

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006) ada pun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi TK Islam Terpadu kelompok B1 dan B2 yang berjumlah sebanyak 27 orang anak. Populasi ini dipilih dikarenakan populasi ini terdiri dari anak dengan rentang usia 5-6 tahun dengan asumsi bahwa anak dengan rentan usia tersebut berada pada periode paling sensitif terhadap bahasa dalam kehidupan (Khairani, 2014). Karena itulah segala macam aspek dalam berbahasa harus diperkenalkan kepada anak sebelum masa ini berakhir, termasuk pengenalan terhadap bahasa asing dalam hal ini bahasa Inggris.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2012:118). Sampel dalam penelitian ini tidak mengalami randomisasi namun menggunakan *teknik sampling jenuh* yaitu penggunaan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2012).

Sampel dalam penelitian ini menggunakan seluruh siswa-siswi TK Islam Terpadu Senyum Ananda kelompok B1 sebanyak 16 orang sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B2 sebanyak 11 orang sebagai kelompok kontrol. Berikut rincian sampel penelitian di TK Islam Terpadu ini dideskripsikan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jumlah Sampel Penelitian

Kelompok	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
Nama	TK Islam Terpadu Senyum Ananda Kelompok B1		TK Islam Terpadu Senyum Ananda Kelompok B2	
Jumlah Subjek	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
	6 orang	10 orang	5 orang	6 orang
Total	16 orang		11 orang	

Nova Budhiarti, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FUN THINKER BOOK TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen sendiri didefinisikan sebagai sebuah metode yang dapat digunakan untuk mengetahui suatu gejala atau pengaruh yang timbul, sebagai akibat dari adanya perlakuan (Wasis dan Karyono 1992:67). Peneliti menggunakan metode eksperimen karena metode memungkinkan penulis untuk menyelidiki kemungkinan saling hubungan sebab akibat dengan cara mengadakan intervensi atau mengenakan perlakuan berupa penggunaan media *fun thinker book* kepada kelompok eksperimen dan media konvensional berupa media kartu kata kepada kelompok kontrol, kemudian hasil (akibat) dari intervensi tersebut dibandingkan dengan kelompok yang tidak dikenakan perlakuan atau kelompok kontrol (Jalaludin dalam Anis, 2012).

Peneliti menempatkan diri sebagai observer di mana sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti mengadakan pelatihan pada guru di TK Islam Terpadu Senyum Ananda selama 2 hari. Dalam pelaksanaannya sendiri peneliti tidak ikut di dalam proses pembelajaran (*non parsipatoris*) dan peneliti mengamati proses penelitian dengan bantuan guru bantu dari setiap kelas karena dalam setiap kelas guru memiliki seorang guru bantu di dalamnya.

B. Desain Penelitian

Desain eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain quasi eksperimen. Desain quasi eksperimen adalah eksperimen yang memiliki perlakuan (*treatments*), pengukuran-pengukuran dampak (*outcome measures*) dan unit-unit eksperimen (*experimental units*) namun tidak memiliki penempatan secara acak (Wirartha, 2006). Desain ini digunakan berdasarkan pertimbangan agar pelaksanaan penelitian bersifat alami. Selain itu, hal ini dilakukan karena pada kenyatannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian sehingga pengambilan subjek penelitian dilakukan secara acak dari populasi tetapi menggunakan seluruh

subjek dalam kelompok yang utuh (*intact group*) untuk diberi perlakuan atau *treatment* (Sugiyono, 2012).

Desain penelitian ini menggunakan bentuk non-equivalent control group design dengan ciri adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, serta pengambilan subjek penelitian diambil tidak secara acak dari populasi tetapi diambil seluruh subjek dari kelompok yang telah terbentuk secara alami dalam hal ini siswa/siswi TK Islam Terpadu Senyum Ananda kelas B1 dan B2. Kelas B1 dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang merupakan kelompok eksperimen dalam penelitian ini, yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media *fun thinker book* sedangkan kelas B2 dengan jumlah siswa sebanyak 11 orang menjadi kelas kontrol yang juga mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media konvensional berupa kartu kata. Treatment diberikan kepada kedua kelompok setelah sebelumnya memberikan *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata kedua kelompok sebelum pemberian perlakuan sehingga dapat mengetahui apakah pemberian perlakuan berupa media *fun thinker book* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kosakata anak usia dini di TK Islam Terpadu Senyum Ananda.

