Bermain Fisah didirikan pada tahun 2008 dibawah naungan Yayasan Al Madinah yang dipimpin oleh Bapak H. Dahlan, S.Pd, M.Si. Pendirian Kelompok Bermain Fisah ini adalah dalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan serta memberi kesempatan belajar kepada anak usia dini di lingkungan Desa Loa Duri ilir RT 20 RW 02 Kec. Loa Janan. Pada saat itu pengelola merasa bahwa banyak sekali anak usia dini namun tidak sebanding dengan jumlah sekolah PAUD yang ada di Desa Loa Duri Ilir. PAUD yang ada di Desa Loa Duri Ilir masih tergolong kurang.

Selain dari itu, Bapak H. Dahlan, S.Pd, M.Si selaku ketua yayasan ialah merupakan Penilik PAUDNI Kecamatan. Loa Janan pada saat itu, sehingga semakin besar pula keinginannya untuk mendirikan sebuah lembaga PAUD. Pada tahap awal dilakukan rapat bersama warga sekitar untuk mengetahui sejauh mana antusias warga terhadap rencana penyelenggaraan lembaga PAUD ini, dan ternyata disambut dengan sangat baik oleh warga setempat. Kemudian dilakukan konsultasi terhadap pihak Dinas Pendidikan Kecamatan Loa Janan. Setelah itu dilakukan perekrutan calon tenaga pendidik, yaitu: Hadijah, Rostinah, Sustiana Dhewi, dan Rahmatia. Hadijah dan Rostinah masih menjadi tenaga pendidik sampai dengan sekarang.

Lokasi tempat kegiatan Kelompok Bermain Fisah ialah rumah kontrakan Bapak H. Dahlan, S.Pd M.Si yang disulap menjadi lembaga

PAUD dengan menggunakan biaya pribadi pada awalnya. Alat permainan pun masih seadanya.

3. Organisasi KB Fisah

a. Ketua Yayasan

Ketua Yayasan merupakan penanggung jawab tertinggi di sekolah KB Fisah, Dengan membimbing sekolah sesuai kebijakan dan ditetapkan dan bertanggung jawab Pengelolaan Lembaga

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah merupakan penanggung jawab di Sekolah dengan tugas merencanakan, menyusun, membimbing kegiatan sesuai kebijakan yang ditetapkan dan bertanggung jawab terhadap pengelolaan sekolah.

c. Guru

Guru bertugas dan bertanggung jawab terhadap pelaksanaan Pendidikan dan pengajaran di sekolah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

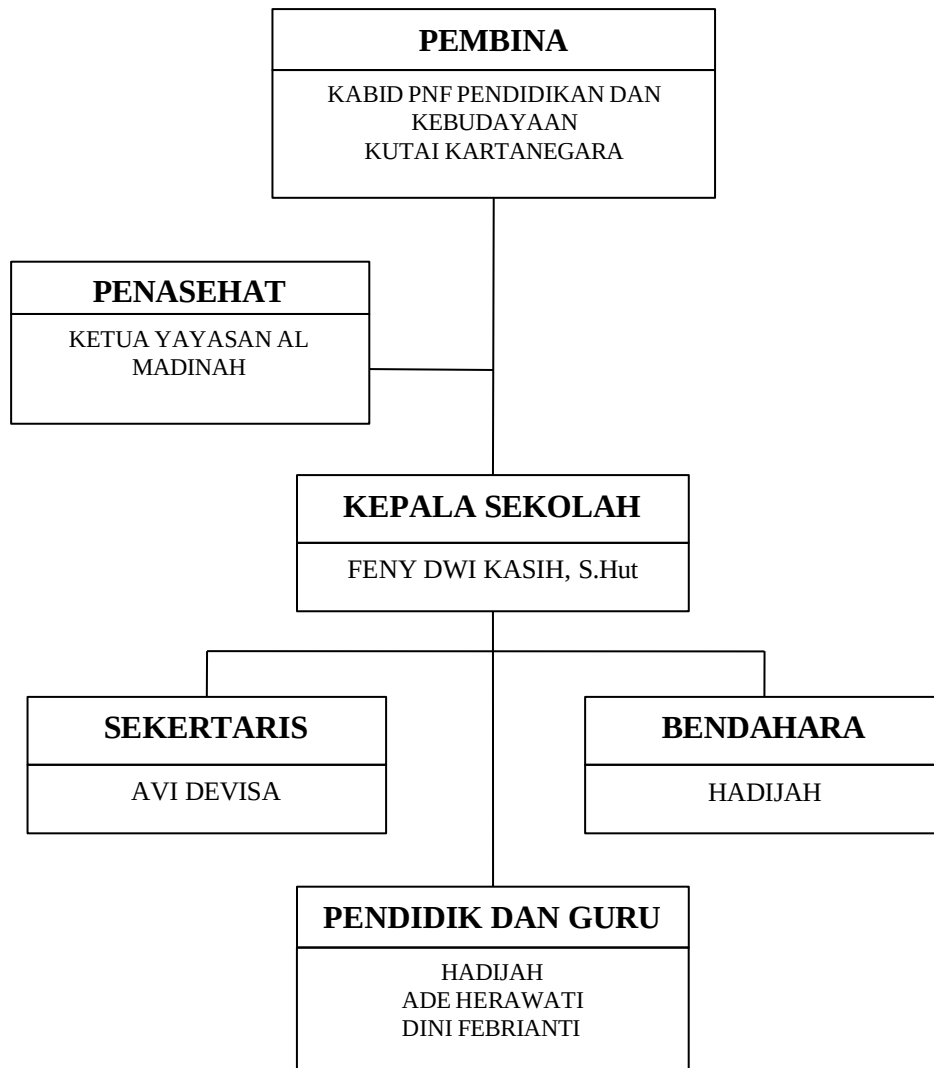
d. Siswa

Siswa mempunyai tugas untuk belajar dan mematuhi peraturan yang ada.

Struktur organisasi merupakan salah satu unsur penting dalam pengelolaan lembaga pendidikan, termasuk pada Kelompok Bermain (KB) Fisah Loa Janan. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas, setiap komponen dalam lembaga memiliki tugas, tanggung jawab, dan wewenang

masing-masing sehingga kegiatan operasional dapat berjalan secara efektif dan terarah. Struktur organisasi ini juga berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan manajemen lembaga, baik dalam aspek administrasi, pembelajaran, maupun pelayanan kepada peserta didik. Oleh karena itu, KB Fisah Loa Janan menyusun struktur organisasi sebagai bentuk upaya untuk menciptakan sistem kerja yang terkoordinasi dan profesional. Berikut adalah struktur organisasi KB Fisah Loa Janan

Struktur Organisasi KB Fisah Loa Janan



B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Pra Siklus

Pelaksanaan pra siklus dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam keterampilan kolaborasi sebelum diberikan tindakan. Pihak yang melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah guru dan peneliti. Guru dan peneliti melaksanakan pra siklus pada tanggal 3 Januari 2026. Pelaksanaan kegiatan pratindakan berupa kegiatan pembelajaran keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Hasil keterampilan kolaborasi masih rendah, namun anak memperhatikan terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil keterampilan kolaborasi pada pra siklus, peneliti sajikan dalam observasi keterampilan kolaborasi pada tabel berikut:

Tabel 2 Data Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama Anak	PENILAIAN KETERAMPILAN KOLABORASI					Rata-rata	Kategori
		Kerja sama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab		
1	Aistamara Queen	3	4	2	3	3	3	BSH
2	Azzan Aulian	2	3	2	4	2	2,6	MB
3	Anastasya Olivia	4	2	3	2	4	3	BSH
4	Chelsea Levina	4	4	3	2	4	3,4	BSH
5	M.Arsya Zany	2	2	2	2	2	2	MB
6	Nabila Syafika	3	2	3	2	2	2,4	MB
7	Muhammad Kenzie	4	4	3	4	3	3,6	BSH
8	Almira Izzatul	2	2	2	3	2	2,2	MB
9	Riska Raisa	2	2	2	2	3	2,2	MB
10	Aidil Adhar	2	2	2	3	3	2,4	MB
11	Ayesya Indah	3	3	2	3	3	2,8	MB
12	M. Nabil Nur F	2	2	2	3	3	2,4	MB
13	Mutia Putri	4	4	4	4	3	3,8	BSH
Jumlah		37	36	32	37	37	35,8	35,8
Rata-rata		2,8	2,8	2,5	2,8	2,8	2,8	MB
% Ketuntasan		46%	46%	38%	62%	69%	52%	52%

Sumber: Hasil penelitian 2026

Tabel tersebut dapat diuraikan, bahwa hasil pengamatan awal, rata-rata persentase ketuntasan anak sebesar 52 % yang dihasil dari observasi dan tes keterampilan kolaborasi pada pra siklus pada indikator kerjasama mencapai ketuntasan 46%, berbagi peran 46%, komunikasi 38 %, menghargai teman 62 % dan tanggung jawab 69 %.

Hasil peningkatan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB. Fisah Loa Janan tersebut dapat diperjelas dalam uraian di bawah ini:

2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yaitu dengan membuat rencana pembelajaran beserta skenario tindakan. Skenario mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dengan merubah kelompok yaitu dengan menyatukan anak yang aktif dalam pembelajaran dengan anak yang tidak aktif sehingga anak yang tidak aktif bisa termotivasi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan instrument penelitian, menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan lembar pengamatan guru.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yaitu Senin tanggal 02 Pebruari 2026, Selasa tanggal 03 Pebruari 2026, dan Kamis tanggal 05 Pebruari 2026 di KB. Fisah Loa Janan, dengan jumlah anak 13

orang. Dalam penelitian ini proses belajar mengajar mengacu pada skenario seperti yang terurai pada bab sebelumnya, yaitu:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan penyambutan anak, melaksanakan *opening* pagi pada pukul 07.30, guru mengajak anak menyanyi lagu sesuai tema, guru mengajak anak berdoa menurut agama masing-masing. Setelah berdoa guru mengajak anak bercakap-cakap tentang sub tema Lingkungan Sekitarku, diantaranya guru Guru menampilkan *Google Earth* dan menunjukkan lingkungan sekitar sekolah/rumah. Tanya jawab ringan “Siapa tahu rumahnya di mana?”, “Apa saja yang ada di sekitar rumah?” dan guru mengingatkan bahwa hari ini akan “jalan-jalan virtual” tanpa keluar kelas.

Setelah bercakap-cakap guru mengajak anak masuk kelas. Selanjutnya guru menyapa anak, membentuk lingkaran kecil, dan menyebutkan aturan main atau kegiatan yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran pengamatan lingkungan sekitar melalui *Google Earth*.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dari proses belajar mengajar yaitu dimulai dengan memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan keterampilan kolaborasi menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Anak-anak diminta memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Guru mengajak anak untuk mengamati bersama anggota kelompok dengan

arahan guru agar anak saling berdiskusi dan berbagi pendapat. Guru mengajak siswa melakukan aktivitas kolaboratif yaitu Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka lihat (rumah, jalan, pohon, sekolah), Anak bekerja sama menggambar lingkungan hasil pengamatan kelompok serta anak berbagi tugas (ada yang menggambar, mewarnai, atau bercerita)., guru telah memberikan wawasan kepada anak tentang keterampilan kolaborasi dan ada beberapa anak yang telah mampu kerjasama dengan baik.

Kemudian guru meminta anak untuk mencoba apa yang dilakukan guru. Anak diajak browsing melalui *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* dan kerjasama yang tertera pada petunjuk yang diberikan guru. Anak-anak mengikuti tahapan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* bergantian, kemudian mereka kerjasama yang terdapat pada *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. yaitu Guru menjelaskan dengan bahasa sederhana: “Ini bumi kita.”, “Kita bisa melihat rumah, sekolah, dan jalan dari atas.”, Anak diajak melihat bumi berputar. Guru menampilkan *Google Earth* dan menunjukkan lingkungan sekitar sekolah/rumah,

Anak mengamati bersama anggota kelompok. Guru menggunakan fitur *Street View* untuk “berjalan”., Ajak anak mengamati: rumah, pohon, kendaraan dan guru memberikan pertanyaan interaktif: “Apa warna rumah itu?”, “Ada pohon atau tidak?” (Eksplorasi Lingkungan (*Street View*), Guru memberi arahan agar anak saling berdiskusi dan berbagi pendapat. Anak diminta menyebutkan: Apa saja yang mereka lihat,

Guru membantu menjelaskan: fungsi tempat (sekolah, jalan, rumah), Guru melatih kemampuan berbicara dan komunikasi anak dan Kegiatan lanjutan (Ekspresi) anak menggambar: rumah, sekolah atau jalan dan bisa juga mewarnai gambar lingkungan.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru beserta teman sejawat melibatkan semua anak untuk mengevaluasi kegiatan pada hari ini. Dalam evaluasi ini guru menanyakan kepada anak-anak “Apa yang paling kamu suka hari ini?” dan guru menyimpulkan: Lingkungan terdiri dari rumah, jalan, dan tempat umum, Kemudian guru memberikan pesan kepada anak-anak agar rajin belajar di rumah. Terakhir guru mengajak anak-anak berdoa sebelum pulang, bersalaman dengan semua guru, mengucapkan salam, dan pulang.

c. Observasi

Observasi dalam penelitian ini memiliki manfaat penting sebagai alat untuk mengetahui kondisi nyata proses pembelajaran di kelas secara langsung. Melalui observasi, guru dapat mengukur keberhasilan tindakan yang diterapkan, mengidentifikasi berbagai masalah dan kendala yang muncul, serta memperoleh data yang akurat sebagai dasar analisis. Hasil observasi juga digunakan untuk melakukan refleksi sehingga guru dapat memperbaiki strategi pembelajaran pada siklus berikutnya. Observasi siklus I pertemuan I dalam penelitian peningkatan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB. Fisah Loa Janan peneliti melakukan

observasi dan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi anak yang diperoleh pada saat proses pembelajaran adalah:

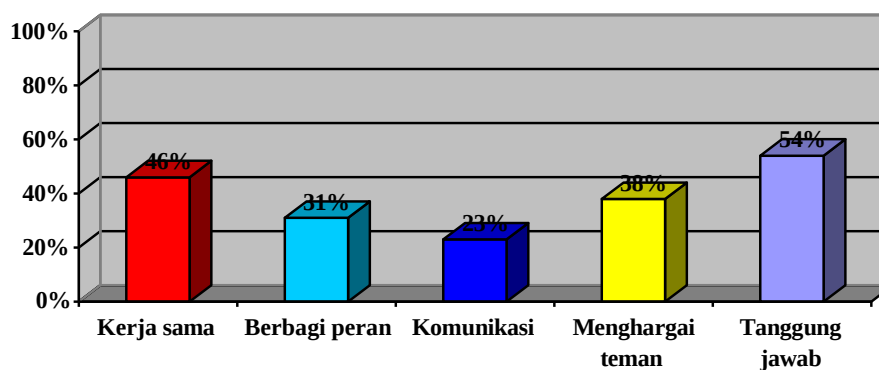
Tabel 3 Hasil Nilai Tiap Anak pada Siklus I Pertemuan I

