

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang penulis jadikan sebagai tempat penelitian adalah Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Ilman Nafi'an yang beralamat di kampung Gunungtua Rt 03 Rw 04 Desa Gunungtua Kecamatan Cijambe Kabupaten Subang.

2. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah Anak TKIT Ilman Nafi'an Kelompok B tahun ajaran 2013-2014 dengan jumlah siswa 10 orang, yang terdiri dari laki-laki 5 orang perempuan 5 orang. Penetapan lokasi ini berdasarkan hasil temuan penulis tentang permasalahan perkembangan berbicara anak, Selain itu karena tempatnya yang strategis dan memenuhi syarat untuk melakukan penelitian.

B. Desain Penelitian

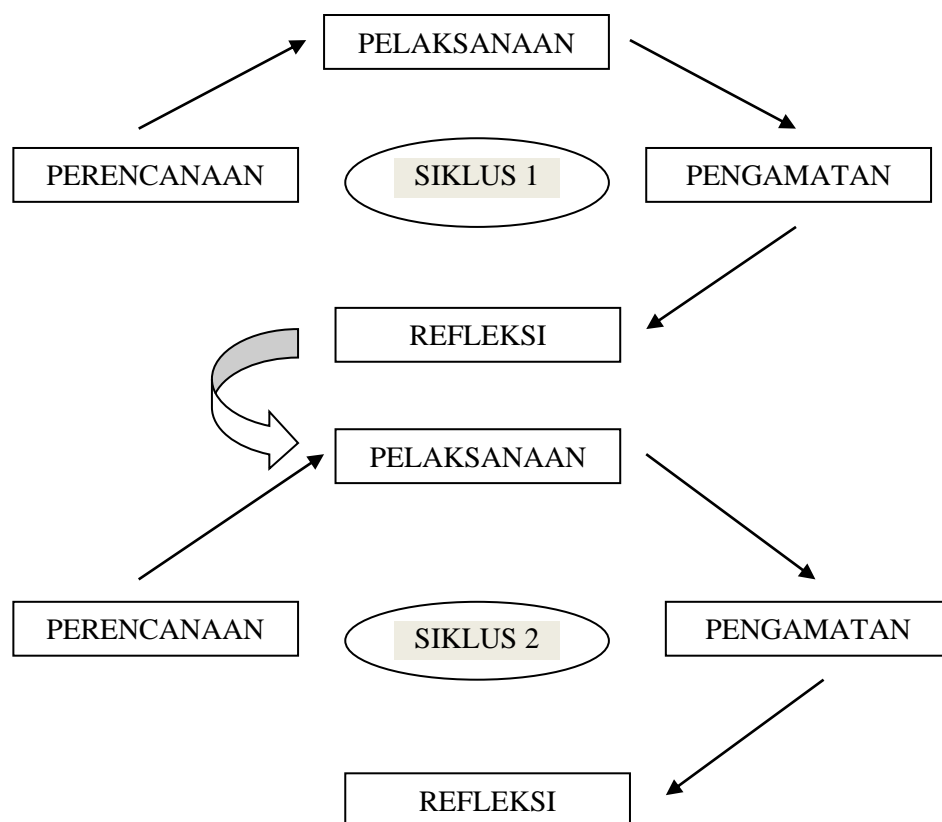
Desain Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang digunakan dalam desain penelitian ini bersifat partisipan yang berbentuk siklus. Dikatakan bersifat partisipan karena dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti terlibat langsung dengan subjek peneliti dilihat dari segi interaksinya dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Chein, 1990 (dalam Muslihudin, 2009 : 64) yang menyatakan "Sejak perencanaan penelitian peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya".

Dalam hal ini peneliti berperan sebagai pelaksana mulai dari tahap perencanaan, persiapan-persiapan penelitian, serta pelaksanaan PTK siklus I, menganalisis dan mensintesis setelah pelaksanaan tindakan, kemudian merefleksikan semua kegiatan yang telah berlangsung dalam siklus I, kemudian merencanakan tahap modifikasi, koreksi dan penyempurnaan

pembelajaran untuk siklus II. Kegiatan ini berlangsung hingga mendapat hasil yang signifikan. Hasil yang signifikan ini adalah setelah anak mengalami peningkatan minimal 70% mendapatkan nilai dengan kategori Baik dari aspek penilaian kemampuan berbicara yang digunakan.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh John Elliot, yang didalamnya terdiri dari komponen perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi, yang selanjutnya akan diikuti oleh siklus berikutnya.