Adapun desain eksperimen adalah sebagai berikut:

Table. 3.2

Desain Penelitian Kuasi Eksperimen

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
<i>Experiment</i> (E)	Y1	X	Y2
<i>Control</i> (C)	Y1	-	Y2

(Sudjana dan Ibrahim dalam Hadianti, 2009)

Keterangan:

E : kelompok eksperimen

C : kelompok kontrol (pembanding)

Y1 : Pre-test

Y2 : Post-test

Nova Budhiarti, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FUN THINKER BOOK TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

X : Treatment atau perlakuan khusus dengan pemberian media *fun thinker book*

- : tidak diberi perlakuan khusus akan tetapi diberi perlakuan dengan menggunakan media konvensional berupa kartu kata.

Desain di atas menggambarkan proses penelitian di mana sebelum memberi perlakuan, pada kedua kelompok diberikan test awal atau *pretest* untuk mengukur kondisi awal (Y1) kemampuan bahasa Inggris kedua kelompok, selanjutnya pada kedua kelompok diberikan perlakuan (X) berupa pembelajaran dengan menggunakan media *fun thinker book* untuk kelompok eksperimen dan media konvensional berupa kartu kata pada kelompok kontrol. Sesudah pemberian perlakuan pada kedua kelompok diberikan test sebagai *posttest*.

Prosedur penelitian pembelajaran dengan menggunakan media *fun thinker book* adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

- a. Melakukan studi pendahuluan, observasi lapangan mengenai masalah penelitian di TK Islam Terpadu Senyum Ananda
- b. Membuat surat izin penelitian pada instansi terkait
- c. Menetapkan materi yang akan digunakan dalam penelitian dalam hal ini materi yang akan digunakan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen
- d. Menyusun instrumen penelitian

2. Tahap pelaksanaan

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan kelompok yang akan digunakan sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen secara random

- b. Berdiskusi dengan pengajar mengenai pemberian metode pengajaran dengan menggunakan media *fun thinker book* pada pengajar kelas eksperimen dan media kartu kata pada kelas kontrol
- c. Mengadakan pretest terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, guna mengetahui kosakata bahasa Inggris awal kedua kelompok tersebut, sebelum diberi pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *fun thinker book*
- d. Memberikan perlakuan (treatment) yaitu melaksanakan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *fun thinker book*
- e. Sampel independen (bebas) dalam penelitian ini yaitu penggunaan media *fun thinker book*, sedangkan sampel depended (terikat), dalam penelitian ini adalah kosakata bahasa Inggris
- f. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis

Adapun langkah-langkah perlakuan dengan media *fun thinker book* adalah sebagai berikut:

1. Guru mengatur posisi duduk anak membentuk setengah lingkaran agar guru dapat menjangkau seluruh anak.
2. Guru memperkenalkan media *fun thinker book* pada anak dan menjelaskan peraturan penggunaan kemudian anak pun diminta bergantian dalam menggunakannya.
3. Guru membuka satu halaman *fun thinker book* kemudian menaruh kotak plastik di atasnya. Guru mengangkat satu buah kotak dan memperlihatkan warna yang terdapat pada bagian yang sebelumnya tertutup kotak plastik pada anak.
4. Guru bersama dengan anak menyebutkan satu persatu warna yang terdapat di halaman tersebut dalam bahasa Inggris dan kemudian memasangkannya di bagian kanan *fun thinker book* sesuai dengan warna

pasangannya diikuti oleh anak sampai dengan kotak terakhir yang terdapat pada kotak plastik tersebut.

5. Guru mengulang proses tersebut sekali lagi dengan menyebutkan masing-masing warna yaitu *red, orange, green, yellow, blue, purple, brown, black* kemudian diikuti oleh seluruh anak.
6. Selanjutnya media *fun thinker book* dibawa berkeliling agar seluruh anak dapat mencoba menggunakannya sendiri-sendiri atau berpasangan.
7. Setelah seluruh anak mencoba kemudian guru menyebutkan satu buah warna kemudian anak menunjukkan benda di sekitarnya yang memiliki warna yang disebutkan oleh guru tersebut.
8. Guru kemudian menanyakan warna apa yang disukai oleh anak dengan pola jawaban *I like ... (purple)* dan warna yang tidak disukai oleh anak dengan pola jawaban *I don't like ... (black)*. Anak diharapkan dapat memahami konsep warna bukan sekedar menghapalnya oleh karena itu pengembangan dapat dilakukan setelah anak mempelajari kosakata baru.