No	Nama Anak	PENILAIAN KETERAMPILAN KOLABORASI					Rata-rata	Kategori
		Kerja sama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab		
1	Aistamara Queen	3	3	2	3	3	2,8	MB
2	Azzan Aulian	2	2	2	3	2	2,2	MB
3	Anastasya Olivia	3	2	2	2	3	2,4	MB
4	Chelsea Levina	3	3	2	2	3	2,6	MB
5	M.Arsya Zany Risky	2	2	1	2	1	1,6	BB
6	Nabila Syafika Putri	2	2	3	2	2	2,2	MB
7		3	3	3	3	3	3	BSH
8		1	2	2	2	2	1,8	BB
9		2	2	2	1	2	1,8	BB
10		2	2	2	3	2	2,2	MB
11		3	2	1	2	3	2,2	MB
12		2	2	3	2	3	2,4	MB
13		3	3	4	3	3	3,2	BSH
Jumlah		31	30	29	30	32	30,4	30,4
Rata-rata		2,4	2,3	2,2	2,3	2,5	2,3	MB
% Ketuntasan		46%	31%	23%	38%	54%	38%	38%

Sumber Data: Hasil Observasi 2026

Untuk melihat perkembangan keterampilan kolaborasi anak maka berdasarkan tabel diatas dapat ditampilkan melalui grafik yang terlihat pada grafik batang sebagai berikut

Grafik 1 Pencapaian Keterampilan Kolaborasi Melalui *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* Siklus I Pertemuan I



Sumber Data : Hasil Tes siklus I Pertemuan I

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan I didapat hasil bahwa dari 13 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pada aspek kemampuan kerjasama anak yang aktif mengikuti kegiatan ini dengan baik sebanyak 13 anak atau nilai persentase ketuntasan dengan 40 %, dan nilai rata-ratanya 2, 4.
- 2) Pada aspek berbagi peran anak aktif mengikuti kegiatan dengan baik sebanyak 13 anak atau nilai persentase ketuntasan sama dengan 31 %, dan nilai rata-rata 2,3.
- 3) Pada aspek kemampuan tanggung jawab anak yang aktif mengikuti dengan baik sebanyak 13 anak atau nilai persentase sama dengan 54%, dan nilai rata-rata 2,6.

Dari kelima aspek yang diamati dalam kegiatan siklus I pertemuan I ini diperoleh hasil persentase rata-rata sama dengan 38 %, dan nilai rata-rata 2,3, sehingga dapat dikatakan keberhasilan prestasi anak belum memenuhi ketuntasan karena ini adalah hal baru bagi anak dalam pembelajaran.

d. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan ke I peneliti mengamati adanya dampak positif pada keterampilan kolaborasi anak, namun pada aspek berbagi peran, komunikasi dan menghargai teman sangatlah minim anak masih mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan anak belum mampu memahami bagaimana pembelajaran dengan *Google Earth*, sehingga pada saat

kerjasama anak-anak belum mampu serta masih banyak yang belum aktif dalam mengikuti kegiatan dan tidak mengikuti aturan yang diberikan guru.

Untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi anak, maka perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan pertemuan kedua. Dalam hal ini guru membuat pembelajaran lebih bervariasi yaitu dengan menambahkan kegiatan menggambar dan mewarnai sesuai dengan lingkungan yang anak lihat dalam *Google Earth* sehingga anak yang belum aktif dapat termotivasi.

3. Hasil Penelitian Siklus I pertemuan II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yaitu dengan membuat rencana pembelajaran beserta skenario tindakan. Skenario mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dengan merubah kelompok yaitu dengan menyatukan anak yang aktif dalam pembelajaran dengan anak yang tidak aktif sehingga anak yang tidak aktif bisa termotivasi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan instrument penelitian, menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan lembar pengamatan guru dan menindak lanjuti hasil refleksi pada pertemuan pertama

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus I pertemuan 2 dilaksanakan sesuai hasil refleksi pertemuan 2 yaitu menyediakan alat dan bahan untuk menggambar dan

mewarnai serta menekankan bagaimana memahami lingkungan sekitar dengan mengamati *Google Earth*

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan penyambutan anak, melaksanakan *opening* pagi pada pukul 07.30, Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi salam, doa, apersepsi tentang lingkungan sekitar, serta pengenalan kegiatan *Field Trip Virtual*. Pada tahap ini, anak dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendorong interaksi dan kerja sama sejak awal kegiatan.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dari proses belajar mengajar yaitu dimulai dengan memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk melakukan kegiatan keterampilan kolaborasi menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Anak-anak diminta memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*. Guru memfasilitasi eksplorasi lingkungan menggunakan *Google Earth* secara bertahap dan terarah berdasarkan hasil refleksi sebelumnya, yaitu dengan menampilkan tampilan secara perlahan dan fokus pada satu lokasi agar anak lebih mudah memahami. Anak diajak mengamati berbagai objek seperti rumah, jalan, pohon, dan kendaraan melalui fitur *Street View*, kemudian diberikan pertanyaan sederhana untuk merangsang kemampuan berpikir dan komunikasi. Proses pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan mengumpulkan informasi, menalar, dan

mengomunikasikan hasil pengamatan, di mana anak didorong untuk menyebutkan objek yang dilihat, berdiskusi dalam kelompok, serta menceritakan hasil pengamatan dengan bimbingan guru. Kegiatan kolaboratif menjadi penekanan utama, di mana anak bekerja sama dalam kelompok untuk menggambar lingkungan hasil pengamatan, berbagi tugas, serta saling bertukar pendapat.

3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan penutup, guru bersama anak melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, memberikan penguatan mengenai pentingnya kerja sama, serta membantu anak menyimpulkan pembelajaran dengan bahasa sederhana. Penilaian dilakukan melalui observasi terhadap keterampilan kolaborasi anak, partisipasi dalam kelompok, serta sikap berbagi dan menghargai teman. Hasil penilaian ini menjadi dasar dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran, khususnya bagi anak yang belum berkembang secara optimal akan diberikan pendampingan lebih lanjut. Melalui refleksi guru, pembelajaran ini juga dievaluasi untuk melihat sejauh mana keterlibatan aktif anak dalam kelompok serta efektivitas metode *Field Trip Virtual* dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi, sehingga dapat menjadi acuan perbaikan pada siklus berikutnya.

b. Observasi

Data akan dianalisis pada tahap refleksi untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan tindakan yang telah dilakukan. Dengan demikian, observasi

diperlukan dalam menentukan langkah perbaikan yang sesuai pada siklus berikutnya, baik dari segi metode, media, maupun strategi pembelajaran. Observasi siklus I pertemuan II dalam penelitian peningkatan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB. Fisah Loa Janan peneliti melakukan observasi dan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi anak yang diperoleh pada saat proses pembelajaran adalah:

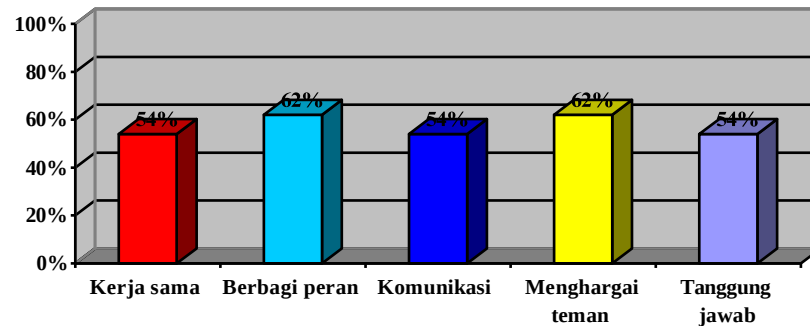
Tabel 4 Hasil Nilai Tiap Anak Pada Siklus I Pertemuan II

No	Nama Anak	PENILAIAN KETERAMPILAN KOLABORASI					Rata-rata	Kategori
		Kerja sama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab		
1	Aistamara Queen	3	4	2	4	3	3,2	BSH
2	Azzan Aulian P	2	3	2	4	2	2,6	MB
3	Anastasya Olivia	4	3	2	2	4	3	BSH
4	Chelsea Levina	4	3	2	3	3	3	BSH
5	M.Arsya Zany Risky	2	2	2	3	2	2,2	MB
6	Nabila Syafika Putri	2	2	4	2	2	2,4	MB
7	Muhammad Kenzie	3	3	4	3	3	3,2	BSH
8	Almira Izzatul	2	2	3	2	2	2,2	MB
9	Riska Raisa	2	3	3	2	2	2,4	MB
10	Aidil Adhar	2	2	3	3	2	2,4	MB
11	Ayesya Indah	3	3	2	3	4	3	BSH
12	M. Nabil Nur F	3	2	3	2	4	2,8	MB
13	Mutia Putri	3	4	4	3	3	3,4	BSH
Jumlah		35	36	36	36	36	35,8	35,8
Rata-rata		2,7	2,8	2,8	2,8	2,8	2,8	MB
% Ketuntasan		54%	62%	54%	62%	54%	57%	57%

Sumber Data: Hasil Observasi 2026

Untuk melihat perkembangan keterampilan kolaborasi anak pada siklus 1 pertemuan 2 maka berdasarkan tabel diatas dapat ditampilkan melalui grafik yang terlihat pada grafik batang sebagai berikut

Grafik 3 Pencapaian Keterampilan Kolaborasi Melalui *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* Siklus I Pertemuan II



Sumber Data: Hasil Tes siklus I Pertemuan II

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan II didapat hasil bahwa dari 13 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pada aspek kemampuan kerjasama anak yang aktif mengikuti kegiatan ini dengan baik sebanyak 13 anak atau nilai persentase sama dengan 54 %, dan nilai rata-ratanya 2,7
2. Pada aspek berbagi peran anak sebanyak 13 anak atau nilai persentase sama dengan 62 %, dan nilai rata-rata 2,8
3. Pada aspek komunikasi anak sebanyak 13 anak atau nilai persentase sama dengan 54 %, dan nilai rata-rata 2,8
4. Pada aspek menghargai teman anak sebanyak 13 anak atau nilai persentase sama dengan 62 %, dan nilai rata-rata 2,8
5. Pada aspek kemampuan tanggung jawab anak yang aktif mengikuti dengan baik sebanyak 13 anak atau nilai persentase sama dengan 62 %, dan nilai rata-rata 2,8.

Dari kelima aspek yang diamati dalam kegiatan siklus I pertemuan II ini diperoleh hasil persentase rata-rata sama dengan 57%, dan nilai rata-rata 2,8 sehingga dapat dikatakan keberhasilan prestasi anak belum memenuhi ketuntasan.

c. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan II peneliti mengamati adanya dampak positif pada keterampilan kolaborasi anak, namun pada aspek kerjasama dan komunikasi anak masih mengalami kesulitan. Hal ini dikarenakan anak masih banyak yang belum aktif dalam mengikuti kegiatan dan tidak mengikuti aturan yang diberikan guru.

Untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi anak pada siklus I pertemuan III, maka perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan pertemuan kedua. Dalam hal ini guru merencanakan pembuatan media *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* dengan lebih bervariasi sehingga menarik perhatian untuk mengikuti kegiatan dalam pembelajaran

4. Hasil Penelitian Siklus I pertemuan III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yaitu dengan membuat rencana pembelajaran beserta skenario tindakan. Skenario mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dengan merubah kelompok yaitu dengan menyatukan anak yang aktif dalam pembelajaran dengan anak yang tidak aktif sehingga anak yang tidak aktif bisa termotivasi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan bahan,

menyiapkan instrument penelitian, menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan lembar pengamatan guru.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus I pertemuan 3 dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I pertemuan 2 yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini proses belajar mengajar mengacu pada RPPH hasil refleksi yang dibuat yaitu:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan penyambutan anak, melaksanakan *opening* pagi pada pukul 07.30, guru mengajak anak menyanyi lagu sesuai tema, Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan yang bertujuan membangun kesiapan belajar anak serta menumbuhkan semangat kerja sama. Guru membuka kegiatan dengan salam, doa, dan ice breaking untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan sederhana terkait pengalaman anak dalam bermain bersama teman, kemudian mengaitkannya dengan pentingnya kerja sama dan komunikasi. Guru juga menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu *Field Trip Virtual* menggunakan *Google Earth* untuk mengamati lingkungan sekitar. Untuk mendukung peningkatan keterampilan kolaborasi, anak dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3–4 orang, serta diberikan pembagian peran seperti ketua,

penggambar, dan pencerita agar setiap anak memiliki tanggung jawab dalam kelompok.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan melalui pendekatan eksploratif dan kolaboratif yang telah diperbaiki berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Guru menampilkan *Google Earth* secara perlahan dan terfokus pada satu lokasi agar anak lebih mudah memahami objek yang diamati. Anak diajak mengamati lingkungan sekitar seperti rumah, jalan, dan pohon melalui fitur Street View, kemudian guru memberikan pertanyaan pancingan untuk menstimulasi komunikasi, seperti “Apa yang kamu lihat?” dan “Coba ceritakan kepada temanmu.” Selanjutnya, anak berdiskusi dalam kelompok untuk menyebutkan objek yang diamati dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas menggambar lingkungan. Dalam kegiatan ini, setiap anak menjalankan perannya masing-masing serta saling berbagi tugas, sehingga tercipta interaksi dan kerja sama yang lebih baik. Guru berperan aktif dalam membimbing, memotivasi, serta memberikan penguatan berupa pujian kepada anak yang mulai menunjukkan sikap kolaboratif dan keberanian dalam berkomunikasi. Setelah itu, perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, sementara kelompok lain mendengarkan dan memberikan respon sederhana.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup yang berfokus pada refleksi dan penguatan nilai kerja sama. Guru bersama anak melakukan refleksi dengan menanyakan pengalaman selama kegiatan, seperti siapa yang sudah bekerja sama dan apa yang dipelajari hari ini. Anak kemudian dibimbing untuk menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana. Guru memberikan penguatan mengenai pentingnya kerja sama, saling membantu, dan berani berbicara dalam kelompok. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam sebagai penutup pembelajaran. Melalui rangkaian kegiatan ini, diharapkan terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi anak sesuai dengan tujuan perbaikan yang telah direncanakan dalam RPPH refleksi..

c. **Observasi**

Observasi pada penelitian ini dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pada siklus sebelumnya yang menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama dan komunikasi anak masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan strategi yang lebih terarah dan kolaboratif. Oleh karena itu, kegiatan observasi pada siklus ini difokuskan untuk mengamati peningkatan partisipasi anak dalam kelompok, kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya, serta keberanian anak dalam mengungkapkan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil observasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas

mengenai efektivitas tindakan perbaikan yang telah dilakukan. Observasi siklus I pertemuan III dalam penelitian peningkatan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB. Fisah Loa Janan peneliti melakukan observasi dan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi anak yang diperoleh pada saat proses pembelajaran adalah:

