

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK), Suatu penelitian yang melibatkan peneliti secara langsung kepada subjek penelitian untuk mengamati penguasaan kosakata Bahasa Inggris di Taman Kanak-Kanak TK Nurul Falah. Seperti yang di jelaskan oleh Arikunto (Suryadi,2012, hlm. 18) PTK adalah gabungan pengertian dari kata “penelitian, tindakan dan kelas”. Penelitian adalah kegiatan mengamati suatu objek, dengan menggunakan kaidah metodologi tertentu untuk mendapatkan data yang bermanfaat bagi peneliti dan orang lain demi kepentingan bersama. Selanjutnya tindakan adalah suatu perlakuan yang sengaja diterapkan kepada objek dengan tujuan tertentu yang dalam penerapannya dirangkai menjadi periode atau siklus. Dan kelas adalah tempat dimana sekelompok siswa belajar bersama dari seorang guru yang sama dalam periode yang sama.

Penelitian yang akan dilakukan ini melibatkan beberapa pihak, yaitu: kepala TK, guru dan peneliti yang anak terjun langsung secara kolaboratif dengan berdasarkan masalah yang ada di kelas. Tujuannya untuk menemukan solusi serta mempraktekan beberapa tindakan dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak Taman Kanak-kanak dengan metode permainan ROTAR pada anak kelompok B2 di TK Nurul Falah dapat tercapai.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Nurul Falah yang merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang berlokasi di Jl. Geger Kalog Girag No. 85 Kota Bandung Jawa Barat. Bangunan sekolah berbentuk permanen dan memiliki dua kelas. Satu ruangan kelompok A dan satu ruangan kelompok B, selain itu terdapat ruang kantor, wc dan tempat untuk berwudhu. Sedangkan

sarana untuk bermain anak disediakan di halaman sekolah, secara umum sarana dan prasarana di TK Nurul Falah cukup baik.

Jumlah seluruh murid di TK Nurul Falah pada tahun ajaran 2015-2016 berjumlah 37 siswa. Terbagi atas tiga kelompok yang kelompok B 1 berjumlah 17 orang, dan kelompok A 20 orang. Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berada pada kelompok B dengan data siswa pada table di bawah ini:

Tabel 3.1

No.	Nama Anak	Jenis kelamin
1.	Asf	Perempuan
2.	Shk	Laki-laki
3.	Mmy	Perempuan
4.	Ltsh	Perempuan
5.	Syf	Perempuan
6.	Nfa	Perempuan
7.	Ttn	Perempuan
8.	Ndf	Laki-laki
9.	Cntk	Perempuan
10.	Rft	Laki-laki
11.	Aly	Perempuan
12.	Rngg	Laki-laki
13.	Dln	Laki-laki
14.	Dda	Laki-laiki
15.	Kml	Perempuan
16.	Frdl	Perempuan

C. Design Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini peneliti anak menggunakan model siklus. Adapun model siklus yang digunakan adalah model kemmis dan Taggard (Suwarsih, 2006, hlm.67) yang terdiri dari empat tahap yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Hasil

Nuranti Adiningtyas, 2017

MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN ROTAR (RODA PUTAR) KATA

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

refleksi pada siklus berikutnya merupakan bahan pertimbangan untuk perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap pertama dalam tahap-tahap penelitian, pada tahap ini peneliti akan mengidentifikasi permasalahan yang berhubungan dengan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Peneliti melakukan observasi langsung ke TK Nurul Falah. Targer observasi meliputi materi, metode, media pembelajaran, peran guru dan evaluasi yang dilakukan saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung.

2) Tahap Perencanaan

Penelitian yang berfokus pada upaya meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris anak melalui permainan ROTAR, memiliki beberapa tahapan dalam proses penelitiannya. Tahapan kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: (1) penetapan focus permasalahan yaitu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa inggris anak dengan menerapkan permainan ROTAR, (2) menetapkan kelas yang akan digunakan yaitu anak kelompok B yang berjumlah 15 anak, (3) penyusunan program pembelajaran Bahasa Inggris yang dituangkan secara tertulis dalam bentuk (RKH) dan (RKM), (4) mempersiapkan segala keperluan pembelajaran yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung, (5) membuat pedoman observasi untuk mengamati proses dan hasil tindakan, lembar wawancara khusus untuk kepala sekolah dan guru, (6) melaksanakan stimulasi pembelajaran bahasa Inggris.

3) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, tindakan yang telah direncanakan dilaksanakan dalam situasi yang actual. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penerapan permainan ROTAR. Guru kelas yang mengajar menjadi mitra peneliti, dan peneliti selanjutnya disebut pengamat. Pengamat mengamati seluruh kegiatan

guru dan anak secara seksama, serta mencatat semua hal atau kejadian yang ditemukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

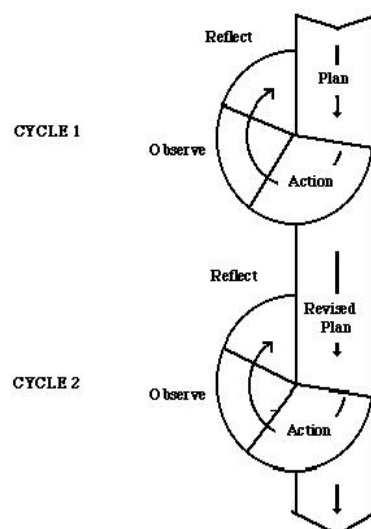
4) Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap pengamatan ini pengamat melakukan pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang bertujuan untuk memperoleh bukti dari hasil tindakan tersebut dan dilakukan evaluasi untuk dijadikan dasar dalam melakukan refleksi. Pengamatan dilakukan secara terus menerus dari siklus 1 sampai siklus 2.

5) Tahap Refleksi

Tahap ini adalah tahap untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dan mengevaluasinya. Setelah peneliti selesai guru pelaksana berdiskusi dengan peneliti tentang implementasi rancangan tindakan. Guru pelaksana menceritakan pengalaman yang dia alami kepada pengamat. Guru pelaksana mengatakan kepada pengamat tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum. Pada tahap refleksi ini akan ditemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang perlu diperbaiki. Dalam kegiatan refleksi pula guru kelas (pengamat) memberikan masukan dan pendapat mengenai hal-hal apa saja yang harus diperbaiki terhadap hasil penelitian.

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Kemmis and Taggart. Adapun model tersebut dapat digambarkan seperti berikut ini :



Model Kemmis dan Taggart (Suwarsih, 2006 , hlm.67)

Skenario Pembelajaran

a. Perencanaan

Kelompok : B1

Tema : Binatang

Subtema : Binatang yang hidup di air dan darat

1) Tujuan

Anak dapat menyebutkan kosakata Bahasa Inggris (kosakata dasar dan kosakata umum)

2) Indikator

Menyebutkan nama-nama binatang, menirukan suara binatang, menyebutkan bagian-bagian tubuh pada binatang.

3) Media pembelajaran

Roda Putar dan buku cerita

4) Metode

Siklus 1 pertama pertemuan 1, 2, 3 dan siklus 2 pertemuan 1, 2, 3 pada kegiatan pembukaan, istirahat dan penutup lebih dominan menggunakan metode bernyanyi, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain. Pada kegiatan inti lebih memfokuskan pada penggunaan metode permainan rotar. Langkah-langkah penggunaan permainan rotar yaitu diawali dengan guru bercerita terlebih dahulu mengenai tema menggunakan lalu guru mulai memperkenalkan permainan rotar dimana anak satu persatu diminta untuk maju lalu memainkan rotar dan menyebutkan kosakata bahasa inggris yang ada di papan rotar.