Alur yang digunakan adalah sebagai berikut :



Model John Elliot dalam Muslihudin (2009 : 60)

Gambar 3.1

PTK ini dilaksanakan melalui proses pengkajian bersiklus, yang terdiri dari empat tahap, yaitu :

1. Perencanaan

Tahap merencanakan merupakan langkah pertama dalam setiap kegiatan. Pada tahap ini peneliti akan menyusun rencana pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan berbicara anak melalui permainan tebak gambar yang akan dituangkan dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) beserta skenario tindakan yang akan dilaksanakan. Skenario mencakup langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam kegiatan tindakan atau perbaikan. Guru juga menyiapkan alat permainan berupa topi bergambar yang akan dipergunakan anak. Gambar yang disiapkan disesuaikan dengan tema yang akan disampaikan pada minggu itu. Selain itu guru juga menyiapkan cara merekam dan menganalisis data berkaitan dengan proses dan hasil perbaikan. Guru menyusun instrumen non tes yaitu berupa pedoman observasi dan studi dokumentasi.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dalam penelitian ini adalah implementasi dari apa yang sudah direncanakan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti mengacu pada rumusan masalah yang sudah ditentukan.

3. Pengamatan/observasi

Peneliti melaksanakan pengamatan/observasi selama proses tindakan berlangsung. Untuk memperoleh informasi dan pengumpulan data dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak dengan permainan tebak gambar maka peneliti menggunakan instrumen penilaian perkembangan anak melalui pengamatan (observasi). Pengamatan dilakukan secara kontinyu dari siklus I sampai siklus yang diharapkan dapat tercapai tujuan.

4. Refleksi

Tahapan refleksi merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat saat melakukan pengamatan. Apakah dengan permainan tebak gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak. Dari hasil refleksi ini ditemukan kelemahan dan kelebihan dalam pembelajaran sehingga diketahui dan dapat diperbaiki masalah yang ditemukan di dalam proses belajar mengajar khususnya keterampilan berbicara anak, sehingga hasil belajar anak dapat tercapai secara optimal melalui tindakan perbaikan pembelajaran.

Adapun langkah-langkah penelitian sebagai berikut :

Siklus I

1. Perencanaan

Hal-hal yang akan direncanakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Guru menyusun Rencana Kegiatan dalam bentuk RKH.
- b. Guru menyiapkan alat permainan.
- c. Guru menyiapkan alat penilaian.

2. Pelaksanaan tindakan

Melakukan observasi, pencatatan lapangan dan merekam kegiatan permainan ketika tindakan berlangsung.

3. Refleksi

Menganalisis hasil tindakan pembelajaran serta tindakan siklus 1. Berdasarkan hasil refleksi tersebut maka ada perbaikan di siklus selanjutnya.

Siklus II

1. Perencanaan

Merumuskan dan merancang kembali rencana kegiatan sebagai upaya meningkatkan dan memperbaiki hasil dari refleksi 1

2. Pelaksanaan tindakan

Dilakukan observasi, pencatatan lapangan dan perekaman kegiatan permainan yang sedang berlangsung.

3. Refleksi

Menganalisis hasil tindakan siklus II.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran, serta mengatasi permasalahan peningkatan keterampilan berbicara anak. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Menurut Elliot (1991) “Penelitian tindakan sebagai kajian dari sebuah situasi sosial dengan kemungkinan tindakan untuk memperbaiki kualitas situasi sosial tersebut”. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wiriadmadja (2008 : 50) ” Kemampuan guru untuk meneliti akan meningkatkan kinerja dalam profesinya sebagai pendidik”.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai yaitu memperoleh gambaran jelas tentang peningkatan keterampilan berbicara anak dengan permainan tebak gambar.

D. Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah mengacu pada standar kemampuan keterampilan berbicara anak pada Permendiknas no.58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, pendapat dari Hurlock (1978) dan pendapat dari Dhieni (2008) yang menjelaskan tentang aspek-aspek keterampilan berbicara anak yang dirangkum dan dikembangkan menjadi beberapa indikator yaitu sebagai

berikut “a) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; b) Dapat berkomunikasi secara lisan serta mengenal simbol-simbol huruf; c) Melafalkan kata-katanya sehingga orang lain memahaminya dengan mudah; d) Saling menyampaikan informasi; dan e) Mengungkapkan ide atau perasaan dengan gerakan.”

2. Permainan Tebak Gambar

Permainan Tebak Gambar yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu kegiatan permainan dengan mengikuti aturan-aturan untuk mendapatkan jawaban tebak-an yang diharapkan. Seperti yang dijelaskan Sadiman (2011, hlm 75) yang mengemukakan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Aturan-aturan dalam permainan ini adalah satu anak menjadi pemain dengan menggunakan topi gambar, anak tersebut tidak boleh melihat gambar yang akan ditebak, anak-anak yang lain menyebutkan apa saja yang dilihat digambar tanpa menyebutkan jawaban dari gambar yang akan ditebak.

Menurut Tedjasaputra (2001, hlm 81-82) Alat permainan edukasi adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Adapun alat atau media yang digunakan dalam permainan tebak gambar ini yaitu dengan menggunakan topi bergambar. Topi yang digunakan sebagai perekat gambar yang akan ditebak dan pasang dikepala anak, sehingga anak tidak repot untuk memegang gambar, dan gambar yang ditebak tidak terlihat oleh anak yang memakai dan menebak gambar. Media gambar digunakan karena sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, seperti yang disebutkan Sadiman (2011, hlm 14) beberapa kelebihan media gambar diantaranya:

- 1) Bersifat konkrit, gambar realistik menunjukkan pokok-pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata; 2) Dapat mengatasi batas ruang dan waktu karena tidak semua benda, objek atau peristiwa dibawa ke dalam ruangan kelas dan tidak selalu bisa

anak-anak di bawa ke objek/peristiwa tertentu; 3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan karena dapat menghadirkan hal-hal yang dapat ditangkap oleh panca indera; 4) dapat memperjelas suatu masalah; 5) murah dan mudah didapat.

Dalam pelaksanaan permainan ini terdiri dari beberapa tahapan, yakni pengkondisian atau persiapan, pelaksanaan dan refleksi. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut :

- a) Persiapan, berfungsi sebagai pijakan awal anak untuk mengikuti kegiatan permainan Tebak Gambar, meliputi doa pembuka dengan bimbingan guru, sapa dan salam, selanjutnya menjelaskan tentang aturan dan tata cara pelaksanaan kegiatan permainan Tebak Gambar seperti pembagian kelompok maupun berpasangan, setting tempat duduk serta menunjukkan alat atau media yang akan digunakan dalam kegiatan permainan tebak gambar.
- b) Pelaksanaan, permainan tebak gambar dilaksanakan oleh anak dibawah bimbingan guru. Guru berfungsi memberikan masukan, mengarahkan, dan membantu anak mengekspresikan idenya. Guru juga mencatat setiap kejadian dalam kegiatan permainan tebak gambar.
- c) Refleksi, setelah melakukan kegiatan permainan tebak gambar anak diberi kesempatan untuk bercakap-cakap dan tanya jawab mengenai gambar yang ditebak.

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi yang didalamnya terdiri dari aspek-aspek keterampilan berbicara yang harus diamati disertai dengan skala penilaian berupa kategori B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), yang masing-masing memiliki kriteria penilaian pada setiap aspeknya. Hasil skala penilaian diperoleh dari hasil observasi terhadap kemampuan berbicara anak dijadikan dasar bagi keberhasilan penelitian.

Instrumen penelitian berasal dari kisi-kisi instrumen yang terdiri dari dua variable dan dua sub variabel yaitu aspek keterampilan berbicara. Aspek keterampilan berbicara dirumuskan dalam indikator yang dijabarkan ke dalam pernyataan (aspek penilaian keterampilan berbicara).