Tabel 5 Hasil Nilai Tiap Anak Pada Siklus I Pertemuan III

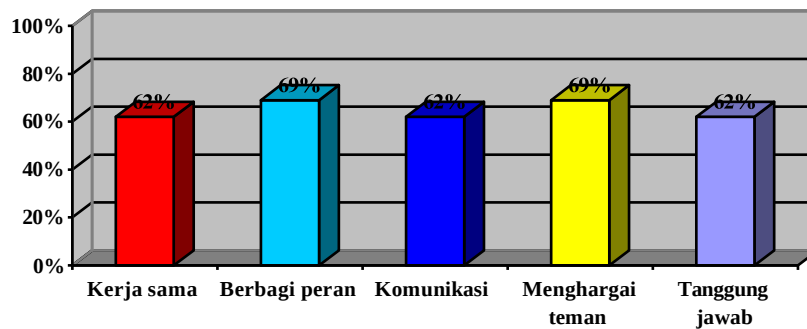
No	Nama Anak	PENILAIAN KETERAMPILAN KOLABORASI					Rata-rata	Kategori
		Kerjasama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab		
1	Aistamara Queen	3	4	2	4	3	3,2	BSH
2	Azzan Aulian P	2	3	2	4	2	2,6	MB
3	Anastasya Olivia	4	3	2	2	4	3	BSH
4	Chelsea Levina	4	4	2	4	4	3,6	BSH
5	M.Arsya Zany Risky	2	2	3	3	2	2,4	MB
6	Nabila Syafika Putri	2	2	4	2	2	2,4	MB
7	Muhammad Kenzie	3	3	4	3	3	3,2	BSH
8	Almira Izzatul	3	3	3	2	2	2,6	MB
9	Riska Raisa	2	3	3	3	3	2,8	MB
10	Aidil Adhar	2	2	3	3	2	2,4	MB
11	Ayesya Indah	3	3	2	3	4	3	BSH
12	M. Nabil Nur F	3	2	3	2	4	2,8	MB
13	Mutia Putri	3	4	4	3	3	3,4	BSH
Jumlah		36	38	37	38	38	37,4	37,4
Rata-rata		2,8	2,9	2,8	2,9	2,9	2,9	MB
% Ketuntasan		62%	69%	62%	69%	62%	65%	65%

Sumber Data: Hasil observasi 2026

Grafik bermanfaat untuk menunjukkan hasil peningkatan keterampilan kolaborasi anak secara visual dan mudah dipahami. Melalui grafik, perbandingan perkembangan antar siklus dapat terlihat dengan jelas, sehingga memudahkan peneliti dalam menganalisis perubahan yang terjadi. Selain itu, grafik membantu memperkuat data penelitian karena menyajikan informasi secara ringkas, sistematis, dan meyakinkan. Untuk melihat perkembangan keterampilan

kolaborasi anak pada siklus 1 pertemuan 3 maka berdasarkan tabel diatas dapat ditampilkan melalui grafik yang terlihat pada grafik batang sebagai berikut

Grafik 4 Pencapaian Keterampilan Kolaborasi Melalui *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* Siklus I Pertemuan III



Sumber Data: Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan III

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan III didapat hasil bahwa dari 13 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pada aspek keterampilan kerja sama nilai persentase ketuntasan sama dengan 62 %, dan nilai rata-ratanya 2,8.
2. Pada aspek berbagi peran nilai persentase ketuntasan sama dengan 69 %, dan nilai rata-rata 2,9.
3. Pada aspek komunikasi nilai persentase ketuntasan sama dengan 69 %, dan nilai rata-rata 2,9.
4. Pada aspek menghargai teman nilai persentase sama dengan 69 % dan nilai rata-rata 2,9.

5. Pada aspek kemampuan tanggung jawab nilai persentase sama dengan 69% dan nilai rata-rata 2,9.

Dari kelima aspek yang diamati dalam kegiatan siklus I pertemuan III ini diperoleh hasil persentase rata-rata sama dengan 69%, dan nilai rata-rata 2,9 sehingga dapat dikatakan keberhasilan prestasi anak belum memenuhi ketuntasan.

d. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus I pertemuan III peneliti mengamati adanya dampak positif pada keterampilan kolaborasi anak, namun pada aspek kerjasama anak masih hanya mengalami sedikit peningkatan dari pertemuan II. Hal ini dikarenakan anak belum pada saat kerjasama anak-anak sebagian belum mampu kerjasama dengan benar dan tidak mengikuti aturan yang diberikan guru. Untuk lebih meningkatkan keterampilan kolaborasi pada tindakan di siklus II, maka perlu adanya perbaikan pada pelaksanaan pada siklus II pertemuan 1 yaitu merencanakan pembelajaran mengunjungi langsung obyek yang dilihat di *Google Earth* pada pembelajaran sebelumnya.

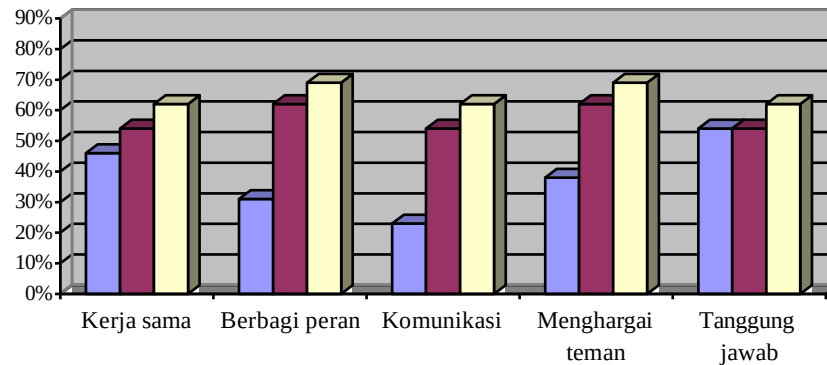
Tabel 6 Rekapitulasi Ketuntasan Anak Pada Siklus I Pertemuan I, II, dan III

Item	Kerja sama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab
Pertemuan 1	46%	31%	23%	38%	54%
Pertemuan 2	54%	62%	54%	62%	54%
Pertemuan 3	62%	69%	62%	69%	62%
Persentase Per Indikator	54%	54%	46%	56%	56%
Persentase Siklus I	53%				

Sumber Data: Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan tabel di atas persentase ketuntasan anak pada keterampilan kolaborasi dapat ditampilkan melalui grafik sebagai berikut

Grafik 4 Rekapitulasi Ketuntasan Anak Siklus I Pertemuan I, II, dan III



Sumber Data : Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I dari hasil pertemuan 1,2 dan 3 diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pada aspek keterampilan kerja sama nilai persentase ketuntasan sama dengan 54%.
- 2) Pada aspek berbagi peran nilai persentase ketuntasan sama dengan 46 %,
- 3) Pada aspek komunikasi nilai persentase ketuntasan sama dengan 54 %,
- 4) Pada aspek menghargai teman nilai persentase sama dengan 56 %
- 5) Pada aspek tanggung jawab nilai persentase sama dengan 56 %.

Secara keseluruhan prosentase ketuntasan sebesar 54 % hal ini menunjukkan hasil siklus I masih jauh dari tujuan ketuntasan pembelajaran yang diharapkan maka perlu dilakukan tindakan refleksi yang secara maksimal agar hasil ketuntasan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan

5. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yaitu dengan membuat rencana pembelajaran beserta skenario tindakan. Skenario mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dengan merubah kelompok yaitu dengan menyatukan anak yang aktif dalam pembelajaran dengan anak yang tidak aktif sehingga anak yang tidak aktif bisa termotivasi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan instrument penelitian, menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan lembar pengamatan guru.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II pertemuan 1 dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yaitu Selasa tanggal 03 Maret 2026, Rabu tanggal 04 Maret 2026 dan Kamis tanggal 5 Maret 2026, di KB. Fisah Loa Janan, dengan jumlah anak 13 orang. Dalam penelitian ini proses belajar mengajar mengacu pada RPPH refleksi dari siklus sebelumnya seperti yang terurai pada sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan awal yang bertujuan mempersiapkan kesiapan belajar anak serta membangun suasana yang kondusif. Guru membuka kegiatan dengan salam, doa, dan kegiatan ice breaking untuk menumbuhkan semangat anak. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajak anak mengingat kembali

pembelajaran sebelumnya menggunakan *Google Earth*, kemudian mengaitkannya dengan kegiatan yang akan dilakukan, yaitu kunjungan langsung ke lingkungan sekitar. Guru menjelaskan tujuan kegiatan serta pentingnya kerja sama dan komunikasi selama kegiatan berlangsung. Anak kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan peran masing-masing agar setiap anak memiliki tanggung jawab dalam kelompok.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan melalui observasi langsung di lingkungan sekitar sekolah sebagai bentuk tindak lanjut dari pembelajaran sebelumnya. Guru mengarahkan anak untuk mengamati objek nyata seperti rumah, jalan, dan pohon secara bertahap pada beberapa titik pengamatan. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan pertanyaan pancingan untuk mendorong anak berkomunikasi dan berpikir, serta mengajak anak berdiskusi dalam kelompok mengenai objek yang diamati. Anak dilatih untuk bekerja sama melalui pembagian tugas dalam kelompok, seperti mengamati, mengingat, dan menyampaikan hasil pengamatan. Guru berperan aktif dalam membimbing, memberikan motivasi, serta memperkuat perilaku positif anak melalui pujian. Setelah kegiatan di lapangan, anak kembali ke kelas untuk melanjutkan kegiatan dengan menggambar hasil pengamatan secara kelompok, sehingga anak dapat mengekspresikan hasil pengamatan sekaligus melatih kerja sama dan komunikasi.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup yang berfokus pada refleksi dan penguatan nilai pembelajaran. Guru bersama anak melakukan tanya jawab mengenai pengalaman selama kegiatan, seperti apa saja yang telah diamati dan bagaimana kerja sama yang telah dilakukan. Anak dibimbing untuk menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana, sementara guru memberikan penguatan tentang pentingnya bekerja sama, saling membantu, dan berani berkomunikasi. Kegiatan kemudian ditutup dengan doa dan salam sebagai penutup pembelajaran.

c. Observasi

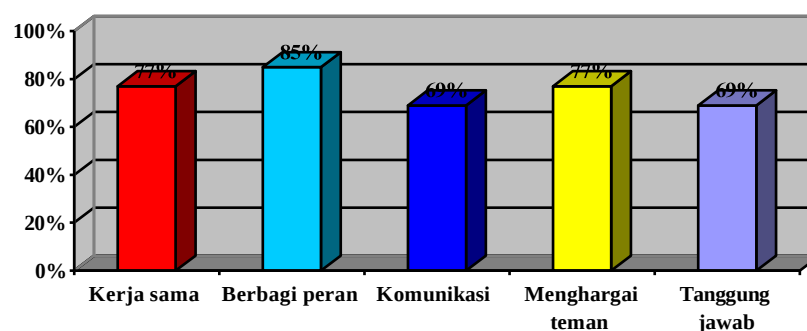
Observasi siklus II pertemuan 2 dalam penelitian peningkatan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB. Fisah Loa Janan Observasi pada kegiatan ini dilakukan secara langsung di lapangan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi pembelajaran sebelumnya. Melalui observasi langsung ini, diharapkan diperoleh data yang lebih akurat mengenai perkembangan keterampilan kolaborasi dan komunikasi anak. Peneliti melakukan observasi dan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi anak yang diperoleh pada saat proses pembelajaran adalah:

Tabel 6 Hasil Nilai Tiap Anak Pada Siklus II Pertemuan I

No	Nama Anak	PENILAIAN KETERAMPILAN KOLABORASI					Rata-rata	Kategori
		Kerja sama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab		
1	Aistamara Queen	4	4	2	4	3	3,4	BSH
2	Azzan Aulian P	3	4	2	4	2	3	BSH
3	Anastasya Olivia	4	3	3	2	4	3,2	BSH
4	Chelsea Levina	4	4	2	4	4	3,6	BSH
5	M.Arsya Zany R	3	3	4	3	3	3,2	BSH
6	Nabila Syafika P	2	3	4	2	2	2,6	MB
7	Muhammad Kenzie	3	3	4	4	3	3,4	BSH
8	Almira Izzatul	3	3	3	3	2	2,8	MB
9	Riska Raisa	2	3	3	3	4	3	BSH
10	Aidil Adhar	2	2	3	3	2	2,4	MB
11	Ayesya Indah	3	3	2	3	4	3	BSH
12	M. Nabil Nur F	3	2	3	2	4	2,8	MB
13	Mutia Putri	3	4	4	3	3	3,4	BSH
Jumlah		39	41	39	40	40	39,8	39,8
Rata-rata		3,0	3,2	3,0	3,1	3,1	3,1	BSH
% Ketuntasan		77%	85%	69%	77%	69%	75%	75%

Sumber Data: Hasil Observasi 2026

Untuk melihat perkembangan keterampilan kolaborasi anak pada siklus 2 pertemuan 1 maka berdasarkan tabel diatas dapat ditampilkan melalui grafik yang terlihat pada grafik batang sebagai berikut

Grafik 6 Pencapaian Keterampilan Kolaborasi Melalui *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* Siklus II Pertemuan I

Sumber Data : Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan 1

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan I didapat hasil bahwa dari 13 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pada aspek keterampilan kerja sama nilai persentase ketuntasan sama dengan 77%.
- 2) Pada aspek berbagi peran nilai persentase ketuntasan sama dengan 85 %,
- 3) Pada aspek komunikasi nilai persentase ketuntasan sama dengan 69 %,
- 4) Pada aspek menghargai teman nilai persentase sama dengan 77 %
- 5) Pada aspek tanggung jawab nilai persentase sama dengan 69 %.