5) Langkah-langkah kegiatan

a) Pembukaan

Nuranti Adiningtyas, 2017

MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN ROTAR (RODA PUTAR) KATA

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

- (1) Guru mempersiapkan alat dan media yang diperlukan dalam kegiatan permainan rotar
- (2) Guru mengajak anak berbaris di depan kelas
- (3) Guru mengajak anak berdoa sebelum belajar, mengucapkan salam, dan menyanyikan lagu pembukaan
- (4) Guru mengadakan tanya jawab mengenai tema hewan
- (5) Guru memberikan informasi kegiatan yang akan dilakukan hari ini dengan memperlihatkan media permainan rotar

b) Inti

- (1) Guru bercerita dan melakukan tanya jawab mengenai hewan dan mengenalkan nama-nama hewan.
- (2) Guru mempersiapkan dan memperkenalkan permainan rotar.
- (3) Permainan rotar yang sudah dipersiapkan di pegang oleh guru setinggi dada dan menghadap ke anak.
- (4) Guru memperlihatkan permainan rotar tersebut, anak diberikan kesempatan untuk mengamati dan menebak gambar pada rotar.
- (5) Guru memperkenalkan dan menyebutkan satu persatu gambar yang ada di rotar tersebut dan meminta anak untuk mengulangi apa yang disebutkan oleh guru.
- (6) Guru mengajak anak satu persatu untuk maju memainkan permainan rotar dan meminta anak menyebutkan kosakata dasar dan khusus pada papan rotar.
- (7) Guru mengobservasi anak dalam kegiatan permainan rotar selama pelaksanaan kegiatan.

c) Istirahat

- (1) Bermain bebas di dalam dan di luar kelas
- (2) Mencuci tangan, berdoa dan makan

d) Penutup

- (1) Menyanyi lagu anak sesuai tema
- (2) Guru mengadakan tanya jawab seputar kegiatan yang telah dilakukan
- (3) Guru mengajak anak menyanyikan lagu penutup, berdoa sebelum pulang, dan mengucapkan salam.

6) Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan yaitu dengan cara mengobservasi sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya

b. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Kelompok : B1

Semester : I

Tema : Binatang

Subtema : Binatang yang hidup di air dan darat

Tabel 3.2

Hari/ Tgl	Nilai Karak Ter	Indikator	Kegiatan	Media Pembe Lajaran	Metode	Alat				Ket
			Pembukaan 30 menit				B	C	K	
	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> • Mentaati tata tertib sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • Berbaris 	Guru dan anak		Observasi				
	Religius	<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi lagu pembukaan, berdoa dan salam 	Guru dan anak	Menyanyi	Observasi				
	Jujur	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan pengalaman 	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang tema dan subtema 	Guru dan anak	Tanya jawab	Observasi				

Nuranti Adiningtyas, 2017

MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN ROTAR (RODA PUTAR) KATA

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

	Rasa ingin tahu	n/kejadian sederhana • Mampu mengambil keputusan secara sederhana	• Informasi kegiatan	Permainan Rotar	Demonstrasi	Observasi				
			Inti 60 Menit							
	Percaya diri	• Menyeritakan pengalaman atau kejadian secara tertentu	• Tanya jawab mengenai hewan	Guru dan anak	Bercerita	Observasi				
	Percaya diri	• Menyebutkan nama-nama hewan dan bagian-bagian tubuh hewan	• Bermain Rotar	Permainan rotar	Bergerak-cakap dan bermain	Observasi				
			Istirahat 30 Menit							
	Disiplin dan	• Memanjat, bergantung	• Bermain bebas di	Alat permainan		Observasi				

	tanggung jawab	g dan berayun • Berperilaku mandiri • Mau berbagi	dalam dan di luar kelas • Cuci tangan • Makan bersama	n di dalam dan di luar kelas Sabun, lap dan wastafel Bekal makan dan minum		Observasi Observasi					
			Penutup 30 Menit								
	Percaya diri	• Menyanyi • Dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	• Menyanyi lagu sesuai tema • Evaluasi tentang kegiatan hari ini	Guru dan anak Guru dan anak	Menyanyi Tanya jawab	Observasi Observasi					
	Religius	• Berdoa sesudah melaksanakan kegiatan	• bernyanyi berdoa, salam dan pulang	Guru dan anak	Menyanyi	Observasi					

D. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini meliputi 2 hal yaitu tentang konsep penguasaan kosakata dan permainan ROTAR.

Nuranti Adiningtyas, 2017

MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN ROTAR (RODA PUTAR) KATA

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

1. Penguasaan kosakata adalah

Menurut Kridalaksana (1993, hlm. 127) kosakata merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.