Sedangkan langkah-langkah perlakuan dengan penggunaan kartu kata adalah sebagai berikut:

1. Guru memperkenalkan media kartu kata kepada anak di mana kartu kata tersebut terdiri atas 8 kartu kata yang memiliki dua bagian. Bagian depan berupa gambar (warna) dan bagian belakang berupa tulisan dari warna yang ada pada bagian depan kartu.
2. Guru menjajarkan kartu kata tersebut pada bagian gambar di bagian atas dan tulisan di bagian bawah.
3. Lalu guru akan menyebutkan masing-masing warna diikuti oleh murid kemudian membalik gambar sehingga bagian tulisan pada bagian belakang terlihat.
4. Guru membalik proses tersebut dengan menjajarkan kartu dengan tulisan di bagian atas dan gambar di bagian bawah. Kemudian menyebutkan warna yang tertera pada kartu dan membalik kartu agar anak dapat melihat warna yang sesuai dengan kata yang tertera di baliknya.

5. Setelah selesai, guru memberikan kesempatan pada masing-masing anak untuk mencoba menggunakan kartu kata tersebut.
6. Sama seperti pada penggunaan media *fun thinker book* pada media konvensional ini pun meminta anak untuk menunjukkan dan menyebutkan benda yang ada di sekitar mereka yang memiliki warna sesuai yang ada pada kartu kata.
7. Guru kemudian menanyakan warna apa yang disukai oleh anak dengan pola jawaban *I like ... (purple)* dan warna yang tidak disukai oleh anak dengan pola jawaban *I don't like ... (black)*.

Peneliti tidak ingin menggunakan sistem pengetesan pada anak karena itulah peneliti yang telah berdiskusi dengan masing-masing pengajar dari setiap kelas memutuskan untuk melakukan uji hasil sejauh mana tingkat keberhasilan masing-masing media dengan cara memasukkan prosesnya ke dalam pembelajaran lainnya. Contohnya pada saat pembelajaran sains di mana anak-anak dari kedua kelas di minta membuat cetakan gipsium guru menanyakan warna cetakan gipsium mereka masing-masing yang memiliki warna dan bentuk berbeda. Contoh: *red fish* untuk cetakan gipsium berwarna merah berbentuk ikan dan *green car* untuk cetakan gipsium berwarna hijau berbentuk mobil. Kemudian pada pelajaran berhitung anak di minta untuk menghitung benda-benda yang memiliki warna yang sama.

C. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional variabel dari penelitian ini adalah

1. Media pembelajaran bahasa Inggris

Media pembelajaran bahasa Inggris adalah alat yang digunakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai yaitu pembelajaran bahasa Inggris. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media *fun thinker book*

Fun Thinker Book” merupakan sebuah media berupa satu set buku interaktif yang terdiri dari tiga subjek yaitu: bahasa, Matematika, dan kemampuan berfikir (*thinking skills*) yang masing-masing subjek terdiri dari 3 buah buku dengan level berbeda (level 1-3).

Ketiga subjek ini memungkinkan siswa untuk dapat berkembang secara sistematis dengan tingkat kesulitan yang semakin bertambah sesuai dengan level yang terdapat pada setiap subjek. Media ini pun dilengkapi sebuah alat bantu berupa sebuah papan plastik dengan 16 kotak di dalamnya yang dapat dipindahkan dari satu bagian ke bagian lainnya.

Penggunaannya sendiri dengan cara membuka satu halaman buku kemudian menaruh kotak plastik yang sudah disediakan tersebut di atasnya kemudian memindahkan satu kotak plastik sesuai dengan nomor urut yang tertera di dalamnya dari bagian kanan ke bagian kiri kotak plastik. Setiap kali anak membuka satu kotak plastik ia akan menemukan sebuah gambar yang berhubungan dengan kotak yang ia buka dan ia harus memasangkannya pada kotak di bagian kiri buku.

Setelah ia memasangkan seluruh bagian dari halaman tersebut anak menutup kotak tersebut dan membalikkannya. Pada bagian belakang kotak terdapat warna-warna yang membentuk sebuah pola, kemudian anak diminta untuk menyamakan pola yang terdapat pada bagian belakang kotak tersebut dengan pola yang ada pada bagian atas halaman buku tersebut. Apabila anak dengan tepat memasangkan gambar yang ada dengan pola warna yang terbentuk akan sama dengan pola yang sudah tersedia pada halaman buku tersebut.

Dengan media ini anak dapat mempelajari kosakata baru dan pengetahuan akan benda-benda yang ada di sekitarnya.

b. Media Konvensional

Media konvensional adalah media lain yang digunakan sebagai pembanding dan media yang digunakan adalah media kartu kata. Media konvensional akan diberikan pada kelompok kontrol.

2. Kosakata Bahasa Inggris yang diketahui anak TK

Di dalam penelitian ini yang dimaksud dalam kosakata bahasa Inggris anak TK adalah kemampuan anak dalam menyebutkan kata-kata dalam bahasa Inggris kemudian menginterpretasikannya dalam kehidupan sehari-hari di mana mereka dapat mengenal benda-benda yang ada disekitar mereka sesuai dengan warnanya masing-masing.

Dalam penelitian ini pun peneliti berfokus pada perkembangan kosakata warna pada anak. Meskipun hanya ada satu aspek yang diteliti akan tetapi aspek tersebut akan dikembangkan dengan aspek lainnya seperti kosakata benda (*red table, blue chair, yellow pencil, etc*).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat pengungkap data. Prosedur pengembangan instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut (Margono, 2002: 157):

1. Menganalisis Variabel Penelitian

Peneliti terlebih dahulu mengkaji variabel menjadi aspek/dimensi, sub aspek, dan indikator serta item pernyataan dengan rinci dan jelas sehingga dapat diukur dan menghasilkan data yang diinginkan oleh peneliti.

2. Menetapkan Jenis Instrumen

Langkah kedua, peneliti menetapkan jenis instrumen penelitian yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pengumpulan data di lapangan. Data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu skor peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

3. Menyusun Kisi-kisi Instrumen

Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen yang berisi lingkup aspek sub aspek, indikator, butir item, teknik pengumpulan data dan sumber data. Adapun kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat berikut ini

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen

No.	Variabel	Subvariabel	Indikator	Instrumen	Jawaban				Ket
					SB	B	S	K	
	Penguasaan kosakata Bahasa Inggris	Menyebutkan kata	Menyebutkan warna mengikuti ucapan guru Menyebutkan warna sesuai dengan gambar yang diberikan	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menyebutkan warna sesuai dengan gambar yang ditunjukkan padanya 1. Red (merah) 2. Orange (jingga) 3. Green (hijau) 4. Yellow (kuning) 5. Blue (biru) 6. Purple (ungu) 7. Brown (coklat) 8. Black (hitam) Anak mampu menyebutkan warna dalam bahasa Inggris					
		Menunjukkan benda	Menunjukkan benda sesuai dengan kata dengan tepat	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menunjukkan benda disekitarnya dengan warna yang sesuai berdasarkan warna yang diperdengarkan padanya. 1. Red (merah) 					

				<ol style="list-style-type: none"> 2. Orange (jingga) 3. Green (hijau) 4. Yellow (kuning) 5. Blue (biru) 6. Purple (ungu) 7. Brown (coklat) 8. Black (hitam) 				
		Memberikan padanan kata	Menyebutkan kata benda dengan tepat sesuai dengan warna yang disebutkan.	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan benda sesuai dengan padanan warnanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Red chair 2. Blue sky 3. Green trees 				
		Memberikan informasi mengenai suatu informasi tertentu	Mengungkapkan suatu informasi dengan bahasa sendiri	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan warna kesukaannya dengan kalimat berbahasa Inggris sederhana. <ol style="list-style-type: none"> 1. I like red 2. I like purple <ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan warna yang tidak ia sukai dengan kalimat berbahasa Inggris sederhana. <ol style="list-style-type: none"> 1. I dont like black 2. I dont like yellow 				

4. Membuat Instrumen Penelitian

Berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun pada langkah sebelumnya, peneliti kemudian membuat instrument penelitian yang terdiri dari item atau pernyataan yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mengukur peningkatan kosakata bahasa Inggris anak usia dini.

Penilaian dalam penelitian ini menggunakan alat observasi berupa daftar ceklis yang merupakan sejumlah pernyataan terpilih oleh peneliti atau responden yang kemudian peneliti membubuhkan tanda ceklis pada tempat yang telah disediakan. Hasil skala penilaian yang diperoleh dari observasi terhadap kosakata bahasa Inggris anak dijadikan skor angka, kemudian hasil skor tersebut dipaparkan dalam angka-angka kualitatif.

Teknik penilaian yang digunakan untuk mengolah hasil tes adalah dengan cara memberikan skor dengan *rating scale*. Arikunto (2006:134) mengemukakan bahwa rating atau skala bertingkat adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala. Rating scale di sini merupakan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2008). Teknik penilaian dapat dilihat berikut ini.

LEMBAR OBSERVASI GURU **Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini (Pretest)**

Nama Anak :
Kelompok :
Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban				Ket
		1	2	3	4	
1.	Mampu menyebutkan 8 warna mengikuti ucapan guru.					
	a. Mampu menyebutkan warna <i>red</i> mengikuti ucapan guru					
	b. Mampu menyebutkan warna <i>orange</i> mengikuti					

Nova Budhiarti, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FUN THINKER BOOK TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	ucapan guru					
	c. Mampu menyebutkan warna <i>green</i> mengikuti ucapan guru					
	d. Mampu menyebutkan warna <i>yellow</i> mengikuti ucapan guru					
	e. Mampu menyebutkan warna <i>blue</i> mengikuti ucapan guru					
	f. Mampu menyebutkan warna <i>purple</i> mengikuti ucapan guru					
	g. Mampu menyebutkan warna <i>brown</i> mengikuti ucapan guru					
	h. Mampu menyebutkan warna <i>black</i> mengikuti ucapan guru					
2.	Mampu menyebutkan 8 warna sesuai dengan gambar yang diberikan					
	a. Mampu menyebutkan warna <i>red</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	b. Mampu menyebutkan warna <i>orange</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	c. Mampu menyebutkan warna <i>green</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	d. Mampu menyebutkan warna <i>yellow</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	e. Mampu menyebutkan warna <i>blue</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	f. Mampu menyebutkan warna <i>purple</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	g. Mampu menyebutkan warna <i>brown</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	h. Mampu menyebutkan warna <i>black</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
3.	Mampu menunjukkan 3 benda sesuai dengan warna yang disebutkan guru					
4.	Mampu menyebutkan 3 kata benda dengan tepat sesuai dengan warnanya					
5.	Mampu menggunakan kalimat (I like) terhadap jenis warna kesukaan					
6.	Mampu menggunakan kalimat (I don't like) terhadap jenis warna kesukaan					
Jumlah centang						
Nilai						
Jumlah centang x nilai						
Nilai total						

Keterangan:	Kategori nilai total
-------------	----------------------

Nova Budhiarti, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FUN THINKER BOOK TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nilai total minimum : 20x1 = 20	kurang	Sedang	Baik	Sangat baik
Nilai total maksimum : 20x4 = 80	1-20	21-40	41-60	61-80

Tabel 3.4
Lembar observasi guru (pretest)

LEMBAR OBSERVASI GURU
Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini (Post-test)

Nama Anak :
Kelompok :
Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban				Ket
		1	2	3	4	
1.	Mampu menyebutkan 8 warna mengikuti ucapan guru.					
	i. Mampu menyebutkan warna <i>red</i> mengikuti ucapan guru					
	j. Mampu menyebutkan warna <i>orange</i> mengikuti ucapan guru					
	k. Mampu menyebutkan warna <i>green</i> mengikuti ucapan guru					
	l. Mampu menyebutkan warna <i>yellow</i> mengikuti ucapan guru					
	m. Mampu menyebutkan warna <i>blue</i> mengikuti ucapan guru					
	n. Mampu menyebutkan warna <i>purple</i> mengikuti ucapan guru					
	o. Mampu menyebutkan warna <i>brown</i> mengikuti ucapan guru					
	p. Mampu menyebutkan warna <i>black</i> mengikuti ucapan guru					
	2.	Mampu menyebutkan 8 warna sesuai dengan gambar yang diberikan				
i. Mampu menyebutkan warna <i>red</i> sesuai dengan gambar yang diberikan						
j. Mampu menyebutkan warna <i>orange</i> sesuai dengan gambar yang diberikan						
k. Mampu menyebutkan warna <i>green</i> sesuai dengan gambar yang diberikan						
l. Mampu menyebutkan warna <i>yellow</i> sesuai dengan						

Nova Budhiarti, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FUN THINKER BOOK TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	gambar yang diberikan					
	m. Mampu menyebutkan warna <i>blue</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	n. Mampu menyebutkan warna <i>purple</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	o. Mampu menyebutkan warna <i>brown</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
	p. Mampu menyebutkan warna <i>black</i> sesuai dengan gambar yang diberikan					
3.	Mampu menunjukkan 3 benda sesuai dengan warna yang disebutkan guru					
4.	Mampu menyebutkan 3 kata benda dengan tepat sesuai dengan warnanya					
5.	Mampu menggunakan kalimat (I like) terhadap jenis warna kesukaan					
6.	Mampu menggunakan kalimat (I don't like) terhadap jenis warna kesukaan					
Jumlah centang						
Nilai						
Jumlah centang x nilai						
Nilai total						

Keterangan: Nilai total minimum : 20x1 = 20 Nilai total maksimum : 20x4 = 80	Kategori nilai total			
	kurang	Sedang	Baik	Sangat baik
	1-20	21-40	41-60	61-80

Tabel 3.5
Lembar observasi guru (posttest)

E. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan antara lain sebagai berikut:

1. *Judgment* Instrumen

Peneliti mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat dengan ahli (*judgement expert*), dalam hal ini dengan dua dosen yang ahli di bidang pendidikan anak usia dini khususnya yang berkaitan dengan pendidikan bahasa Inggris anak usia dini. Hal ini dilakukan untuk merevisi apabila terjadi kesalahan dalam pembuatan instrument penelitian serta mengganti item yang di rasa tidak perlu dalam penelitian ini.

Nova Budhiarti, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FUN THINKER BOOK TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Uji coba instrument

Setelah mengkonsultasikan instrument dan setelah di *judgement*, instrumen tersebut diuji cobakan pada 27 orang anak TK Abatatsa untuk menguji nilai validitas instrument tersebut yang nantinya akan digunakan untuk menyeleksi item instrument yang berjumlah 20 pertanyaan tersebut. Sebuah instrument yang baik haruslah memenuhi dua syarat yakni validitas dan reliabilitas (Arikunto 2006:168). Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006:154). Artinya kapanpun alat pengumpul data tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama.

Dengan menggunakan program SPSS telah dilakukan uji validitas terhadap daftar pertanyaan penelitian dan dipatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 3.6

**Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen
Peningkatan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini
dengan Menggunakan Media *Fun Thinker Book***

Variabel	Item Pertanyaan	Koefisien Validitas	Titik Kritis	Ket	Koefisien Reliabilitas	Titik Kritis	Ket
Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris	p1.1	0.956	0.3	valid	0.990	0.7	Reliabel
	p1.2	0.954	0.3	valid			
	p1.3	0.954	0.3	valid			
	p1.4	0.954	0.3	valid			
	p1.5	0.956	0.3	valid			
	p1.6	0.965	0.3	valid			
	p1.7	0.964	0.3	valid			
	p1.8	0.956	0.3	valid			
	p2.1	0.941	0.3	valid			
	p2.2	0.950	0.3	valid			
	p2.3	0.955	0.3	valid			
	p2.4	0.955	0.3	valid			
	p2.5	0.939	0.3	valid			
	p2.6	0.953	0.3	valid			

p2.7	0.953	0.3	valid
p2.8	0.935	0.3	valid
p3	0.866	0.3	valid
p4	0.871	0.3	valid
p5	0.655	0.3	valid
p6	0.632	0.3	valid

Setelah dilakukan perhitungan uji validitas di dapatkan hasil bahwa seluruh item pertanyaan yang berjumlah 20 buah memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Item yang valid memiliki arti bahwa item tersebut dapat mengukur apa yang akan diukur.

Setelah dilakukaan uji validitas, berpegangan pada pedoman interpretasi koefisien korelasi di bawah ini maka dapat diketahui apakah instrument yang digunakan reliabel atau tidak.

Tabel 3.7
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi
Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Tinggi
0,80 – 1,000	Sangat Tinggi

Berdasarkan pada pedoman di atas dapat disimpulkan bahwa instrument ini reliabel karena koefisien korelasinya bernilai 0.99 dan nilai tersebut berada di antara 0,80 – 1,000 yang artinya memiliki tingkat hubungan yang sangat tinggi. Dengan kata lain instrument ini dapat digunakan dalam penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan tiga (3) macam cara pengumpulan data, yaitu melalui tes, observasi, serta dokumentasi.

1. Tes

Tes dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan kosakata anak usia dini terhadap aktivitas yang diujikan oleh peneliti dalam hal ini dengan penggunaan media *fun thinker book*. Tes yang diberikan berupa *pretest* dan *posttest*. Walaupun kata yang digunakan adalah “test” akan tetapi dalam pelaksanaannya sendiri, peneliti tidak ingin anak berada dalam kondisi seperti sedang mengalami “pengetesan” artinya penilaian dilakukan sealamiah mungkin. Penelitian dilakukan dengan menyelipkan pembelajaran lain di dalamnya. Sehingga anak tidak akan merasa bahwa dirinya sedang mengalami penilain. Penilaian ini dilakukan pada hari Rabu dengan pertimbangan bahwa sekolah di mana penelitian ini dilakukan sedang melaksanakan English Day atau selama satu hari tersebut anak menggunakan bahasa Inggris. Pembelajaran pun dilakukan dengan menyelipkan “test” tersebut di dalam pembelajaran sains di mana pada saat itu anak sedang membuat proyek patung gipsu warna yang memiliki beragam bentuk.

2. Observasi

Observasi adalah teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, dsb. Observer melakukan observasi secara partisipatif. Dalam observasi ini peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, peneliti ikut sebagai peserta rapat atau peserta pelatihan. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa anak mungkin tidak nyaman dengan kehadiran peneliti atau mungkin teralu antusias sehingga dapat menghambat terjadinya proses pembelajaran. Selain itu peneliti dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam dan terperinci karena dapat focus ke dalam pengamatan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dipilih agar dapat memperoleh data langsung dari tempat penelitian seperti laporan kegiatan, foto-foto, rekaman kegiatan dan data yang relevan (akdon, 2008:137).

G. Analisis Data

Pengolahan analisis data untuk penelitian ini menggunakan cara sebagai berikut:

1. Profil kosakata anak usia dini

Untuk mengetahui bagaimana kemampuan kosakata anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis dengan cara:

- a. Menghitung jumlah soal kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia dini
- b. Menentukan skor maksimal ideal yang diperoleh sampel

Skor maksimal ideal = jumlah soal x skor tertinggi

Tabel 3.8

Skor Maksimal Ideal

Aspek	Skor Maksimal Ideal
Mampu menyebutkan 8 warna mengikuti ucapan guru.	= $8 \times 4 = 32$
Mampu menyebutkan 8 warna sesuai dengan gambar yang diberikan	= $8 \times 4 = 32$
Mampu menunjukkan 3 benda sesuai dengan warna yang disebutkan guru	= $1 \times 4 = 4$
Mampu menyebutkan 3 kata benda dengan tepat sesuai dengan warnanya	= $1 \times 4 = 4$
Mampu menggunakan kalimat (I like) terhadap jenis warna kesukaan	= $1 \times 4 = 4$
Mampu menggunakan kalimat (I don't like) terhadap jenis warna kesukaan	= $1 \times 4 = 4$

- c. Menentukan skor minimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor minimal ideal = jumlah soal x skor terendah

Tabel 3.9**Skor**

Aspek	Skor Minimal Ideal
Mampu menyebutkan 8 warna mengikuti ucapan guru.	= $8 \times 1 = 8$
Mampu menyebutkan 8 warna sesuai dengan gambar yang diberikan	= $8 \times 1 = 8$
Mampu menunjukkan 3 benda sesuai dengan warna yang disebutkan guru	= $1 \times 1 = 1$
Mampu menyebutkan 3 kata benda dengan tepat sesuai dengan warnanya	= $1 \times 1 = 1$
Mampu menggunakan kalimat (I like) terhadap jenis warna kesukaan	= $1 \times 1 = 1$
Mampu menggunakan kalimat (I don't like) terhadap jenis warna kesukaan	= $1 \times 1 = 1$

Minimal Ideal

- d. Mencari rentang skor yang diperoleh sampel:

Rentang skor = skor maksimal ideal - skor minimal ideal

Tabel 3.10**Rentang Skor**

Aspek	Rentang skor
Mampu menyebutkan 8 warna mengikuti ucapan guru.	= $32 - 8 = 24$
Mampu menyebutkan 8 warna sesuai dengan gambar yang diberikan	= $32 - 8 = 24$
Mampu menunjukkan 3 benda sesuai dengan warna yang disebutkan guru	= $4 - 1 = 3$
Mampu menyebutkan 3 kata benda dengan tepat sesuai dengan warnanya	= $4 - 1 = 3$
Mampu menggunakan kalimat (I like) terhadap jenis warna kesukaan	= $4 - 1 = 3$
Mampu menggunakan kalimat (I don't like) terhadap jenis warna kesukaan	= $4 - 1 = 3$

- e. Menentukan criteria penilaian. Berdasarkan penentuan skor maksimum dan minimum di atas, kategori nilai total dibagi ke dalam 4 kategori yakni kurang, sedang, baik, dan sangat baik. Dengan kategori nilai total seperti dibawah ini.

Tabel 3.11
Kriteria Penilaian

Keterangan: Nilai total minimum : 20x1 = 20 Nilai total maksimum : 20x4 = 80	Kategori nilai total			
	kurang	Sedang	Baik	Sangat baik
	1-20	21-40	41-60	61-80

H. Teknik Analisis Data

Pengolahan terhadap data-data mentah hasil penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji statistik, yaitu dengan cara menentukan rumus uji statistik yang akan dipakai sesuai dengan data yang ada. Data tersebut diproses dan dianalisis untuk mengetahui:

1. Uji normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data nilai, sehingga data penelitian dapat diolah dengan menggunakan tekhnis statistik parametric jika data tersebut berdistribusi normal.

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan Chi-square (χ^2), yaitu:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

(Bluman, 2001:518)

Keterangan:

χ^2 : Chi Square

O : frekwensi hasil pengamatan

E :frekwensi yang diharapkan

2. Teknik analisis

Langkah pengujian statistik berdasarkan normal atau tidak normalnya distribusi data adalah sebagai berikut:

- a. Jika distribusi normal

Langkah 1

Apabila skor *pre-test* tidak memiliki perbedaan yang signifikan maka dilanjutkan dengan memberikan *treatment*. Setelah *treatment* diberikan, maka menguji perbedaan skor *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{(x_1 - x_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(bluman, 2001: 518)

Keterangan :

- t : nilai test
 x : rata-rata perbedaan (D)
 μ : 0
 s : standar deviasi
 n : jumlah sampel

Langkah 2

- 1) Apabila skor *pre-test* tidak memiliki perbedaan yang signifikan maka dilanjutkan dengan memberikan *treatment*. Setelah *treatment* diberikan maka menguji perbedaan skor *pro-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{(x_1 - x_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

- t : nilai test

x	: rata-rata perbedaan (D)
μ	: 0
s	: standar deviasi
n	: jumlah sampel

- 2) Namun apabila perbedaan skor *pre-test* berbeda secara signifikan, maka analisis perbedaan skor *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dapat dilakukan dengan menggunakan uji t dalam kondisi ini peneliti harus menggunakan ANACOVA (*Analysis Of Covariance*) dengan bantuan program SPSS.

b. Jika tidak terdistribusi normal

Langkah 1

Menguji perbedaan skor *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji U mann-Whitney yaitu sebagai berikut:

- Membuat hipotesis
- Mencari nilai kritis pada tabel k
- Mencari nilai t, yaitu:
 - Membuat tabel

Post-test	Pre-test	$D=x_b - x_a$	D	Rank	$\sum rank$
-----------	----------	---------------	---	------	-------------

- Mencari perbedaan nilai *posttest* dan *pre-test*, kemudian simpan pada kolom ke-3 ($D=x_b - x_a$)
- Mencari absolut dari setiap perbedaan, kemudian simpan pada kolom ke-4 (D)
- Mengurutkan nilai absolut dari nilai terendah hingga tertinggi, kemudian simpan pada kolom ke-5 (rank)
- Memberi tanda (+) atau (-) berdasarkan perbedaan
- Mencari jumlah nilai (+) dan (-) secara terpisah

- Untuk nilai terkecil dari nilai absolut dan gunakan sebagai nilai test dengan lambang W_f
- Membuat keputusan dengan menolak H_0 jika nilai test-nya \leq nilai kritis
- Menjumlahkan hasil

Setelah dilakukan uji normalitas ternyata data tidak terdistribusi normal. Data normalitas sampel bisa dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.11

Tabel Normalitas

kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
menyebutkan kata_pre	eksperimen	,319	16	,000	,805	16	,003
	kontrol	,397	11	,000	,728	11	,001
menunjukkan benda_pre	eksperimen	,377	16	,000	,558	16	,000
	kontrol	,194	11	,200*	,849	11	,042
memberikan padanan kata_pre	eksperimen	,368	16	,000	,690	16	,000
	kontrol	,390	11	,000	,693	11	,000
Memberikan informasi mengenai suatu	eksperimen	,352	16	,000	,737	16	,000
	kontrol	,353	11	,000	,649	11	,000
Penguasaan kosakata Bahasa Inggris_pre	eksperimen	,274	16	,002	,719	16	,000
	kontrol	,296	11	,008	,835	11	,027
menyebutkan kata_post	eksperimen	,273	16	,002	,788	16	,002
	kontrol	,216	11	,162	,851	11	,045
menunjukkan benda_post	eksperimen	,356	16	,000	,784	16	,002
	kontrol	,310	11	,004	,866	11	,069
memberikan padanan kata_post	eksperimen	,403	16	,000	,728	16	,000
	kontrol	,227	11	,120	,819	11	,017
Memberikan informasi mengenai suatu	eksperimen	,393	16	,000	,750	16	,001
	kontrol	,282	11	,015	,786	11	,006
Penguasaan kosakata Bahasa Inggris_post	eksperimen	,262	16	,004	,853	16	,015
	kontrol	,181	11	,200*	,960	11	,775

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa P-Value (sig) lebih kecil dari 0,05. Karena nilainya lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak. Artinya, data tidak berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal, maka pengujian uji beda berpasangan menggunakan *Wilcoxon Test*, sedangkan uji beda tidak berpasangan menggunakan *Mann-Whitney Test*.