Dari kelima aspek yang diamati dalam kegiatan siklus II pertemuan I ini diperoleh hasil persentase rata-rata sama dengan 75%, dan nilai rata-rata 3,1, sehingga dapat dikatakan keberhasilan prestasi anak sudah memenuhi ketuntasan tetapi pada indikator komunikasi belum maksimal yaitu 69 % siswa tuntas

d. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus II pertemuan I peneliti mengamati adanya peningkatan pada keterampilan kolaborasi anak, mengalami perbaikan walaupun belum maksimal seluruh aspek. Hal ini dikarenakan anak pada saat kegiatan pembelajaran masih ada yang suka mengganggu temannya yang sedang kerjasama, yaitu dengan mengajari temannya, dengan adanya kejadian tersebut maka untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi anak pada pertemuannya selanjutnya perlu adanya

perbaikan yaitu menertibkan saat pelaksanaan kegiatan dengan mengupayakan agar suasana menjadi lebih baik serta pada pertemuan selanjutnya

6. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yaitu dengan membuat rencana pembelajaran beserta skenario tindakan. Skenario mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dengan merubah kelompok yaitu dengan menyatukan anak yang aktif dalam pembelajaran dengan anak yang tidak aktif sehingga anak yang tidak aktif bisa termotivasi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan instrument penelitian, menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan lembar pengamatan guru.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II dilaksanakan sesuai rencana pada siklus kedua yaitu pada hari Rabu 04 Maret 2026, dengan jumlah anak 13 orang. Dalam penelitian ini proses belajar mengajar mengacu pada RPPH sesuai refleksi siklus sebelumnya yaitu:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan awal yang bertujuan membangun kesiapan dan motivasi belajar anak. Guru membuka kegiatan dengan salam, doa, serta ice breaking untuk

menciptakan suasana yang menyenangkan. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajak anak mengingat kembali kegiatan sebelumnya, kemudian mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran hari ini yang menekankan pada kemampuan komunikasi dan tanggung jawab. Guru menjelaskan bahwa setiap anak akan memiliki peran dalam kelompok, seperti ketua, pencerita, dan penggambar, sehingga setiap anak memiliki tanggung jawab yang harus dijalankan. Anak kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan penjelasan mengenai tugas masing-masing agar kegiatan dapat berjalan dengan tertib dan terarah.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan melalui aktivitas observasi dan diskusi kelompok yang dirancang untuk melatih komunikasi dan tanggung jawab anak. Anak diajak mengamati lingkungan sekitar, kemudian berdiskusi dalam kelompok untuk menyebutkan objek yang dilihat. Guru secara aktif memberikan pertanyaan pancingan dan kalimat bantu agar setiap anak berani mengungkapkan pendapat, sehingga tidak ada anak yang pasif. Selain itu, anak dilatih untuk menjalankan tugas sesuai perannya, seperti pencerita yang menyampaikan hasil pengamatan, dan penggambar yang menuangkan hasil pengamatan ke dalam gambar. Guru berperan sebagai fasilitator dengan membimbing, memotivasi, serta memberikan penguatan kepada anak yang telah menunjukkan keberanian berbicara dan tanggung jawab terhadap tugasnya. Kegiatan

dilanjutkan dengan presentasi hasil kerja kelompok, di mana setiap anak diberi kesempatan untuk berkomunikasi secara sederhana di depan teman-temannya.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup yang berfokus pada refleksi dan penguatan nilai-nilai yang telah dipelajari. Guru bersama anak melakukan tanya jawab mengenai pengalaman selama kegiatan, khususnya terkait keberanian berbicara dan pelaksanaan tanggung jawab dalam kelompok. Anak dibimbing untuk menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana, sementara guru memberikan penguatan mengenai pentingnya berkomunikasi dengan baik dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Kegiatan kemudian ditutup dengan doa dan salam sebagai penutup pembelajaran.

c. **Observasi**

Observasi siklus II pertemuan II dalam penelitian peningkatan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB. Fisah Loa Janan peneliti melakukan observasi dan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi anak yang diperoleh pada saat proses pembelajaran adalah:

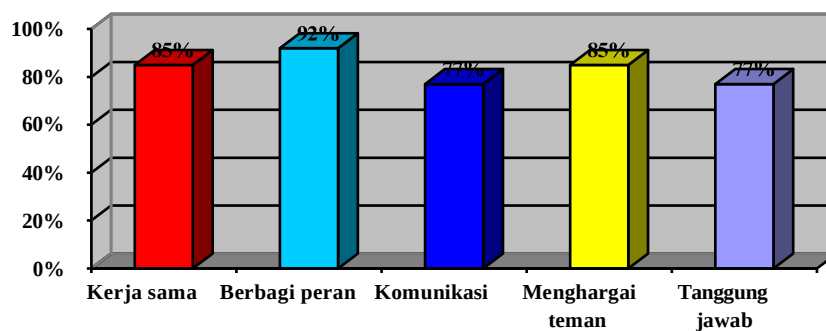
Tabel 7 Hasil Nilai Tiap Anak Pada Siklus II Pertemuan II

No	Nama Anak	PENILAIAN KETERAMPILAN KOLABORASI					Rata-rata	Kategori
		Kerja sama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab		
1	Aistamara Queen	4	4	2	4	3	3,4	BSH
2	Azzan Aulian P	3	4	2	4	2	3	BSH
3	Anastasya Olivia	4	3	3	2	4	3,2	BSH
4	Chelsea Levina	4	4	3	4	4	3,8	BSH
5	M.Arsya Zany Risky	4	3	4	3	4	3,6	BSH
6	Nabila Syafika Putri	2	3	4	3	3	3	BSH
7	Muhammad Kenzie	3	3	4	4	3	3,4	BSH
8	Almira Izzatul	3	3	3	4	2	3	BSH
9	Riska Raisa	3	3	3	3	4	3,2	BSH
10	Aidil Adhar	2	2	3	3	2	2,4	MB
11	Ayesya Indah	3	4	2	3	4	3,2	BSH
12	M. Nabil Nur F	3	3	3	2	4	3	BSH
13	Mutia Putri	3	4	4	3	3	3,4	BSH
Jumlah		41	43	40	42	42	41,6	41,6
Rata-rata		3,2	3,3	3,1	3,2	3,2	3,2	BSH
% Ketuntasan		85%	92%	77%	85%	77%	83%	83%

Sumber Data: Hasil observasi 2026

Untuk melihat perkembangan keterampilan kolaborasi anak pada siklus 2 pertemuan 2 maka berdasarkan tabel diatas dapat ditampilkan melalui grafik yang terlihat pada grafik batang sebagai berikut

Grafik 7 Pencapaian Keterampilan Kolaborasi Melalui *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* Siklus II Pertemuan II



Sumber : Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan 2

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan II didapat hasil bahwa dari 13 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pada aspek keterampilan kerja sama nilai persentase ketuntasan sama dengan 85% dengan nilai rata rata 3,2 masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2) Pada aspek berbagi peran nilai persentase ketuntasan sama dengan 92 %, dengan rata rata 3,3 masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 3) Pada aspek komunikasi nilai persentase ketuntasan sama dengan 77 %, dengan rata rata 3,3 masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4) Pada aspek menghargai teman nilai persentase sama dengan 85 % rata rata 3,2 termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 5) Pada aspek tanggung jawab nilai persentase sama dengan 77 % rata rata 3,2 termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Dari kelima aspek yang diamati dalam kegiatan siklus II pertemuan II ini diperoleh hasil persentase rata-rata sama dengan 83%, dan nilai rata-rata 3,2, sehingga dapat dikatakan keberhasilan prestasi memenuhi ketuntasan.

d. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus II pertemuan II peneliti mengamati peningkatan keterampilan kolaborasi anak, pada tiap aspek mengalami peningkatan yaitu kerjasama, komunikasi, menghargai teman

tanggung jawab serta berbagi peran sudah memenuhi harapan dan tujuan pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Hal ini dikarenakan anak sudah mampu memahami dengan baik setelah menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* untuk pelaksanaan pada pertemuan selanjutnya peneliti hanya merencanakan pemberian hadiah bagi yang cepat menjawab sesuai dengan waktu yang ditentukan, Tindakan ini hanya untuk meyakinkan bahwa anak sudah keterampilan kolaborasi dengan baik dan pelaksanaan penggunaan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* benar benar mampu meningkatkan kemampuan anak keterampilan kolaborasi .

7. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan III

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yaitu dengan membuat rencana pembelajaran beserta skenario tindakan. Skenario mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dengan merubah kelompok yaitu dengan menyatukan anak yang aktif dalam pembelajaran dengan anak yang tidak aktif sehingga anak yang tidak aktif bisa termotivasi, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan alat dan bahan, menyiapkan instrument penelitian, menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan lembar pengamatan guru.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 5 Maret 2026, dengan jumlah anak 13 orang. Dalam penelitian ini proses

belajar mengajar mengacu pada RPPH awal sebagai bentuk pengulangan pemantapan pada siklus siklus sebelumnya yang dilakukan di kelas, yaitu:

1. Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan awal yang bertujuan mengingat kembali pengalaman belajar anak pada pertemuan sebelumnya. Guru membuka kegiatan dengan salam, doa, dan ice breaking untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajak anak mengingat kembali kegiatan pengamatan lingkungan yang telah dilakukan, baik melalui media visual maupun pengalaman langsung. Guru memberikan pertanyaan sederhana seperti “Apa saja yang kita lihat kemarin?” untuk merangsang ingatan dan komunikasi anak. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran sebagai penguatan, yaitu agar anak semakin memahami lingkungan sekitar, berani berbicara, serta mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan kelompok.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilaksanakan melalui pengulangan kegiatan pembelajaran secara lebih terarah dan sederhana. Anak diajak kembali mengamati gambar atau media yang berkaitan dengan lingkungan sekitar, kemudian berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menyebutkan objek yang telah mereka pelajari sebelumnya, seperti rumah, jalan, dan pohon. Guru memberikan pertanyaan pancingan dan kalimat bantu untuk mendorong anak berani berbicara, serta memastikan setiap anak

mendapatkan kesempatan untuk menyampaikan pendapat. Selain itu, anak dilibatkan dalam kegiatan kolaboratif seperti menggambar lingkungan secara kelompok, di mana mereka belajar berbagi tugas dan saling membantu. Guru berperan aktif dalam membimbing, memberikan motivasi, serta menguatkan perilaku positif anak, terutama dalam hal komunikasi dan kerja sama.

3. Kegiatan Akhir

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup yang berfokus pada refleksi dan penguatan materi. Guru bersama anak melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang telah dilakukan, serta mengajak anak menyebutkan kembali objek lingkungan yang telah dipelajari. Anak dibimbing untuk menyimpulkan pembelajaran dengan bahasa sederhana, sementara guru memberikan penguatan terhadap keberanian anak dalam berbicara dan partisipasi dalam kegiatan kelompok. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam sebagai penutup pembelajaran.

c. **Observasi**

Observasi pada tahap pemantapan di dalam kelas dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman dan keterampilan anak setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran sebelumnya. Fokus observasi diarahkan pada kemampuan anak dalam mengingat kembali materi, berani berkomunikasi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk menilai konsistensi anak dalam menunjukkan sikap kerja sama

dan tanggung jawab selama kegiatan berlangsung. Melalui observasi ini, guru dapat memastikan bahwa hasil pembelajaran telah tertanam dengan baik dan menjadi dasar untuk menentukan tindak lanjut pembelajaran selanjutnya. Observasi siklus II pertemuan III dalam penelitian peningkatan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB. Fisah Loa Janan peneliti melakukan observasi dan hasil analisis data yang diperoleh peneliti dan teman sejawat dari lembar observasi anak yang diperoleh pada saat proses pembelajaran adalah:

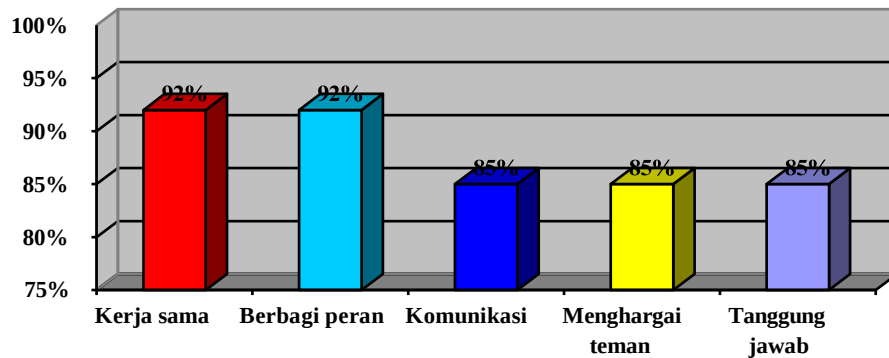
Tabel 8 Hasil Nilai Tiap Anak Pada Siklus II Pertemuan III

No	Nama Anak	PENILAIAN KETERAMPILAN KOLABORASI					Rata-rata	Kategori
		Kerja sama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab		
1	Aistamara Queen	4	4	2	4	3	3,4	BSH
2	Azzan Aulian P	4	4	3	4	2	3,4	BSH
3	Anastasya Olivia	4	3	4	2	4	3,4	BSH
4	Chelsea Levina	4	4	3	4	4	3,8	BSH
5	M.Arsya Zany Risky	4	3	4	3	4	3,6	BSH
6	Nabila Syafika Putri	2	3	4	3	3	3	BSH
7	Muhammad Kenzie	3	3	4	4	3	3,4	BSH
8	Almira Izzatul	3	3	3	4	2	3	BSH
9	Riska Raisa	3	3	2	3	4	3	BSH
10	Aidil Adhar	3	2	3	3	3	2,8	MB
11	Ayesya Indah	3	4	3	3	4	3,4	BSH
12	M. Nabil Nur F	3	3	3	2	4	3	BSH
13	Mutia Putri	3	4	4	3	3	3,4	BSH
Jumlah		43	43	42	42	43	42,6	42,6
Rata-rata		3,3	3,3	3,2	3,2	3,3	3,3	BSH
% Ketuntasan		92%	92%	85%	85%	85%	88%	88%

Sumber Data: Hasil observasi 2026

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui tingkat perkembangan keterampilan kolaborasi pada anak KB. Fisah Loa Janan, Untuk melihat perkembangan keterampilan kolaborasi anak pada siklus 2 pertemuan 3 maka ditampilkan melalui grafik yang terlihat pada grafik batang sebagai berikut

Grafik 8 Pencapaian Keterampilan Kolaborasi Melalui *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth* Siklus II Pertemuan III



Sumber Data: Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan III

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus II pertemuan III didapat hasil bahwa dari 13 anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Pada aspek keterampilan kerja sama nilai persentase ketuntasan sama dengan 92 % dengan nilai rata rata 3,2 masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 2) Pada aspek berbagi peran nilai persentase ketuntasan sama dengan 92 %, dengan rata rata 3,3 masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 3) Pada aspek komunikasi nilai persentase ketuntasan sama dengan 85%, dengan rata rata 3,3 masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4) Pada aspek menghargai teman nilai persentase sama dengan 85 % rata rata 3,2 masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

5) Pada aspek tanggung jawab nilai persentase sama dengan 85 %. Dengan rata rata 3,2 masuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Dari kelima aspek yang diamati dalam kegiatan siklus II pertemuan III ini diperoleh hasil persentase rata-rata sama dengan 88%, dan nilai rata-rata 3,3 sehingga dapat dikatakan keberhasilan prestasi anak berhasil memenuhi ketuntasan.

d. Refleksi

Tahap observasi dilakukan oleh guru dengan menggunakan instrument observasi yang sudah disusun pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil observasi guru pada siklus II pertemuan I, II, dan III secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