Kosakata dalam penelitian ini yakni kosakata yang telah dirancang oleh peneliti untuk mengetahui penguasaan kosakata bahasa Inggris anak. Dalam penelitian ini kosakata yang harus dikuasai oleh anak menyangkut kosakata dasar seperti: nama-nama binatang dan bagian-bagian dari binatang.

2. Permainan ROTAR

menurut Rinawati (2015) Salah satu metode belajar yang menyenangkan dan sesuai bagi anak. roda putar adalah alat peraga berupa papan yang dipotong melingkar dan terdapat jarum penunjuk, dimana jarum penunjuk berhenti anak dapat menyebutkan/menjawab soal tersebut dengan tujuan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk memahami konsep dasar pembelajaran.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2009, hlm. 92) mengungkapkan bahwa instrument penelitian digunakan untuk mengukur nilai variable yang diteliti, baik itu variable bebas atau variable terikat. Sudjana dan Ibrahim (2009, hlm. 97) menyatakan bahwa instrument penelitian yang digunakan harus dirancang segemikian rupa dan benar-benar valid hal ini dimaksudkan agar data yang didapatkan tidak keliru.

2. Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Tarigan (1994 hal, 3) tentang pengenalan kosakata dasar yang terdiri atas: istilah kekerabatan, nama-nama bagian tubuh, kata ganti (diri, petunjuk), kata bilangan pokok, kata kerja pokok, kata keadaan pokok, benda-benda universal. Selain itu pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada anak lebih menekankan pada pengenalan atau perintah-

perintah dasar (*basic instruction*) dan pengetahuan akan nama-nama benda atau objek yang ada disekitar mereka (*vocabulary*). Adapun kisi-kisi instrument yang akan digunakan adalah sebagai berikut

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrument Penelitian

“Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Metode Permainan Roda Putar (ROTAR) Kata”

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan
1.	Kosakata Bahasa Inggris	1) Kosakata Umum	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan nama binatang yang hidup di air dalam bahasa Inggris • Menyebutkan nama binatang yang hidup di darat dalam bahasa Inggris 	<ul style="list-style-type: none"> • dapat menyebutkan binatang ikan (<i>fish</i>) • Anak dapat menyebutkan binatang ayam (<i>chicken</i>)
		2) Kosakata Khusus	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan bagian-bagian dari binatang ikan dengan bahasa Inggris 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan bagian dari ikan, sirip (<i>fins</i>) • Anak dapat menyebutkan bagian dari ikan, sisik (<i>scales</i>) • Anak dapat

Nuranti Adiningtyas, 2017

MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN ROTAR (RODA PUTAR) KATA

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

			<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan bagian-bagian dari ayam dengan bahasa Inggris 	<p>menyebutkan bagian dari ikan, insang (<i>gill</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyebutkan bagian dari ikan, ekor (<i>tail</i>) • Anak dapat menyebutkan bagian dari ikan, mata (<i>eye</i>) • Anak dapat menyebutkan bagian dari ayam, ceker (<i>claw</i>) • Anak dapat menyebutkan bagian dari ayam, jengger (<i>comb</i>) • Anak dapat menyebutkan bagian dari ayam, paruh (<i>beak</i>) • Anak dapat menyebutkan bagian dari ayam, bulu (<i>feather</i>) • Anak dapat menyebutkan bagian dari ayam, sayap (<i>wing</i>)
--	--	--	---	---

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

1. Pengamatan (observasi)

Observasi dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gelajala (data) yang tampak pada objek penelitian (soepardi, 2004, hlm. 125). Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi partisipasif yang memungkinkan peneliti dalam mengamati dan melakukan pencatatan secara cermat perilaku anak didik dan guru dalam proses pembelajaran pengembangan bahasa dengan metode permainan rotar untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak usia dini di TK Nurul Falah ketika proses pembelajaran berlangsung.

Table 3.4

Lembar Pedoman Observasi Kosakata Bahasa Inggris Anak

Nama anak : Hari :

Siklus : Tema :

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Item	Baik	Cukup	Kurang
Penguasaan kosakata	1. Kosakata dasar	1. Menyebutkan nama-nama hewan dalam bahasa inggris	Anak dapat menyebutkan <i>fish</i> Anak dapat menyebutkan <i>chicken</i>			
	2. Kosakata Khusus	1. Menyebutkan bagian-bagian dari binatang Ikan dengan	Anak dapat menyebutkan <i>Fins</i> Anak dapat			

Nuranti Adiningtyas, 2017

MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN ROTAR (RODA PUTAR) KATA

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

		<p>bahasa inggris</p> <p>2. Menyebutkan bagian-bagian dari binatang Ayam dengan bahasa inggris</p>	<p>menyebutkan <i>scales</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan <i>gill</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan <i>tail</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan <i>eye</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan <i>claw</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan <i>comb</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan <i>beak</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan <i>feather</i></p> <p>Anak dapat menyebutkan <i>wing</i></p>			
--	--	--	--	--	--	--

Keterangan:

- 1) B (baik) : anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris dengan benar tanpa bantuan guru, skor 3

- 2) C (cukup) : anak dapat menyebutkan kosakata bahasa Inggris dengan sedikit bantuan dari guru, skor 2
- 3) K (kurang) : anak belum dapat menyebutkan kosakata walau dengan bantuan dan motivasi dari guru, skor 1

2. Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk mendapatkan data tentang kondisi awal dan tingkat keberhasilan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak melalui metode permainan rotar setelah tindakan diterapkan. Wawancara dilakukan kepada guru kelompok B1 TK Nurul Falah

Tabel 3.5

Pedoman Wawancara

Kondisi Objektif Keterampilan Motorik Kasar Anak Kelompok B di TK Nurul Falah

No.	Aspek yang ditanyakan	Deskripsi
1.	Sejauh mana penguasaan kosakata bahasa Inggris yang telah dikuasai anak di TK Nurul Falah?	
2.	Upaya apa saja yang dilakukan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris anak di TK Nurul Falah?	
3.	Metode apa saja yang sering digunakan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris?	

Nuranti Adiningtyas, 2017

MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS ANAK MELALUI MEDIA PERMAINAN ROTAR (RODA PUTAR) KATA

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

4.	Media apa saja yang digunakan dalam pembelajaran kosakata?	
----	--	--

Tabel 3.6

Pedoman Wawancara

Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Anak Kelompok B di TK Nurul Falah Sesudah Tindakan

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pendapat guru mengenai permainan Roda Putar (ROTAR) Kata dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak?	
2	Apa saja kendala yang dihadapi oleh guru dalam proses meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak menggunakan permainan Rotar kata?	
3	Bagaimana evaluasi hasil belajar kosakata bahasa Inggris anak setelah menerapkan permainan Rotar kata?	

4	Bagaimana saran guru mengenai kegiatan permainan menggunakan Rotar kata dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak?	
---	--	--

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu instrument yang digunakan dalam penelitian yang berupa foto, gambar, dan sebagainya. Dokumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan berupa dokumen tertulis seperti RKH yang berisi tentang kegiatan pembelajaran dan foto kegiatan. Hasil dari studi dokumentasi tersebut yang dijadikan bahan rujukan sebagai penunjang dalam penelitian ini.

G. Analisis Data

Analisis adalah proses menyusun data agar dapat ditafsirkan. Tapa ini berlangsung dari awal sampai akhir. Dalam penelitian ini, data hasil penelitian akan dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan tiga tahap yang dilakukan secara berulang sejak proses pengambilan data dilakukan. Nasution (Sugiono, 2009, hlm. 245) mengungkapkan bahwa dalam penelitian kualitatif, analisis data telah dimulai sejak merumuskan masalah dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, selama berlangsung penelitian, terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model teknik interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1984).

Menurut Sugiyono (2009, hlm. 245) aktivitas dalam analisis data interaktif, yaitu *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing/verification*

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah merangkum setiap data yang ada agar lebih mudah dipahami, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, menyederhanakan, meringkas dan data-data yang dimaksud untuk reduksi adalah data-data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi

mengenai peningkatan kosakata bahasa Inggris anak TK melalui metode permainan Rotar.

2. