

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

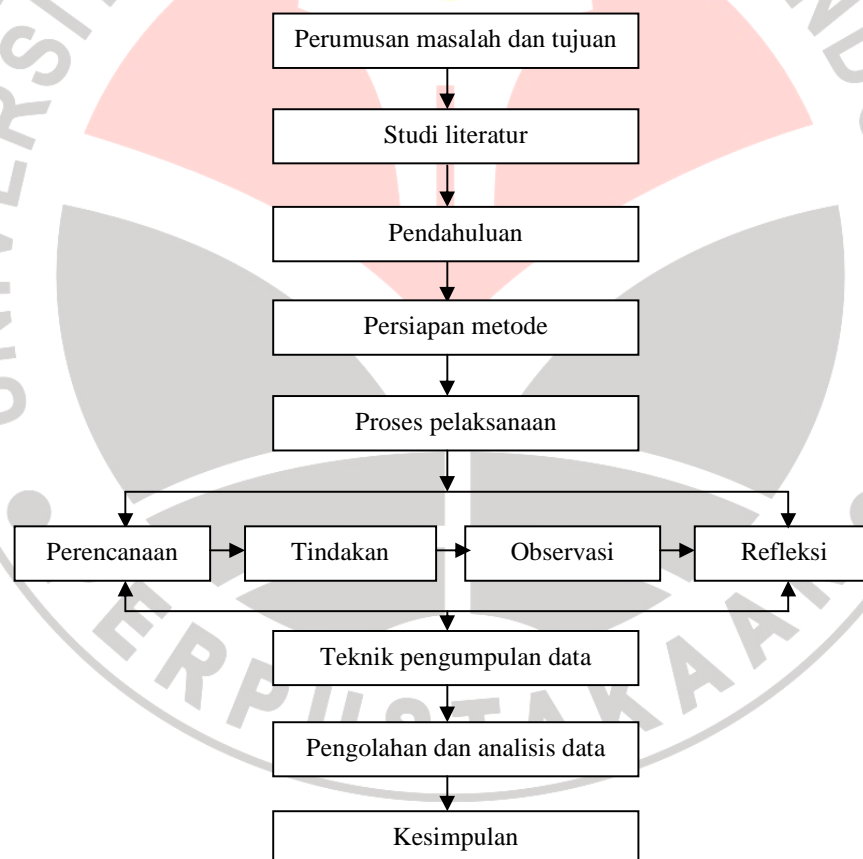
3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK. Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan suatu perbaikan peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu masalah penelitian yang harus dipecahkan berasal dari persoalan praktek pembelajaran dikelas. Dalam hal ini, penelitian dilakukan karena di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur terdapat masalah yang dihadapi oleh guru yang berkaitan dengan proses pembelajaran bahasa Inggris. Guru merasa kesulitan karena anak-anak kurang tertarik dengan pembelajaran bahasa Inggris, selain itu media dan fasilitas pembelajaran bahasa Inggris masih sangat terbatas.

Dalam penelitian ini guru tidak hanya dituntut untuk memperbaiki proses belajar mengajar pada saat penelitian saja tetapi diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran setelah penelitian.

Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru TK, disini peneliti mengamati proses penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur. Diharapkan dengan menggunakan metode ini dapat memberikan penyelesaian masalah mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris anak TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur. Adapun alur desain penelitian secara jelas menurut Tatang (2008) dapat dilihat pada gambar 3.1. berikut ini:



Gambar 3.1
Alur Desain Penelitian
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris

1. Perumusan Masalah dan Tujuan

Perumusan masalah dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan dimana tempat tersebut merupakan tempat yang digunakan untuk penelitian. Setelah dilakukan observasi ditemukan adanya permasalahan pembelajaran di TK mengenai penguasaan kosakata bahasa Inggris. Dengan melihat hal tersebut kemudian penulis merumuskannya kedalam bentuk pertanyaan penelitian. Rumusan masalah tersebut kemudian dikembangkan menjadi tujuan penelitian sesuai dengan masalah yang ditemukan dilapangan.

2. Studi Literatur

Studi literatur, dalam penelitian ini penulis mengacu pada berbagai literatur atau sumber seperti kurikulum TK, daftar hadir anak, hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah yang dianggap relevan dengan pembahasan yang dimaksud.