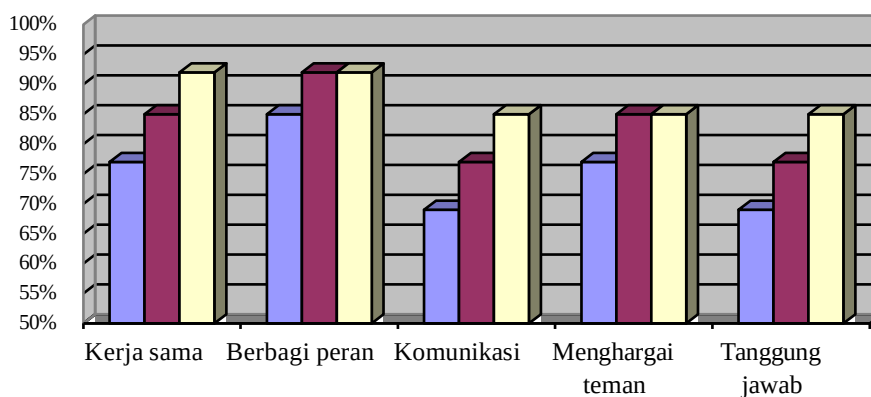
Tabel 9 Rekapitulasi Ketuntasan Anak Pada Siklus II Pertemuan I, II, Dan III

Item	Kerja sama	Berbagi peran	Komunikasi	Menghargai teman	Tanggung jawab
Pertemuan 1	77%	85%	69%	77%	69%
Pertemuan 2	85%	92%	77%	85%	77%
Pertemuan 3	92%	92%	85%	85%	85%
Persentase Per Indikator	85%	90%	77%	82%	77%
Persentase Siklus II	82%				

Hasil Penelitian 2026

Berdasarkan tabel rekapitulasi di atas dapat diketahui keterampilan kolaborasi anak pada siklus II secara keseluruhan baik pada pertemuan 1, 2 dan 3, Hasil keseluruhan pada siklus II dapat terlihat pada grafik sebagai berikut:

Grafik 8 Rekapitulasi Ketuntasan Anak Siklus II Pertemuan I, II, dan III



Sumber Data: Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan grafik di atas terlihat persentase ketuntasan mengalami peningkatan pada siklus II untuk mengetahui peningkatan secara keseluruhan pada penelitian ini tertera pada nilai pada tabel sebagai berikut:

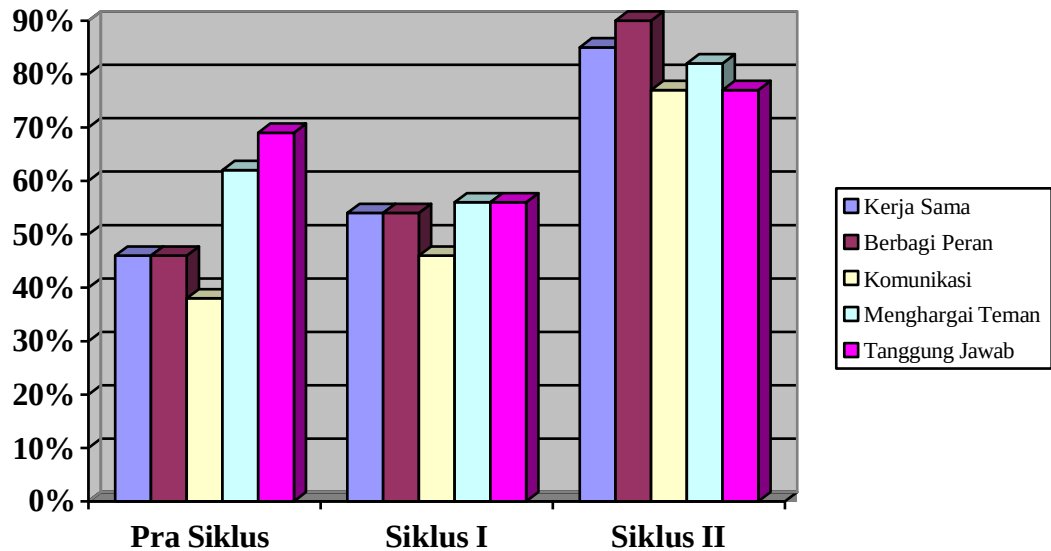
Tabel 9 Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Anak Siklus I, Dan Siklus II

No	Aspek Penilaian	Persentase rata rata Ketuntasan Tiap Siklus		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Kerja Sama	46%	54%	85%
2	Berbagi Peran	46%	54%	90%
3	Komunikasi	38%	46%	77%
4	Menghargai Teman	62%	56%	82%
5	Tanggung Jawab	69%	56%	77%
% Keterampilan kolaborasi		52%	53%	82%
% Peningkatan Keterampilan kolaborasi		-	1%	29%

Sumber Data: Hasil Penelitian 2026

Berdasarkan tabel di atas untuk melihat peningkatan pada tiap siklus selama pelaksanaan penelitian dapat terlihat pada grafik sebagai berikut

Grafik 9 Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pra Siklus, Siklus I Dan II Dengan Menggunakan *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth*



Sumber Data: Hasil Penelitian siklus I dan siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat dijadikan pertimbangan untuk tidak melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya karena tujuan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada penelitian ini sudah tercapai yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* di KB. Fisah Loa Janan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diakhiri pada siklus yang telah dilaksanakan karena hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai secara optimal. Hal ini ditandai dengan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek yang diteliti, baik dari segi keterlibatan, kemampuan, maupun hasil belajar anak sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Selain itu, sebagian besar anak telah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan, sehingga tindakan perbaikan yang dilakukan dinilai efektif. Oleh karena itu, penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena tujuan yang direncanakan telah terpenuhi.

C. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini berfokus pada inti keterampilan kolaborasi, yaitu lima aspek utama kolaborasi yang diamati selama penerapan metode Field Trip Virtual berbasis Google Earth. Kelima aspek tersebut meliputi: (1) kerja sama, (2) komunikasi, (3) berbagi peran, (4) tanggung jawab, dan (5) saling menghargai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi anak secara bertahap pada setiap siklus.

1. Kerja Sama Anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam bekerja sama mengalami peningkatan. Pada kondisi awal, anak cenderung bermain sendiri dan belum mampu terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. Namun setelah diterapkan metode *Field Trip Virtual*, anak mulai terbiasa bekerja dalam kelompok kecil. Hal ini terlihat dari hal hal yang dilakukan anak yaitu: Anak mulai ikut dalam aktivitas kelompok, Anak saling membantu saat mengamati objek virtual, dan Anak terlibat dalam menyelesaikan tugas bersama. Peningkatan ini terjadi karena kegiatan dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dipaksa secara alami untuk berinteraksi dan bekerja sama. Hal ini sesuai dengan teori bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan interaksi sosial anak.

2. Komunikasi Anak

Kemampuan komunikasi anak juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada awalnya, anak masih pasif dan jarang menyampaikan pendapat. Namun setelah tindakan dilakukan, anak mulai: Berani berbicara dalam kelompok, Mengemukakan pendapat sederhana dan Menjawab pertanyaan dari guru maupun teman. Metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* memberikan stimulus visual yang menarik, sehingga memicu anak untuk berbicara dan berdiskusi. Dengan adanya diskusi kelompok, anak belajar menyampaikan ide dan mendengarkan orang lain, yang merupakan bagian penting dari kolaborasi.

3. Berbagi Peran dalam Kelompok

Aspek berbagi peran juga mengalami perkembangan. Pada awalnya, hanya beberapa anak yang aktif, sedangkan yang lain pasif. Setelah tindakan, terlihat bahwa: Anak mulai mengambil peran dalam kelompok, Ada yang menjadi pengamat, penjawab, atau penyampai hasil, Anak mau bergantian dalam melakukan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami bahwa dalam kerja kelompok diperlukan pembagian tugas. Pembiasaan ini penting untuk melatih anak agar tidak egois dan mampu bekerja secara tim.

4. Tanggung Jawab Anak

Tanggung jawab anak dalam menyelesaikan tugas kelompok juga meningkat. Hal ini terlihat dari: Anak menyelesaikan tugas yang diberikan guru, Anak mengikuti kegiatan sampai selesai, dan anak tidak

meninggalkan kelompok saat kegiatan berlangsung, Metode ini memberikan pengalaman belajar langsung sehingga anak merasa memiliki tanggung jawab terhadap tugas kelompoknya. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator juga membantu mengarahkan anak agar tetap fokus.

5. Sikap Saling Menghargai

Aspek terakhir adalah sikap saling menghargai. Pada awalnya, anak masih sering berebut, tidak mau menunggu giliran, dan kurang menghargai pendapat teman. Namun setelah dilakukan tindakan: Anak mulai mau mendengarkan teman, Anak tidak memaksakan kehendak dan Anak belajar menunggu giliran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa interaksi sosial dalam kegiatan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* mampu menumbuhkan sikap saling menghargai. Hal ini penting dalam perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Berdasarkan peningkatan kelima aspek kolaborasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa: Penerapan metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi anak, yang ditunjukkan melalui peningkatan pada aspek: Kerja sama, Komunikasi, Berbagi peran, Tanggung jawab dan Saling menghargai. Peningkatan ini terjadi karena pembelajaran dilakukan secara aktif, interaktif, dan berkelompok, sehingga anak mendapatkan pengalaman langsung dalam berkolaborasi hal menunjukkan bahwa metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk anak usia dini.

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya layak direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran PAUD. Metode ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna melalui visualisasi lingkungan nyata, sehingga membantu anak mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemdikbud (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan pemahaman dan kebermaknaan belajar anak. Selain itu, penggunaan teknologi dalam *Field Trip Virtual* dinilai lebih aman dan efisien karena tidak memerlukan kunjungan langsung ke luar sekolah, namun tetap memberikan pengalaman eksplorasi yang menarik, sebagaimana dikemukakan oleh OECD (2020) bahwa teknologi digital dapat menjadi alternatif pembelajaran yang aman bagi anak usia dini.

Lebih lanjut, fleksibilitas metode ini memungkinkan guru menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan anak, sesuai dengan pendapat Trilling dan Fadel (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi. Tampilan visual yang menarik juga mampu meningkatkan minat dan keaktifan anak selama pembelajaran berlangsung, sejalan dengan Mashburn et al. (2022) yang menyebutkan bahwa media digital yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan anak. Selain itu, pelaksanaan kegiatan secara berkelompok dalam *Field Trip Virtual* mendorong anak untuk berinteraksi,

berdiskusi, dan bekerja sama, sehingga dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, sebagaimana dikemukakan oleh OECD (2020). Pembelajaran ini juga mendukung pendekatan tematik dalam PAUD karena dapat disesuaikan dengan berbagai tema, seperti yang diungkapkan oleh Suyanto dan Jihad (2020) bahwa pembelajaran tematik membantu anak memahami konsep secara menyeluruh dan terintegrasi. Dengan demikian, berdasarkan dukungan teori tersebut, metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran PAUD karena tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap lingkungan sekitar, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta keaktifan anak secara optimal.

Manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran menggunakan metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* Manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran menggunakan metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* berdasarkan pengalaman pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan yang bertahap dan berkesinambungan. Pada siklus awal, manfaat yang terlihat adalah meningkatnya minat dan perhatian anak terhadap pembelajaran, karena media visual yang ditampilkan mampu menarik rasa ingin tahu anak meskipun keterlibatan dan komunikasi masih terbatas. Pada siklus berikutnya, setelah dilakukan perbaikan, anak mulai menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi, seperti berani menjawab pertanyaan dan mengungkapkan pendapat sederhana, serta mulai terlibat dalam kerja kelompok meskipun belum merata. Selanjutnya, pada siklus lanjutan, manfaat

yang lebih optimal terlihat pada kemampuan kolaborasi anak, di mana anak sudah mampu bekerja sama, berbagi tugas, saling membantu, serta lebih aktif dalam berdiskusi dan menyampaikan hasil pengamatan. Selain itu, pemahaman anak terhadap lingkungan sekitar juga semakin baik, ditunjukkan dengan kemampuan menyebutkan objek secara lebih lengkap dan menggambarkan lingkungan dengan lebih jelas. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar, kemampuan komunikasi, serta keterampilan kolaborasi anak secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi KB. Fisah Loa Janan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari berkembangnya kemampuan anak dalam keterampilan kolaborasi. Kondisi pada Pra Siklus persentase rata-rata ketuntasan pada keterampilan kolaborasi mencapai 52 %, kemudian pada Siklus I persentase rata-rata ketuntasan meningkat menjadi 53 %, dan persentase rata-rata ketuntasan pada Siklus II mampu meningkat hingga 82 %. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus II sebesar 29 %. Peningkatan terjadi karena bimbingan dan arahan yang diberikan pada anak selama proses pembelajaran. Selain itu perbaikan-perbaikan teknik pembelajaran berdasarkan refleksi yang dilakukan peneliti bersama teman sejawat juga turut mempengaruhi peningkatan keterampilan kolaborasi anak sehingga mencapai ketuntasan 82% dari 13 anak.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan masih perlu adanya kritik dan saran yang membangun agar hasil peningkatan keterampilan kolaborasi anak dengan menggunakan *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth* lebih optimal. Maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Saran untuk kepala sekolah

- a. Kepala sekolah diharapkan memberikan perhatian lebih kepada guru yang masih memerlukan peningkatan dalam aspek profesionalisme.
- b. Kepala sekolah sebaiknya secara rutin melaksanakan supervisi terhadap guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Saran untuk guru

- a. Guru diharapkan memiliki penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran serta mampu menentukan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- b. Dalam pelaksanaan pembelajaran, selain memilih materi yang tepat, guru juga perlu menggunakan media atau alat peraga yang sesuai agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan memberikan hasil yang optimal.
- c. Guru dituntut untuk mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi.
- d. Guru sebaiknya memberikan perhatian yang lebih kepada peserta didik selama berada di sekolah, terutama saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, W., dkk. (2025). *Eksplorasi Virtual Google Earth dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini 9(6):3483-3493
- Creswell, J. W. (2020). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (6th ed.)*. Pearson Education.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. SAGE Publications.
- Fatimah, I. (2022). *Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Virtual Field Trip Berbasis Education For Sustainable Development Di Sekolah Dasar (Skripsi)*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Ferrance, E. (2020). *Action Research*. Brown University.
- Firda, A. M. N. (2020). *Analisis Perbedaan Field Trip Dan Virtual Field Trip Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Kolaborasi Berdasarkan Gender pada Siswa SMA Kelas X Materi Ekosistem (Skripsi)*. Universitas Pendidikan Indonesia
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together And Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning (5th ed.)*. Allyn & Bacon.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2021). *Panduan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Kemdikbud.
- Mashburn, A. J., Pianta, R. C., Hamre, B. K., Downer, J. T., & Barbarin, O. A. (2022). *Social Competence And Academic Achievement In Early Childhood*. *Early Childhood Research Quarterly*, 58, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.09.001>
- Mertler, C. A. (2020). *Action Research: Improving Schools And Empowering Educators (6th ed.)*. SAGE Publications.
- Mulyatiningsih, E. (2021). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Munir, M. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Kencana.

- Ningsih, M. J. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Field Trip Pada Materi Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri Kebonmanis 01 Cilacap Utara* (Skripsi). Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
- OECD. (2020). *Social And Emotional Skills For Student Success*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/92a11084-en>
- Purwanto. (2020). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Stringer, E. T. (2020). *Action research (5th ed.)*. SAGE Publications.
- Sukardi. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya*. Bumi Aksara.
- Suyanto, S., & Jihad, A. (2020). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Widodo, A., & Nursalim, M. (2021). *Peran Guru Dalam Pembelajaran Kolaboratif di PAUD*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 123–134.

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I PERTEMUAN 1

Kurikulum Merdeka – PAUD

A. Identitas RPPH

Satuan Pendidikan	: KB Fisah Loa Janan
Kelompok Usia	: 5–6 Tahun
Semester	: 2 (dua)
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Tema	: Lingkunganku
Subtema	: Lingkungan Sekitarku
Topik Kegiatan	: Mengenal Lingkungan Sekitar melalui <i>Field Trip Virtual</i>
Hari/Tanggal	: Senin, 02 Pebruari 2026
Alokasi Waktu	: ± 180 menit
Model/Metode Pembelajaran	: <i>Field Trip Virtual</i> Berbasis <i>Google Earth</i> , bermain kelompok, diskusi, tanya jawab

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*, anak diharapkan mampu:

1. Bekerja sama dengan teman dalam kelompok kecil saat mengamati lingkungan sekitar.
2. Berbagi peran dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.
3. Mengungkapkan pendapat secara sederhana dalam diskusi kelompok.
4. Menunjukkan sikap saling menghargai dan menunggu giliran saat kegiatan berlangsung.

(Fokus utama: peningkatan keterampilan kolaborasi anak)

C. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase fondasi, anak mampu:

1. Menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya dalam berbagai kegiatan bermain.
2. Mengembangkan kemampuan sosial-emosional seperti berbagi, menunggu giliran, dan menghargai pendapat orang lain.
3. Mengekspresikan ide dan perasaan melalui bahasa lisan secara sederhana.

D. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Anak mengenal lingkungan sekitar melalui media visual (*Google Earth*).
2. Anak terlibat dalam kegiatan eksplorasi lingkungan secara virtual.
3. Anak berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok kecil.
4. Anak mengomunikasikan hasil pengamatan secara sederhana bersama teman.

E. Modul Ajar (Ringkasan)

1. Profil Pelajar Pancasila
 - a) Bergotong royong
 - b) Bernalar kritis
 - c) Berkebinekaan global
2. Sarana dan Prasarana
 - a) Laptop/komputer
 - b) LCD/TV/Proyektor
 - c) Aplikasi *Google Earth*
 - d) Lembar tugas kelompok
 - e) Alat gambar (kertas, krayon)
3. Materi Pembelajaran
 - a) Lingkungan sekitar (rumah, sekolah, jalan, taman)
 - b) Sikap bekerja sama dan berbagi peran

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan ($\pm$ 30 menit)

- a) Guru menyapa anak dan mengajak berdoa bersama.
- b) Apersepsi: guru bertanya tentang lingkungan di sekitar rumah dan sekolah.
- c) Guru menjelaskan kegiatan hari ini: jalan-jalan virtual melihat lingkungan sekitar menggunakan *Google Earth*.
- d) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil (3–4 anak).
- e) Guru melakukan tanya jawab ringan:
 - 1) “Siapa tahu rumahnya di mana?”
 - 2) “Apa saja yang ada di sekitar rumah?”
- f) Guru mengingatkan n bahwa hari ini akan “jalan-jalan virtual” tanpa keluar kelas.

2. Kegiatan Inti (± 120 menit)

- a) Eksplorasi (*Field Trip Virtual*)
 - 1) Guru memperlihatkan globe di layar dari *Google Earth*.(
Pengenalan *Google Earth*)
 - 2) Guru menjelaskan dengan bahasa sederhana: “Ini bumi kita.”, “Kita bisa melihat rumah, sekolah, dan jalan dari atas.”
 - 3) Anak diajak melihat bumi berputar. Guru menampilkan *Google Earth* dan menunjukkan lingkungan sekitar sekolah/rumah.
 - 4) Anak mengamati bersama anggota kelompok.
 - 5) Guru menggunakan fitur *Street View* untuk “berjalan”.
 - 6) Ajak anak mengamati: Rumah, Pohon, Kendaraan
 - 7) Guru memberikan pertanyaan interaktif: “Apa warna rumah itu?”, “Ada pohon atau tidak?” (***Eksplorasi Lingkungan (Street View)***)
 - 8) Guru memberi arahan agar anak saling berdiskusi dan berbagi pendapat.
 - 9) Anak diminta menyebutkan: Apa saja yang mereka lihat

- 10) Guru membantu menjelaskan: Fungsi tempat (sekolah, jalan, rumah)
- 11) Guru melatih Latihan kemampuan berbicara dan komunikasi anak
- 12) Kegiatan Lanjutan (Ekspresi) anak menggambar: rumah, sekolah atau jalan dan bisa juga mewarnai gambar lingkungan
- b) Aktivitas Kolaboratif
 - 1) Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka lihat (rumah, jalan, pohon, sekolah).
 - 2) Anak bekerja sama menggambar lingkungan hasil pengamatan kelompok.
 - 3) Anak berbagi tugas (ada yang menggambar, mewarnai, atau bercerita).
- c) Komunikasi
 - 1) Perwakilan kelompok menceritakan hasil kerja kelompok.
 - 2) Kelompok lain mendengarkan dan memberi respon sederhana.

3. Kegiatan Penutup ($\pm$ 30 menit)

- a) Guru dan anak merefleksikan kegiatan hari ini.
- b) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya bekerja sama.
- c) Anak menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana.
- d) Penutup dengan doa dan lagu.

G. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Observasi (Kualitatif):
 - a) Kemampuan bekerja sama
 - b) Partisipasi dalam kelompok
 - c) Sikap berbagi dan menghargai teman
2. Instrumen: Lembar observasi keterampilan kolaborasi anak.

H. Tindak Lanjut

1. Anak yang belum berkembang optimal diberikan pendampingan pada kegiatan kelompok berikutnya.
2. Kegiatan kolaboratif diperbanyak dalam pembelajaran selanjutnya.

I. Refleksi Guru

1. Apakah anak sudah terlibat aktif dalam kelompok?
2. Apakah metode *Field Trip Virtual* membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi?

Kepala KB Fisah

Feny Dwi Kasih, S.Hut

Peneliti

Rostinah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I PERTEMUAN 2

Kurikulum Merdeka – PAUD

A. Identitas RPPH

Satuan Pendidikan	: KB Fisah Loa Janan
Kelompok Usia	: 5–6 Tahun
Semester	: 2 (dua)
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Tema	: Lingkunganku
Subtema	: Lingkungan Sekitarku
Topik Kegiatan	: Mengenal Lingkungan Sekitar melalui <i>Field Trip Virtual</i>
Hari/Tanggal	: Selasa, 03 Pebruari 2026
Alokasi Waktu	: ± 180 menit
Model/Metode Pembelajaran	: <i>Field Trip Virtual</i> Berbasis <i>Google Earth</i> , bermain kelompok, diskusi, tanya jawab

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*, dan Setelah perbaikan, anak diharapkan mampu:

1. Lebih fokus dalam mengamati lingkungan
2. Menyebutkan minimal 2–3 objek lingkungan
3. Berani mengungkapkan pendapat
4. Menggambar lingkungan dengan lebih jelas
5. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan

(Fokus utama: peningkatan keterampilan kolaborasi anak)

C. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase fondasi, anak mampu:

1. Menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya dalam berbagai kegiatan bermain.
2. Mengembangkan kemampuan sosial-emosional seperti berbagi, menunggu giliran, dan menghargai pendapat orang lain.
3. Mengekspresikan ide dan perasaan melalui bahasa lisan secara sederhana.

D. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Anak mengenal lingkungan sekitar melalui media visual (Google Earth).
2. Anak terlibat dalam kegiatan eksplorasi lingkungan secara virtual.
3. Anak berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok kecil.
4. Anak mengomunikasikan hasil pengamatan secara sederhana bersama teman.

E. Modul Ajar (Ringkasan)

1. Profil Pelajar Pancasila
 - a) Bergotong royong
 - b) Bernalar kritis
 - c) Berkebinekaan global
2. Sarana dan Prasarana
 - a) Laptop/komputer
 - b) LCD/TV/Proyektor
 - c) Aplikasi *Google Earth*
 - d) Lembar tugas kelompok
 - e) Alat gambar (kertas, krayon)
3. Materi Pembelajaran
 - a) Lingkungan sekitar (rumah, sekolah, jalan, taman)
 - b) Sikap bekerja sama dan berbagi peran

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan (± 30 menit)

- a) Guru menyapa anak dan mengajak berdoa bersama.
- b) Apersepsi: guru bertanya tentang lingkungan di sekitar rumah dan sekolah.
- c) Guru menjelaskan kegiatan hari ini: jalan-jalan virtual melihat lingkungan sekitar menggunakan *Google Earth*.
- d) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil (3–4 anak).
- e) Guru melakukan tanya jawab ringan:
 - 1) “Siapa tahu rumahnya di mana?”
 - 2) “Apa saja yang ada di sekitar rumah?”
- f) Guru mengingatkan bahwa hari ini akan “jalan-jalan virtual” tanpa keluar kelas.

2. Kegiatan Inti (± 120 menit)

- a) Eksplorasi (*Field Trip Virtual*)
 - 1) Guru memperlihatkan globe di layar dari Google Earth. (**Pengenalan Google Earth**)
 - 2) Guru menjelaskan dengan bahasa sederhana: “Ini bumi kita.”, “Kita bisa melihat rumah, sekolah, dan jalan dari atas.”
 - 3) Anak diajak melihat bumi berputar. Guru menampilkan Google Earth dan menunjukkan lingkungan sekitar sekolah/rumah.
 - 4) Anak mengamati bersama anggota kelompok.
 - 5) Guru menggunakan fitur Street View untuk “berjalan”.
 - 6) Ajak anak mengamati: Rumah, Pohon, Kendaraan
 - 7) Guru memberikan pertanyaan interaktif: “Apa warna rumah itu?”, “Ada pohon atau tidak?” (**Eksplorasi Lingkungan (Street View)**)
 - 8) Guru melakukan kegiatan hasil refleksi yaitu
 - 9) Guru menampilkan Google Earth secara perlahan Fokus pada satu lokasi (tidak terlalu cepat berpindah), Mengaitkan dengan gambar yang sudah ditunjukkan (**mengamati**)

- 10) Guru memberi pertanyaan sederhana: “Ini rumah atau jalan?”, Memberi waktu anak berpikir (*Menanya*)
- 11) Anak diajak melihat lingkungan sekitar sekolah, Menggunakan Street View secara pelan (*Mengumpulkan Informasi*)
- 12) Anak menyebutkan objek yang dilihat, Guru membantu jika anak kesulitan (*Menalar*)
- 13) Anak menceritakan hasil pengamatan, Guru memberi pujian agar anak percaya diri (*Mengkomunikasikan*)
- 14) Anak menggambar lingkungan yang dilihat, Guru membimbing secara individual, Guru memberi arahan agar anak saling berdiskusi dan berbagi pendapat.
- 15) Anak diminta menyebutkan: Apa saja yang mereka lihat
- 16) Guru membantu menjelaskan: Fungsi tempat (sekolah, jalan, rumah)
- 17) Guru melatih Latihan kemampuan berbicara dan komunikasi anak
- 18) Kegiatan Lanjutan (Ekspresi) anak menggambar: rumah, sekolah atau jalan dan bisa juga mewarnai gambar lingkungan
- b) Aktivitas Kolaboratif
 - 1) Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka lihat (rumah, jalan, pohon, sekolah).
 - 2) Anak bekerja sama menggambar lingkungan hasil pengamatan kelompok.
 - 3) Anak berbagi tugas (ada yang menggambar, mewarnai, atau bercerita).
- c) Komunikasi
 - 1) Perwakilan kelompok menceritakan hasil kerja kelompok.
 - 2) Kelompok lain mendengarkan dan memberi respon sederhana.

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

- a) Guru dan anak merefleksikan kegiatan hari ini.
- b) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya bekerja sama.
- c) Anak menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana.
- d) Penutup dengan doa dan lagu.

G. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Observasi (Kualitatif):
 - a) Kemampuan bekerja sama
 - b) Partisipasi dalam kelompok
 - c) Sikap berbagi dan menghargai teman
2. Instrumen: Lembar observasi keterampilan kolaborasi anak.

H. Tindak Lanjut

1. Anak yang belum berkembang optimal diberikan pendampingan pada kegiatan kelompok berikutnya.
2. Kegiatan kolaboratif diperbanyak dalam pembelajaran selanjutnya.

I. Refleksi Guru

1. Apakah anak sudah terlibat aktif dalam kelompok?
2. Apakah metode *Field Trip Virtual* membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi?

Kepala KB Fisah



Feny Dwi Kasih, S.Hut

Peneliti



Rostinah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS I PERTEMUAN 3

Kurikulum Merdeka – PAUD

A. Identitas RPPH

Satuan Pendidikan : KB Fisah Loa Janan
Kelompok Usia : 5–6 Tahun
Semester : 2 (dua)
Tahun Ajaran : 2025/2026
Tema : Lingkunganku
Subtema : Lingkungan Sekitarku
Topik Kegiatan : Mengenal Lingkungan Sekitar melalui *Field Trip Virtual*
Hari/Tanggal : Kamis, 05 Pebruari 2026
Alokasi Waktu : ± 180 menit
Model/Metode Pembelajaran : *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth*, bermain kelompok, diskusi, tanya jawab

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode Field Trip Virtual berbasis Google Earth, dan Setelah perbaikan, anak diharapkan mampu:

1. Anak mengenal lingkungan melalui media visual
2. Anak berinteraksi dalam kelompok kecil
3. Anak bekerja sama menyelesaikan tugas
4. Anak mengomunikasikan hasil bersama

(Fokus utama: peningkatan keterampilan kolaborasi anak)

C. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase fondasi, anak mampu:

1. Bekerja sama dalam kegiatan bermain
2. Mengembangkan kemampuan sosial emosional
3. Mengungkapkan ide secara sederhana.

D. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Anak mengenal lingkungan melalui media visual
2. Anak berinteraksi dalam kelompok kecil
3. Anak bekerja sama menyelesaikan tugas
4. Anak mengomunikasikan hasil bersama.

E. Modul Ajar (Ringkasan)

1. Profil Pelajar Pancasila
 - a) Bergotong royong
 - b) Bernalar kritis
 - c) Berkebinekaan global
2. Sarana dan Prasarana
 - a) Laptop/komputer
 - b) LCD/TV/Proyektor
 - c) Aplikasi *Google Earth*
 - d) Lembar tugas kelompok
 - e) Alat gambar (kertas, krayon)
3. Materi Pembelajaran
 - a) Lingkungan sekitar (rumah, sekolah, jalan, taman)
 - b) Sikap bekerja sama dan berbagi peran

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan ($\pm$ 30 menit)

- a) Guru menyapa anak dan mengajak berdoa bersama.

- b) Apersepsi: Siapa pernah bermain bersama teman?”.
- c) Guru menjelaskan kegiatan hari ini: jalan-jalan virtual melihat
- d) lingkungan sekitar menggunakan *Google Earth*.
- e) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil (3–4 anak).
- f) Guru melakukan tanya jawab ringan:
 - 1) “Siapa tahu rumahnya di mana?”
 - 2) “Apa saja yang ada di sekitar rumah?”
- g) Guru mengingatkan n bahwa hari ini akan “jalan-jalan virtual” tanpa keluar kelas.

2. Kegiatan Inti (± 120 menit)

- a) Eksplorasi (*Field Trip Virtual*)
 - 1) Guru memperlihatkan globe di layar dari Google Earth. (**Pengenalan Google Earth**)
 - 2) Guru menjelaskan dengan bahasa sederhana: “Ini bumi kita.”, “Kita bisa melihat rumah, sekolah, dan jalan dari atas.”
 - 3) Anak diajak melihat bumi berputar. Guru menampilkan *Google Earth* dan menunjukkan lingkungan sekitar sekolah/rumah.
 - 4) Anak mengamati bersama anggota kelompok.
 - 5) Guru menggunakan *fitur Street View* untuk “berjalan”.
 - 6) Ajak anak mengamati: Rumah, Pohon, Kendaraan
 - 7) Guru memberikan pertanyaan interaktif: “Apa warna rumah itu?”, “Ada pohon atau tidak?” (**Eksplorasi Lingkungan (Street View)**)
 - 8) Guru melakukan kegiatan hasil refleksi yaitu
 - 9) Guru menampilkan *Google Earth* secara perlahan Fokus pada satu lokasi (tidak terlalu cepat berpindah), Mengaitkan dengan gambar yang sudah ditunjukkan (**mengamati**)
 - 10) Guru memberi pertanyaan sederhana: “Ini rumah atau jalan?”, Memberi waktu anak berpikir (**Menanya**)

- 11) Anak diajak melihat lingkungan sekitar sekolah, Menggunakan *Street View* secara pelan (**Mengumpulkan Informasi**)
 - 12) Anak menyebutkan objek yang dilihat, Guru membantu jika anak kesulitan (**Menalar**)
 - 13) Anak menceritakan hasil pengamatan, Guru memberi pujian agar anak percaya diri (**Mengkomunikasikan**)
- b) Guru memberikan kalimat pancingan: “Ayo diskusi, kamu lihat apa?”
“Coba ceritakan ke temanmu”
 - c) Anak berdiskusi dalam kelompok, Menyebutkan objek yang dilihat
 - d) Membagi tugas: Menggambar, Mewarnai dan Bercerita serta Anak saling membantu
 - e) Guru berkeliling membimbing
 - f) Memberi pujian: “Bagus, sudah kerja sama” dan Membantu anak yang pasif
 - g) Perwakilan kelompok presentasi, Kelompok lain mendengarkan
 - h) Anak diberi kesempatan bertanya
 - i) Aktivitas Kolaboratif
 - 1) Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka lihat (rumah, jalan, pohon, sekolah).
 - 2) Anak bekerja sama menggambar lingkungan hasil pengamatan kelompok.
 - 3) Anak berbagi tugas (ada yang menggambar, mewarnai, atau bercerita).
 - j) Komunikasi
 - 1) Perwakilan kelompok menceritakan hasil kerja kelompok.
 - 2) Kelompok lain mendengarkan dan memberi respon sederhana.
- 3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)**
- a) Guru dan anak merefleksikan kegiatan hari ini.
 - b) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya bekerja sama.

- c) Anak menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana.
- d) Penutup dengan doa dan lagu.

G. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Observasi (Kualitatif):
 - a) Kemampuan bekerja sama
 - b) Partisipasi dalam kelompok
 - c) Sikap berbagi dan menghargai teman
2. Instrumen: Lembar observasi keterampilan kolaborasi anak.

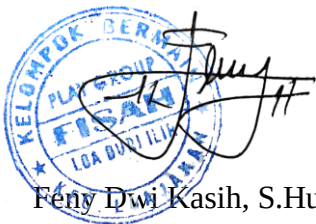
H. Tindak Lanjut

1. Anak yang belum berkembang optimal diberikan pendampingan pada kegiatan kelompok berikutnya.
2. Kegiatan kolaboratif diperbanyak dalam pembelajaran selanjutnya.

I. Refleksi Guru

1. Apakah anak sudah terlibat aktif dalam kelompok?
2. Apakah metode *Field Trip Virtual* membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi?

Kepala KB Fisah



Feny Dwi Kasih, S.Hut

Peneliti



Rostinah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II PERTEMUAN 1

RPPH Tindakan Perbaikan (*Field Trip* Langsung)

A. Identitas RPPH

Satuan Pendidikan	: KB Fisah Loa Janan
Kelompok Usia	: 5–6 Tahun
Semester	: 2 (dua)
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Tema	: Lingkunganku
Subtema	: Lingkungan Sekitarku
Topik Kegiatan	: Mengenal Lingkungan Sekitar melalui <i>Field Trip Virtual</i>
Hari/Tanggal	: Selasa, 03 Maret 2026
Alokasi Waktu	: ± 180 menit
Model/Metode Pembelajaran	: <i>Field Trip Virtual</i> Berbasis <i>Google Earth</i> , bermain kelompok, diskusi, tanya jawab

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*, dan Setelah perbaikan, anak diharapkan mampu:

1. Bekerja sama dalam kelompok saat kegiatan luar kelas
2. Berani berkomunikasi dengan teman dan guru
3. Menyebutkan objek lingkungan secara langsung (rumah, jalan, pohon)
4. Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok
5. Menunjukkan sikap saling membantu dan menghargai teman

(Fokus utama: peningkatan keterampilan kolaborasi anak)

C. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase fondasi, anak mampu:

1. Anak mampu bekerja sama dengan teman sebaya
2. Anak menunjukkan sikap sosial-emosional (berbagi, menghargai)
3. Anak mampu mengungkapkan pendapat secara sederhana.

D. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Anak mengingat kembali hasil pengamatan virtual
2. Anak mengamati lingkungan secara langsung
3. Anak bekerja sama dalam kelompok
4. Anak mengomunikasikan hasil pengamatan.

E. Modul Ajar (Ringkasan)

1. Profil Pelajar Pancasila
 - a) Bergotong royong
 - b) Bernalar kritis
 - c) Berkebinekaan global
2. Sarana dan Prasarana
 - a) Laptop/komputer
 - b) LCD/TV/Proyektor
 - c) Aplikasi *Google Earth*
 - d) Lembar tugas kelompok
 - e) Alat gambar (kertas, krayon)
3. Materi Pembelajaran
 - a) Lingkungan sekitar (rumah, sekolah, jalan, taman)
 - b) Sikap bekerja sama dan berbagi peran

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan ($\pm$ 30 menit)

- a) Guru menyapa anak dan mengajak berdoa bersama.
- b) Apersepsi: Mengingat kembali kegiatan *Google Earth* sebelumnya

- c) Guru bertanya: “Kemarin kita melihat apa di layar?”
- d) Guru menjelaskan kegiatan hari ini: jalan-jalan virtual melihat lingkungan sekitar menggunakan *Google Earth*.
- e) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil (3–4 anak).
- f) Menyampaikan tujuan kegiatan
- g) Menjelaskan aturan saat keluar kelas (keamanan dan kerja sama)
- h) Membagi kelompok dan peran

2. Kegiatan Inti (± 120 menit)

- a) Guru mengumpulkan anak di titik awal (halaman sekolah/lokasi kunjungan).
- b) Guru mengingatkan kembali aturan: Berjalan bersama kelompok, Tidak berlari dan Saling membantu teman
- c) Guru mengulang peran dalam kelompok: Ketua (memimpin kelompok), Pengamat (memperhatikan objek), dan Pencerita (menyampaikan hasil)
- d) Guru menyampaikan tujuan kegiatan: “Hari ini kita melihat langsung lingkungan yang kemarin kita lihat di *Google Earth*.”
- e) Kegiatan Observasi Langsung Terarah
 - 1) Guru mengajak anak berjalan perlahan menuju objek (misalnya jalan depan sekolah).
 - 2) Anak diminta berhenti di beberapa titik pengamatan.
 - 3) Pada setiap titik, guru mengarahkan:
 - 4) “Coba lihat, ini apa?”
 - 5) “Apa bedanya dengan yang di layar kemarin?”
- f) Anak mengamati: Rumah, Jalan, Pohon, Kendaraan
- g) Anak berdiskusi kecil dalam kelompok:
- h) Menyebutkan objek yang dilihat
- i) Saling menunjukkan kepada teman
- j) Stimulasi Komunikasi Aktif
 - 1) Guru memberikan pertanyaan pancingan:
 - 2) “Siapa yang mau cerita?”

- 3) “Apa warna rumah itu?”
- 4) Anak diminta berbicara secara bergiliran
- 5) Guru membantu anak yang masih malu dengan pertanyaan sederhana
- 6) Anak diajak berbicara dengan teman satu kelompok:
- k) Aktivitas Kolaboratif di Lapangan
 - 1) Anak melakukan tugas kelompok sederhana:
 - 2) Menentukan 2–3 objek yang akan diamati
 - 3) Berdiskusi bersama kelompok
 - 4) Saling berbagi tugas: Ada yang menunjuk objek, Ada yang mengingat dan Ada yang nanti menceritakan
- l) Guru mengamati kerja sama anak:
 - 1) Apakah saling membantu
 - 2) Apakah ada yang mendominasi
 - 3) Guru memberikan penguatan langsung: “Bagus, sudah kerja sama”
“Ayo bantu temanmu” Aktivitas Kolaboratif
 - 4) Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka lihat (rumah, jalan, pohon, sekolah).

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

- a) Guru dan anak merefleksikan kegiatan hari ini.
- b) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya bekerja sama.
- c) Anak menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana.
- d) Penutup dengan doa dan lagu.

G. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Observasi (Kualitatif):
 - a) Kemampuan bekerja sama
 - b) Partisipasi dalam kelompok
 - c) Sikap berbagi dan menghargai teman
2. Instrumen: Lembar observasi keterampilan kolaborasi anak.
- 3.

H. Tindak Lanjut

1. Anak yang belum berkembang optimal diberikan pendampingan pada kegiatan kelompok berikutnya.
2. Kegiatan kolaboratif diperbanyak dalam pembelajaran selanjutnya.

I. Refleksi Guru

1. Apakah anak sudah terlibat aktif dalam kelompok?
2. Apakah metode *Field Trip Virtual* membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi?

Kepala KB Fisah

Feny Dwi Kasih, S.Hut

Peneliti

Rostinah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II PERTEMUAN 2

RPPH Tindakan Perbaikan (Fokus Komunikasi dan Tanggung Jawab)

A. Identitas RPPH

Satuan Pendidikan	: KB Fisah Loa Janan
Kelompok Usia	: 5–6 Tahun
Semester	: 2 (dua)
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Tema	: Lingkunganku
Subtema	: Lingkungan Sekitarku
Topik Kegiatan	: Mengenal Lingkungan Sekitar melalui <i>Field Trip Virtual</i>
Hari/Tanggal	: Rabu, 04 Maret 2026
Alokasi Waktu	: ± 180 menit
Model/Metode Pembelajaran	: <i>Field Trip Virtual</i> Berbasis <i>Google Earth</i> , bermain kelompok, diskusi, tanya jawab

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*, dan Setelah perbaikan, anak diharapkan mampu:

- 1) Berani mengungkapkan pendapat secara sederhana
 - 2) Menjawab pertanyaan guru dengan percaya diri
 - 3) Melaksanakan tugas sesuai peran dalam kelompok
 - 4) Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugasnya
 - 5) Berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok
- (Fokus utama: peningkatan keterampilan kolaborasi anak)

C. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase fondasi, anak mampu:

1. Anak mampu mengungkapkan ide secara sederhana
2. Anak menunjukkan sikap tanggung jawab
3. Anak mampu berinteraksi dengan teman sebaya.

D. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Anak mengamati lingkungan
2. Anak berkomunikasi dalam kelompok
3. Anak menjalankan peran/tugas
4. Anak menyampaikan hasil pengamatan.

E. Modul Ajar (Ringkasan)

1. Profil Pelajar Pancasila
 - a) Bergotong royong
 - b) Bernalar kritis
 - c) Berkebinekaan global
2. Sarana dan Prasarana
 - a) Laptop/komputer
 - b) LCD/TV/Proyektor
 - c) Aplikasi *Google Earth*
 - d) Lembar tugas kelompok
 - e) Alat gambar (kertas, krayon)
3. Materi Pembelajaran
 - a) Lingkungan sekitar (rumah, sekolah, jalan, taman)
 - b) Sikap bekerja sama dan berbagi peran

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan ($\pm$ 30 menit)

- a) Guru menyapa anak dan mengajak berdoa bersama.
- b) Apersepsi: Mengingat kembali kegiatan *Google Earth* sebelumnya
- c) Guru bertanya: “Kemarin kita melihat apa di layar?”

- d) Guru menjelaskan kegiatan hari ini: jalan-jalan virtual melihat lingkungan sekitar menggunakan *Google Earth*.
- e) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil (3–4 anak).
- f) Menyampaikan tujuan kegiatan
- g) Menjelaskan aturan saat keluar kelas (keamanan dan kerja sama)
- h) Membagi kelompok dan peran

2. Kegiatan Inti (± 120 menit)

- a) Guru mengumpulkan anak di titik awal (halaman sekolah/lokasi kunjungan).
- b) Guru mengingatkan kembali aturan: Berjalan bersama kelompok, Tidak berlari dan Saling membantu teman
- c) Guru mengulang peran dalam kelompok: Ketua (memimpin kelompok), Pengamat (memperhatikan objek), dan Pencerita (menyampaikan hasil)
- d) Guru menyampaikan tujuan kegiatan: “Hari ini kita melihat langsung lingkungan yang kemarin kita lihat di *Google Earth*.”
- e) Kegiatan Observasi Langsung Terarah
 - 1) Guru mengajak anak berjalan perlahan menuju objek (misalnya jalan depan sekolah).
 - 2) Anak diminta berhenti di beberapa titik pengamatan.
 - 3) Pada setiap titik, guru mengarahkan:
 - 4) “Coba lihat, ini apa?”
 - 5) “Apa bedanya dengan yang di layar kemarin?”
- f) Anak mengamati: Rumah, Jalan, Pohon, Kendaraan
- g) Anak berdiskusi kecil dalam kelompok:
- h) Menyebutkan objek yang dilihat
- i) Saling menunjukkan kepada teman
- j) Stimulasi Komunikasi Aktif
 - 1) Guru memberikan pertanyaan pancingan:
 - 2) “Siapa yang mau cerita?”
 - 3) “Apa warna rumah itu?”

- 4) Anak diminta berbicara secara bergiliran
- 5) Guru membantu anak yang masih malu dengan pertanyaan sederhana
- 6) Anak diajak berbicara dengan teman satu kelompok:
- k) Aktivitas Kolaboratif di Lapangan
 - 1) Anak melakukan tugas kelompok sederhana:
 - 2) Menentukan 2–3 objek yang akan diamati
 - 3) Berdiskusi bersama kelompok
 - 4) Saling berbagi tugas: Ada yang menunjuk objek, Ada yang mengingat dan Ada yang nanti menceritakan
- l) Guru mengamati kerja sama anak:
 - 1) Apakah saling membantu
 - 2) Apakah ada yang mendominasi
 - 3) Guru memberikan penguatan langsung: “Bagus, sudah kerja sama” “Ayo bantu temanmu”Aktivitas Kolaboratif
 - 4) Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka lihat (rumah, jalan, pohon, sekolah).

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

- a) Guru dan anak merefleksikan kegiatan hari ini.
- b) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya bekerja sama.
- c) Anak menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana.
- d) Penutup dengan doa dan lagu.

G. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Observasi (Kualitatif):
 - a) Kemampuan bekerja sama
 - b) Partisipasi dalam kelompok
 - c) Sikap berbagi dan menghargai teman
2. Instrumen:Lembar observasi keterampilan kolaborasi anak.

H. Tindak Lanjut

1. Anak yang belum berkembang optimal diberikan pendampingan pada kegiatan kelompok berikutnya.
2. Kegiatan kolaboratif diperbanyak dalam pembelajaran selanjutnya.

I. Refleksi Guru

1. Apakah anak sudah terlibat aktif dalam kelompok?
2. Apakah metode *Field Trip Virtual* membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi?

Kepala KB Fisah



The image shows a blue circular stamp with the text "KELOMPOK BERMAHASISWA", "PLAY GROUP", "FISAH", "LOA DARILITA", and "KEC. LOR". Overlaid on the stamp is a handwritten signature in black ink.

Feny Dwi Kasih, S.Hut

Peneliti



The image shows a handwritten signature in black ink, consisting of a large circle followed by several strokes.

Rostinah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

SIKLUS II PERTEMUAN 3

Kurikulum Merdeka – PAUD

A. Identitas RPPH

Satuan Pendidikan : KB Fisah Loa Janan
Kelompok Usia : 5–6 Tahun
Semester : 2 (dua)
Tahun Ajaran : 2025/2026
Tema : Lingkunganku
Subtema : Lingkungan Sekitarku
Topik Kegiatan : Mengenal Lingkungan Sekitar melalui *Field Trip Virtual*
Hari/Tanggal : Kamis, 05 Maret 2026
Alokasi Waktu : ± 180 menit
Model/Metode Pembelajaran : *Field Trip Virtual* Berbasis *Google Earth*, bermain kelompok, diskusi, tanya jawab

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran melalui metode *Field Trip Virtual* berbasis *Google Earth*, anak diharapkan mampu:

1. Bekerja sama dengan teman dalam kelompok kecil saat mengamati lingkungan sekitar.
2. Berbagi peran dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok.
3. Mengungkapkan pendapat secara sederhana dalam diskusi kelompok.
4. Menunjukkan sikap saling menghargai dan menunggu giliran saat kegiatan berlangsung.

(Fokus utama: peningkatan keterampilan kolaborasi anak)

C. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir fase fondasi, anak mampu:

1. Menunjukkan kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya dalam berbagai kegiatan bermain.
2. Mengembangkan kemampuan sosial-emosional seperti berbagi, menunggu giliran, dan menghargai pendapat orang lain.
3. Mengekspresikan ide dan perasaan melalui bahasa lisan secara sederhana.

D. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

1. Anak mengenal lingkungan sekitar melalui media visual (*Google Earth*).
2. Anak terlibat dalam kegiatan eksplorasi lingkungan secara virtual.
3. Anak berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok kecil.
4. Anak mengomunikasikan hasil pengamatan secara sederhana bersama teman.

E. Modul Ajar (Ringkasan)

1. Profil Pelajar Pancasila
 - a) Bergotong royong
 - b) Bernalar kritis
 - c) Berkebinekaan global
2. Sarana dan Prasarana
 - a) Laptop/komputer
 - b) LCD/TV/Proyektor
 - c) Aplikasi *Google Earth*
 - d) Lembar tugas kelompok
 - e) Alat gambar (kertas, krayon)
3. Materi Pembelajaran
 - a) Lingkungan sekitar (rumah, sekolah, jalan, taman)
 - b) Sikap bekerja sama dan berbagi peran

F. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan (± 30 menit)

- a) Guru menyapa anak dan mengajak berdoa bersama.
- b) Apersepsi: guru bertanya tentang lingkungan di sekitar rumah dan sekolah.
- c) Guru menjelaskan kegiatan hari ini: jalan-jalan virtual melihat lingkungan sekitar menggunakan *Google Earth*.
- d) Anak dibagi ke dalam kelompok kecil (3–4 anak).
- e) Guru melakukan tanya jawab ringan:
 - 1) “Siapa tahu rumahnya di mana?”
 - 2) “Apa saja yang ada di sekitar rumah?”
- f) Guru mengingatkan bahwa hari ini akan “jalan-jalan virtual” tanpa keluar kelas.

2. Kegiatan Inti (± 120 menit)

- a) Eksplorasi (*Field Trip Virtual*)
 - 1) Guru memperlihatkan globe di layar dari *Google Earth*. (**Pengenalan *Google Earth***)

- 2) Guru menjelaskan dengan bahasa sederhana: “Ini bumi kita.”, “Kita bisa melihat rumah, sekolah, dan jalan dari atas.”
- 3) Anak diajak melihat bumi berputar. Guru menampilkan *Google Earth* dan menunjukkan lingkungan sekitar sekolah/rumah.
- 4) Anak mengamati bersama anggota kelompok.
- 5) Guru menggunakan fitur *Street View* untuk “berjalan”.
- 6) Ajak anak mengamati: Rumah, Pohon, Kendaraan
- 7) Guru memberikan pertanyaan interaktif: “Apa warna rumah itu?”, “Ada pohon atau tidak?” **Eksplorasi Lingkungan (*Street View*)**
- 8) Guru memberi arahan agar anak saling berdiskusi dan berbagi pendapat.
- 9) Anak diminta menyebutkan: Apa saja yang mereka lihat
- 10) Guru membantu menjelaskan: Fungsi tempat (sekolah, jalan, rumah)
- 11) Guru melatih Latihan kemampuan berbicara dan komunikasi anak
- 12) Kegiatan Lanjutan (Ekspresi) anak menggambar: rumah, sekolah atau jalan dan bisa juga mewarnai gambar lingkungan

b) Aktivitas Kolaboratif

- 1) Setiap kelompok mendiskusikan apa saja yang mereka lihat (rumah, jalan, pohon, sekolah).
- 2) Anak bekerja sama menggambar lingkungan hasil pengamatan kelompok.
- 3) Anak berbagi tugas (ada yang menggambar, mewarnai, atau bercerita)

c) Komunikasi

- 1) Perwakilan kelompok menceritakan hasil kerja kelompok.
- 2) Kelompok lain mendengarkan dan memberi respon sederhana.

3. Kegiatan Penutup (± 30 menit)

- a) Guru dan anak merefleksikan kegiatan hari ini.
- b) Guru memberikan penguatan tentang pentingnya bekerja sama.
- c) Anak menyimpulkan kegiatan dengan bahasa sederhana.
- d) Penutup dengan doa dan lagu.

G. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Observasi (Kualitatif):

- a) Kemampuan bekerja sama
- b) Partisipasi dalam kelompok
- c) Sikap berbagi dan menghargai teman

2. Instrumen: Lembar observasi keterampilan kolaborasi anak.

H. Tindak Lanjut

1. Anak yang belum berkembang optimal diberikan pendampingan pada kegiatan kelompok berikutnya.
2. Kegiatan kolaboratif diperbanyak dalam pembelajaran selanjutnya.

I. Refleksi Guru

1. Apakah anak sudah terlibat aktif dalam kelompok?
2. Apakah metode *Field Trip Virtual* membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi?

Kepala KB Fisah

Feny Dwi Kasih, S.Hut

Penulis

Rostinah

INSTRUMEN OBSERVASI KETERAMPILAN KOLABORASI ANAK

A. Identitas Instrumen

- Nama Anak :
- Kelompok Usia : 5–6 Tahun
- Satuan PAUD : KB Fisah Loa Janan
- Tema/Subtema : Lingkunganku / Lingkungan Sekitarku
- Kegiatan : Field Trip Virtual Berbasis Google Earth
- Hari/Tanggal :
- Observer :

B. Petunjuk Pengisian

Observer memberikan tanda centang (✓) pada kolom **BB, MB, BSH, atau BSB** sesuai dengan perilaku anak yang tampak selama kegiatan berlangsung.

C. Indikator Keterampilan Kolaborasi

No	Aspek yang Diamati	Indikator Perilaku	BB	MB	BSH	BSB
1	Kerja sama	Anak mau terlibat dalam kegiatan kelompok	☐	☐	☐	☐
2	Berbagi peran	Anak bersedia berbagi tugas dengan teman	☐	☐	☐	☐
3	Komunikasi	Anak mengemukakan pendapat secara sederhana dalam kelompok	☐	☐	☐	☐
4	Menghargai teman	Anak mendengarkan dan menghargai pendapat teman	☐	☐	☐	☐
5	Tanggung jawab	Anak menyelesaikan tugas kelompok sampai selesai	☐	☐	☐	☐

D. Kriteria Penilaian BB–MB–BSH–BSB

1. Belum Berkembang (BB)

Anak belum menunjukkan keterampilan kolaborasi. Indikator :

- Tidak mau bergabung dengan kelompok
- Bermain sendiri
- Menolak berbagi tugas

2. Mulai Berkembang (MB)

Anak mulai menunjukkan keterampilan kolaborasi dengan bantuan guru.

Indikator :

- a) Mau bergabung dengan kelompok setelah diarahkan
- b) Berbagi tugas namun masih perlu diingatkan
- c) Komunikasi masih sangat terbatas

3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Anak mampu menunjukkan keterampilan kolaborasi secara mandiri.

Indikator :

- a) Aktif bekerja sama dalam kelompok
- b) Mau berbagi peran dengan teman
- c) Menyampaikan pendapat sederhana
- d) Menyelesaikan tugas kelompok

4. Berkembang Sangat Baik (BSB)

Anak menunjukkan keterampilan kolaborasi secara konsisten dan optimal.

Indikator :

- a) Mengajak teman bekerja sama tanpa diminta
- b) Membantu teman yang mengalami kesulitan
- c) Menghargai semua pendapat teman
- d) Menjadi contoh positif dalam kelompok

E. Skor dan Kategori (Opsional untuk PTK)

- a) BB = 1
- b) MB = 2
- c) BSH = 3
- d) BSB = 4

Skor Maksimal :20

Skor Minimal : 5

F. Catatan Observer

.....

.....

G. Kesimpulan Perkembangan Anak

☐ BB ☐ MB ☐ BSH ☐ BSB

Kepala KB Fisah

Feny Dwi Kasih, S.Hut

Peneliti

Rostinah

INSTRUMEN OBSERVASI GURU
Pelaksanaan Pembelajaran *Field Trip Virtual* Berbasis
Google Earth

A. Identitas Instrumen

- Nama Guru : Rostinah
- Satuan PAUD : KB Fisah Loa Janan
- Tema/Subtema : Lingkunganku / Lingkungan Sekitarku
- Hari/Tanggal :
- Observer :

B. Petunjuk Pengisian

Observer memberikan tanda centang (✓) pada kolom **BB, MB, BSH, atau BSB** sesuai dengan keterlaksanaan indikator selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

C. Aspek dan Indikator Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati	Indikator Kinerja Guru	BB	MB	BSH	BSB
1	Perencanaan	Guru menyiapkan RPPH dan media pembelajaran dengan baik	☐	☐		☐
2	Pembukaan	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana	☐	☐	☐	☐
3	Penguasaan media	Guru mampu mengoperasikan Google Earth dengan lancar	☐	☐	☐	☐
4	Strategi pembelajaran	Guru menerapkan langkah Field Trip Virtual secara sistematis	☐	☐	☐	☐
5	Pengelolaan kelas	Guru membagi anak ke dalam kelompok kecil secara efektif	☐	☐	☐	☐
6	Fasilitasi kolaborasi	Guru mendorong anak untuk bekerja sama dan berbagi peran	☐	☐	☐	☐
7	Interaksi guru-anak	Guru memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak	☐	☐	☐	☐

8	Bahasa dan komunikasi	Guru menggunakan bahasa yang jelas, ramah, dan sesuai usia anak	☐	☐	☐	☐
9	Asesmen	Guru melakukan observasi dan pencatatan perkembangan anak	☐	☐	☐	☐
10	Penutup	Guru melakukan refleksi dan penguatan nilai kerja sama	☐	☐	☐	☐

D. Kriteria Penilaian BB–MB–BSH–BSB Belum Berkembang (BB)

Guru belum melaksanakan indikator yang diamati.

Mulai Berkembang (MB)

Guru melaksanakan indikator namun masih perlu banyak arahan.

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Guru melaksanakan indikator dengan baik dan konsisten.

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Guru melaksanakan indikator dengan sangat baik, kreatif, dan menjadi teladan.

E. Skor Penilaian (Opsional untuk PTK)

- BB = 1
- MB = 2
- BSH = 3
- BSB = 4

Skor Maksimal : 40

Skor Minimal : 10

F. Catatan Observer

.....

.....

G. Kesimpulan Kinerja Guru

☐ BB ☐ MB ☐ BSH ☐ BSB

Kepala KB Fisah



Feny Dwi Kasih,

Observer



Hj Hadijah

DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS I

Gambar 1 KB Fisah



Gambar 2 Peserta Didik KB Fisah



Gambar 3 Alat Penelitian



Gambar 4 Berbaris Sebelum Masuk Kelas



Gambar 5 Lingkaran Besar



Gambar 6 Penjelasan Peneliti Tentang Tema Pembelajaran Pada Anak



Gambar 7 Penjelasan Peneliti Tentang Tema Pembelajaran Pada Anak



Gambar 8 Kegiatan Pembelajaran Anak Diminta Menunjukkan Gambar Yang Akan Di Gambar Teman Kelompok



Gambar 9 Kegiatan Pembelajaran Menggambar Bebas



Gambar 10 Kegiatan Pembelajaran Tanya Jawab Kepada Anak



DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS II

Gambar 11 Kegiatan Siklus 2 (Field Trip Langsung)



Gambar 12 Kegiatan Siklus 2



Gambar 13 Siklus 2



Gambar 14 Siklus 2 Kegiatan 1