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen
Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Permainan Tebak Gambar

VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	PERNYATAAN	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	RESPONDEN
A.Keterampilan Berbicara	Pengembangan kosa kata	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menyebutkan kata benda yang ada digambar. 2. Anak dapat menyebutkan kata kerja yang ada di gambar. 3. Anak dapat menyebutkan kata keterangan waktu yang ada digambar. 4. Anak dapat menyebutkan keterangan tempat yang ada digambar. 5. Anak dapat menyebutkan warna yang ada digambar. 6. Anak dapat menyebutkan bentuk benda yang ada digambar. 	Observasi	Anak
		Dapat berkomunikasi secara lisan serta mengenal symbol-simbol huruf	<ol style="list-style-type: none"> 7. Anak dapat menyebutkan huruf-huruf vocal dari kata yang ada digambar. 8. Anak dapat menyebutkan huruf-huruf konsonan dari kata yang ada digambar. 	Observasi	Anak
	Pengucapan (artikulasi)	Melafalkan kata-katanya sehingga orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 9. Anak dapat menirukan suara 10. Anak dapat mengulang kata yang didengarnya. 	Observasi	Anak

		memahaminya dengan mudah.			
	Pengembangan adaptasi sosial anak.	Saling menyampaikan informasi.	11. Anak dapat mengajukan pertanyaan. 12. Anak dapat menjawab pertanyaan.	Observasi	Anak
		Mengungkapkan ide atau perasaan dengan gerakan.	13. Anak dapat menebak gerakan teman.	Observasi	Anak
B.Pelaksanaan Permainan Tebak Gambar	1.Perencanaan		1. Guru mempersiapkan lingkungan belajar permainan Tebak Gambar. 2. Guru mempersiapkan Alat Permainan Tebak Gambar 3. Guru Mempersiapkan Catatan Penilaian Anak	Observasi	Guru
	2.Pelaksanaan		4. Guru mengkondisikan anak dengan baik. 5. Guru mengkomunikasikan tema, dan permainan Tebak Gambar. 6. Guru menyampaikan aturan permainan Tebak Gambar. 7. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai	Observasi	Guru

			<p>permainan yang akan dilaksanakan.</p> <p>8. Guru memberikan motivasi kepada anak saat kegiatan.</p> <p>9. Guru melibatkan semua anak dalam kegiatan permainan.</p> <p>10. Guru mengobservasi anak saat permainan berlangsung.</p>		
	3.Penilaian		<p>11. Guru mengadakan Tanya jawab terkait kegiatan permainan Tebak Gambar.</p> <p>12. Guru memberikan kesempatan untuk menceritakan kembali kegiatan permainan Tebak Gambar.</p> <p>13. Guru menilai aktifitas anak selama permainan.</p>	Dokumentasi, Observasi	Guru

Sumber : Permendiknas No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
 Hurlock (1978). Perkembangan Anak. Jakarta
 Dhieni (2008). Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta

F. Teknik Pengumpulan Data

Setelah menentukan instrumen penelitian, maka selanjutnya adalah tehnik pengumpulan data. Data yang diperoleh adalah data jenis kualitatif, sehingga hasil penelitian harus dipaparkan melalui deskripsi khusus tentang data yang diperoleh. Adapun tehnik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data atau informasi yang dilakukan guru melalui pengamatan. Observasi dilakukan untuk membantu proses dan dampak pembelajaran yang diperlukan untuk dapat menata langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan kisi-kisi instrumen penelitian yang telah disusun, peneliti kemudian membuat instrumen penelitian yang terdiri dari pernyataan yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi.

Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2

Pedoman lembar observasi Anak

Meningkatkan keterampilan anak dengan permainan tebak gambar

Hari / Tanggal :

Nama Anak :

Tema/Sub tema :

No	Pernyataan	Penilaian		
		B	C	K
1	Anak dapat menyebutkan kata benda yang ada digambar.			
2	Anak dapat menyebutkan kata kerja yang ada di gambar.			
3	Anak dapat menyebutkan kata keterangan waktu yang ada digambar.			
4	Anak dapat menyebutkan keterangan tempat yang ada digambar.			
5	Anak dapat menyebutkan warna yang ada			

	digambar.			
6	Anak dapat menyebutkan bentuk benda yang ada digambar.			
7	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf vocal sesuai dengan kata digambar.			
8	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf konsonan sesuai dengan kata digambar			
9	Anak dapat menirukan suara gambar			
10	Anak dapat mengulang kata yang didengarnya.			
11	Anak dapat mengajukan pertanyaan.			
12	Anak dapat menjawab pertanyaan.			
13	Anak dapat menebak gerakan teman.			