3. Pendahuluan

Penelitian ini dilakukan dengan melewati berbagai prosedur akademik seperti pengajuan proposal dan pembuatan surat izin penelitian baik dari pihak program maupun dari pihak sekolah sebagai tempat untuk melaksanakan penelitian

4. Persiapan Metode

Dengan melihat kondisi objektif pembelajaran bahasa Inggris di TK sebagai tahap studi pendahuluan maka akan terlihat jelas gambaran pembelajaran bahasa Inggris khususnya mengenai penguasaan kosakata setelah melihat kondisi di lapangan maka penulis mengajak guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran

denagn memberikan alternatif penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak.

5. Proses Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang berhubungan dengan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak diantaranya adalah: (a) pembelajaran bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak belum optimal, (b) penggunaan metode dan media kurang menarik.

b. Perencanaan

Rancangan tindakan pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris berdasarkan penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* di dasarkan pada masalah penelitian yaitu perencanaan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata. Dalam penelitian ini, perencanaan tindakan yang dilakukan mencakup: (a) menetapkan kelas (subjek) yang akan digunakan sebagai kelas penelitian, yaitu kelas B2 yang berjumlah 14 orang; (b) membuat perencanaan tertulis untuk kegiatan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk, Satuan kegiatan Mingguan (SKM) dan Satuan Kegiatan Harian (SKH) dengan tema yang ditentukan. (c) mempersiapkan media pembelajaran, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *flashcard* yang disesuaikan dengan tema pembelajaran; (d) membuat pedoman observasi

untuk mengamati proses dan hasil tindakan, pedoman wawancara, dan *checklist* studi dokumentasi; (e) melakukan simulasi cara penggunaan *simulation game* dengan media *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran. (f) penyusunan format evaluasi untuk bahan kegiatan refleksi.

c. Tindakan

Dalam pelaksanaannya, peneliti berperan sebagai observer yang berkolaborasi dengan guru kelas sebagai praktisi. Guru sebagai praktisi dalam pelaksanaan tindakan bertugas melaksanakan rencana tindakan pembelajaran bahasa Inggris melalui penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak.

d. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap keberlangsungan pembelajaran. Pemantauan komprehensif terhadap pelaksanaan tindakan ini menggunakan instrument pengumpulan data yang telah ditetapkan, sehingga diperoleh seperangkat data tentang pelaksanaan tindakan, kendala-kendala yang dihadapi, serta kesempatan dan peluang yang ada berkaitan dengan pembelajaran penguasaan kosakata melalui metode *simulation game* dengan media *flashcard* yang telah direncanakan dan di aplikasikan di dalam kelas.

e. Refleksi

Hasil proses pengamatan yang dilakukan secara terus menerus dijadikan dasar sebagai bahan refleksi. Refleksi merupakan bagian yang sangat penting untuk memahami proses dan hasil perubahan yang terjadi sebagai akibat adanya

tindakan. Refleksi dilakukan oleh penulis dan guru sebagai pelaksana tindakan dengan cara mendiskusikan pengamatan kegiatan pelaksanaan tindakan yang dilakukan

Kegiatan tersebut dilaksanakan sampai perencanaan pembelajaran berhasil secara maksimal atau terjadi perubahan yang signifikan dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Adapun langkah-langkah dalam kegiatan penelitian tindakan kelas ini yang terdiri dari:

1. Merumuskan masalah atau identifikasi masalah
2. Membuat skenario pembelajaran atau SKH berdasarkan tema dan tujuan yang ingin dicapai, yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris.
3. Melaksanakan tindakan sesuai dengan perencanaan.
4. Melakukan observasi berdasarkan pedoman observasi .
5. Melakukan pencatatan semua informasi yang diperoleh sebagai masukan data.
6. Peneliti dan guru bersama-sama melakukan refleksi tindakan yang sudah dilaksanakan dan mencatat kekurangan yang harus diperbaiki.
7. Menganalisis hasil tindakan sebagai gambaran untuk perencanaan tindakan dalam siklus berikutnya.

3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur yang beralamat di Jl. Aria Wiratanudatar. Telp (0263) 261493 kota Cianjur 43281. Lokasi penelitian ini dipilih karena proses penyelenggaraan pembelajaran bahasa khususnya kosakata bahasa Inggris dinilai belum optimal. Hal ini terlihat dalam metode belajar yang digunakan kurang menyenangkan, media yang digunakan masih bersifat konvensional, kurang kongkret sehingga kosakata anak kurang berkembang, dan relatif mengabaikan prinsip-prinsip, karakteristik dan kebutuhan anak usia TK dalam proses pembelajaran kosakata.

Subjek penelitian ini adalah anak didik kelas B2 di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur yang berjumlah 14 orang anak.

3.3. Pengembangan Alat Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah profil penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia TK beserta setiap aktifitas yang terkait dengan pembelajaran-pembelajaran pengembangan bahasa, khususnya peningkatan kosakata bahasa Inggris anak melalui penggunaan metode *simulation game* dengan media *flashcard*. Sesuai dengan kebutuhan tersebut maka dikembangkan alat pengumpulan data.

Alat pengumpulan data mengenai penguasaan kosakata pada anak usia TK yang dikembangkan ini berbentuk format observasi, pedoman wawancara, dan studi dokumentasi.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik Observasi, wawancara, dan studi dokumentasi yang dilakukan secara berkolaborasi antara peneliti, guru kelas, kepala sekolah, dan anak didik.

1. Teknik Observasi

Teknik ini dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala (data) yang tampak pada objek penelitian (Soepardi, 2004:125). Lebih lanjut dikemukakan bahwa observasi sebagai teknik pengumpulan data memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) harus mempunyai arah yang khusus; (b) dilaksanakan secara sistematis; (c) mencatat peristiwa tentang tipe-tipe perilaku; (d) diadakan pencatatan, dan (e) hasilnya dapat dicek dan dibuktikan kebenarannya.

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi partisipatif yang memungkinkan peneliti dapat mengamati dan melakukan pencatatan secara cermat perilaku anak didik dan guru dalam proses pembelajaran pengembangan bahasa dengan menggunakan metode *simulation game* dan media *flashcard* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia TK di TK Kartika 5 Siliwangi Cianjur ketika proses pembelajaran itu berlangsung. Dalam melakukan observasi, peneliti memperhatikan: (a) isi dari pengamatan; (b) mencatat pengamatan; (c) ketepatan pengamatan; dan (d) hubungan antara pengamat dengan yang diteliti. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata anak, peneliti

merancang instrument penelitian yang digunakan pada saat observasi berlangsung,

Instrument dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1.

LEMBAR PEDOMAN OBSERVASI KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK

Nama anak :

Hari :

ASPEK	SUB ASPEK	INDIKATOR	ITEM	PENILAIAN	
				YA	TIDAK
Penguasaan Kosakata	1. Kosakata umum	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan nama-nama binatang 	<i>Elephant</i> <i>Cat</i> <i>Dog</i> <i>Rabbit</i> <i>Duck</i> <i>Horse</i> <i>Cow</i> <i>Bird</i> <i>Fish</i> <i>Butterfly</i>		
	2. Kosakata Khusus	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan macam-macam kata kerja 	<i>Running</i> <i>Jumping</i> <i>Walking</i> <i>Swimming</i> <i>Sit down</i> <i>Stand up</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan macam-macam warna 	<i>Red</i> <i>White</i> <i>Black</i> <i>Blue</i> <i>Green</i> <i>Yellow</i> <i>Orange</i> <i>Grey</i> <i>Purple</i> <i>Brown</i>		
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan bilangan 	<i>One</i> <i>Two</i> <i>Three</i> <i>Four</i> <i>Five</i> <i>Six</i> <i>Seven</i> <i>Eight</i> <i>Nine</i> <i>Ten</i>		

		<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan ciri-ciri ukuran dari yang disebutkan 	<i>Large</i> <i>Short</i> <i>Big</i> <i>small</i>		
--	--	---	--	--	--

Peneliti melakukan judgement instrument tersebut kepada 2 (dua) validator yang ahli dalam bidang bahasa, dan adapun masukan yang diberikan adalah sebagai berikut:

I. Masukan dari Validator I adalah:

1. Sub aspek penguasaan kosakata hanya umum dan khusus? Apa yang menjadi dasar penentuannya?
2. Jumlah item harus berimbang.

II. Masukan dari validator II adalah:

1. Untuk kosakata “ukuran” dipilih kembali.
2. Gambar disesuaikan/dibuat yang tepat untuk “ukuran”.

Berdasarkan masukan-masukan yang diberikan oleh validator peneliti melakukan perbaikan instrument yang akan digunakan dalam penelitian peningkatan penguasaan kosakata. Instrument yang telah diperbaiki oleh peneliti dan divalidasi oleh validator sehingga dapat digunakan dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2.

LEMBAR PEDOMAN OBSERVASI KEMAMPUAN KOSAKATA ANAK

Nama anak :

Hari :

ASPEK	SUB ASPEK	INDIKATOR	ITEM	PENILAIAN			
				YA			TIDAK
				B	C	K	
Penguasaan Kosakata	Kosakata dasar	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan nama-nama bagian tubuh 	<i>Head</i> <i>Hair</i> <i>Tongue</i> <i>Hand</i> <i>Shoulder</i> <i>Foot</i> <i>Ear</i> <i>Eye</i> <i>Nose</i> <i>Lips</i>				
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kata bilangan 	<i>One</i> <i>Two</i> <i>Three</i> <i>Four</i> <i>Five</i> <i>Six</i> <i>Seven</i> <i>Eight</i> <i>Nine</i> <i>Ten</i>				
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan macam-macam kata kerja 	<i>Running</i> <i>Jumping</i> <i>Walking</i> <i>Swimming</i> <i>sitting</i> <i>Standing</i> <i>Listening</i> <i>Reading</i> <i>Singing</i> <i>Writing</i>				
		<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan kata benda (Binatang) 	<i>Elephant</i> <i>Cat</i> <i>Dog</i> <i>Rabbit</i> <i>Duck</i> <i>Horse</i> <i>Cow</i> <i>Bird</i> <i>Fish</i> <i>Butterfly</i>				

		<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan macam-macam warna 	<i>Red</i> <i>White</i> <i>Black</i> <i>Blue</i> <i>Green</i> <i>Yellow</i> <i>Orange</i> <i>Grey</i> <i>Purple</i> <i>Brown</i>				
--	--	---	---	--	--	--	--

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *flashcard*, sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat media *flashcard* dan mengkonsultasikan media tersebut kepada pembimbing dan kepada validator. Adapun masukan yang diberikan oleh pembimbing dan validator adalah sebagai berikut:

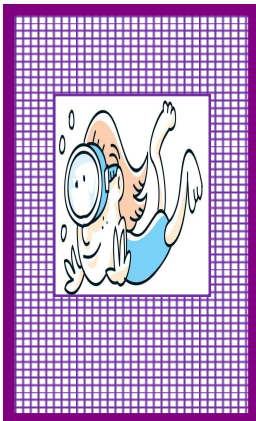
I. Masukan dari pembimbing

1. Kartu, lebih baik hanya terdapat gambar/kata saja sehingga anak hanya terfokus pada gambar/kata tersebut.
2. Kartu kata ukuran tulisan harus di sesuaikan.
3. Warna dan gambar kurang jelas.

II. Masukan dari validator.

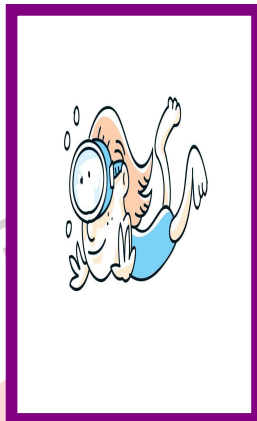
1. Untuk *flashcard* “ukuran” harus disesuaikan dan dipilih kembali.
2. Untuk *flashcard* “warna” lebih baik hanya menampilkan warna saja, sehingga pemahaman anak hanya berfokus pada pemahaman warna saja.

Contoh Media *flashcard* Kata Kerja Sederhana:



swimming

Sebelum Perbaikan



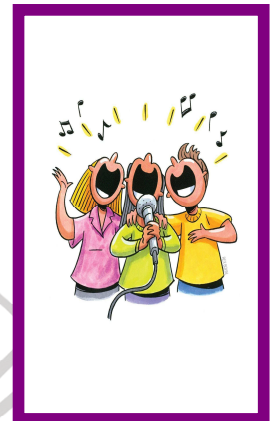
swimming

Sesudah Perbaikan



singing

Sebelum Perbaikan



singing

Sesudah Perbaikan



running

Sebelum Perbaikan



running

Sesudah Perbaikan

Contoh Media *Flashcard* Bilangan:



Sebelum diperbaiki

Sesudah Diperbaiki

Sebelum Diperbaiki

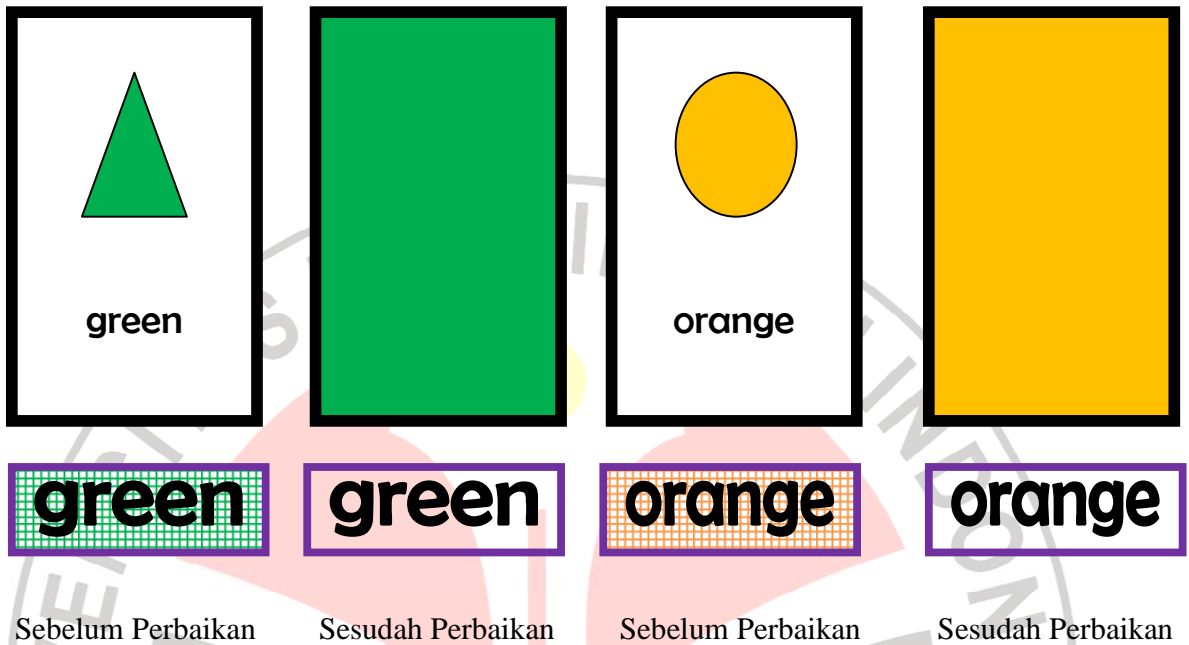
Sesudah Diperbaiki



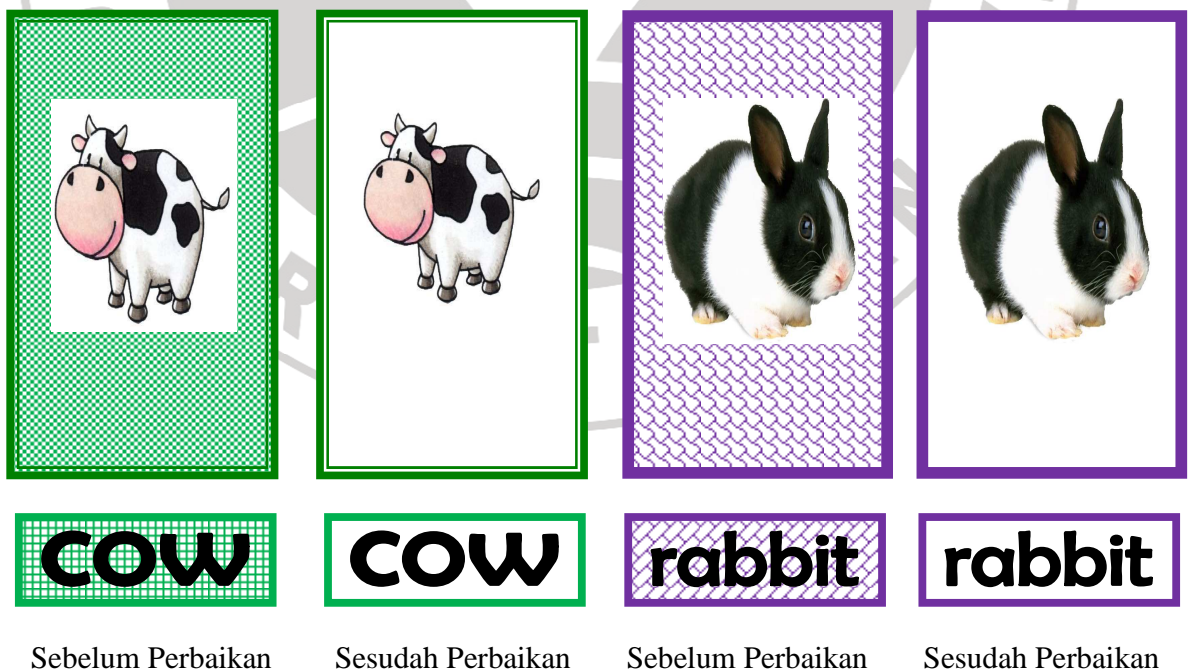
Sebelum diperbaiki

Sesudah Diperbaiki

Contoh Media *Flashcard* Warna:



Contoh Media *flashcard* Binatang:



Contoh *Flashcard* Anggota Tubuh:p



Sebelum Perbaikan

Sesudah Perbaikan

Sebelum Perbaikan

Sesudah Perbaikan



Tabel 3.3.

Rekapitulasi Hasil Observasi Terstruktur

No	Nama Anak	Awal				Siklus I				Siklus II				Siklus III			
		B	C	K	T	B	C	K	T	B	C	K	T	B	C	K	T
1	Mochamad Harry R																
2	Hilmi Amalia Putri																
3	Ghefira Alifah T.f																
4	Bima Wildan Santoso																
5	Rangga Redyanto																
6	Ichwan Putra Maulana																
7	Zahra Rima Ardia																
8	Moh Wisnu Eka Bayu																
9	Roffi Taufiqdurahman S																
10	Arif Budi Sudarsono																
11	Agam Maulana Darusalam																
12	Zahwa Rizki Nurraideria																
13	Rizka Aprianti																
14	Reini setiani																

Berdasarkan rekapitulasi hasil observasi terstruktur tersebut kemudian dihitung jumlah anak yang memperoleh nilai baik cukup dan kutang dengan cara sebagai berikut yang tercantum dalam tabel 3.3.

Tabel 3.4
Skoring data observasi terstruktur

No Indikator	Nilai	Interval skor
1	B	21-30
	C	11-20
	K	1-10
	T	0
2	B	21-30
	C	11-20
	K	1-10
	T	0
3	B	21-30
	C	11-20
	K	1-10
	T	0
4	B	21-30
	C	11-20
	K	1-10
	T	0
5	B	21-30
	C	11-20
	K	1-10
	T	0

2. Teknik Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data kelompok teknik komunikasi langsung. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan kontak langsung (*face to face relationship*) antara pengumpul data (peneliti) dengan pemberi data (subjek peneliti).

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui kondisi objektif program dan pelaksanaan pembelajaran dalam pengembangan

bahasa, khususnya peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia TK di TK Kartika 5 Siliwangi Ciajur.

3. Teknik Studi Dokumentasi

Teknik studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan bahan-bahan tertulis sebagai dokumen. Data tertulis tersebut diklasifikasikan dan dikategorikan agar dapat dimanfaatkan untuk memecahkan masalah peneliti. Badudu (1994:354) mendefinisikan dokumentasi sebagai semua tulisan yang dikumpulkan dan disimpan yang dapat digunakan bila diperlukan, juga gambar dan foto.

3.5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pada prinsipnya analisis dan pengolahan data dilakukan secara terus menerus dari awal hingga akhir penulisan. Dengan kata lain analisis data dilakukan selama pengumpulan data dilapangan dan setelah data terkumpul. Data dan informasi yang telah terkumpul selanjutnya dilakukan pengorganisasian data dan analisis satu persatu sesuai dengan fokus permasalahan penelitian yang dirumuskan dalam penelitian. Analisis data dilakukan secara kualitatif, Nasution (Ratnasari, 2003), menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, analisis data harus dilakukan sejak awal. Data yang diperoleh dari laporan segera harus dituangkan lisan dan analisis.