Keterangan :

B : Anak dapat mengikuti permainan tanpa bantuan guru. Diberi nilai 3

C : Anak dapat mengikuti permainan dengan bantuan guru. Diberi nilai 2

K : Anak belum bisa mengikuti permainan Diberi nilai 1

Tabel 3.3
Pedoman Observasi Aktivitas Guru

Hari / Tanggal :

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	tidak
1	Guru mempersiapkan lingkungan belajar permainan Tebak Gambar.		
2	Guru mempersiapkan Alat Permainan Tebak Gambar.		
3	Guru mempersiapkan alat penilaian anak.		
4	Guru mengkondisikan anak dengan baik		
5	Guru mengkomunikasikan tema dan permainan Tebak Gambar		
6	Guru menyampaikan aturan permainan Tebak gambar		
7	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai permainan yang akan dilaksanakan		
8	Guru memberikan motivasi kepada anak saat kegiatan		
9	Guru melibatkan semua anak dalam kegiatan permainan		
10	Guru mengobservasi anak saat permainan berlangsung		
11	Guru mengadakan Tanya jawab terkait kegiatan permaiann Tebak Gambar		
12	Guru memberikan kesempatan untuk menceritakan kembali kegiatan permainan Tebak Gambar		
13	Guru menilai aktifitas anaka selama permainan		

2. Studi Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu tehnik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen tersebut dikumpulkan dan dianalisis sebagai bahan laporan penelitian.

Tabel 3.4
Pedoman Observasi Studi Dokumen
Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak
Melalui Permainan Tebak Gambar

No	Jenis Dokumen	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1	Kurikulum			
2	Program Tahunan			
3	Program Semester			
4	Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)			
5	Rencana Kegiatan Harian (RKH)			
6	Buku Laporan Perkembangan Anak			

G. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan teknik analisis deskriptif persentase. Menurut Arikunto (2010, 132) analisis merupakan usaha memilih, memilah, membuang, menggolongkan serta menyusun kedalam kategori, mengklasifikasikan data untuk menjawab pertanyaan pokok : (1) tema apa yang dapat ditemukan pada data. (2) seberapa jauh data dapat mendukung tema/arah/tujuan penelitian, kegiatan yang terkait satu sama lainnya. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh sumber yang telah diperoleh untuk mendapatkan data tersebut.

Teknik analisis data dalam penelitian adalah analisis dalam kualitatif. Komponen tersebut yaitu :

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan.

2. Display Data

Setelah direduksi maka selanjutnya adalah mendisplaykan data, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya yang berbentuk teks bersifat naratif. Dengan display data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah difahami tersebut.

3. Verifikasi

Langkah ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan dalam penelitian ini mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kuantitatif bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Data utama yang dianalisis adalah hasil observasi aktivitas yang dilaksanakan anak selama kegiatan pembelajaran dikelas. Data hasil observasi setiap butir aspek yang diamati selama dua siklus dihitung dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi. Adapun cara perhitungan keterampilan berbicara anak menggunakan tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5
Distribusi Frekuensi
Meningkatkan keterampilan berbicara
melalui permainan Tebak Gambar

No	Kategori	Interval	Tally	Frekuensi	Presentasi
1	B				
2	C				
3	K				

Sumber : Statistik penelitian (Sugiono,2009)

Keterangan :

a. Mencari interval

1) Jumlah pernyataan x Nilai tertinggi (keterangan pada pedoman observasi)

$$13 \times 3 = 39$$

2) Hasil perkalian – Jumlah pernyataan

$$39 - 13 = 26$$

3) Hasil pengurangan : Jumlah kategori (keterangan pada pedoman observasi)

$$26 : 3 = 8,6 \text{ dibulatkan menjadi } 9$$

Sehingga ditemukan jumlah interval adalah 9 yang disesuaikan dengan kategori :

$$B \text{ (Baik)} = 31 - 39$$

$$C \text{ (Cukup)} = 22 - 30$$

$$K \text{ (Kurang)} = 13 - 21$$

b. Mengisi tally dan frekuensi

Mengisi kolom tally dan frekuensi berdasarkan hasil skor keterampilan berbicara melalui permainan tebak gambar.

c. Mencari presentase

Mencari persentase dengan rumus :

$$P = \frac{F}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah anak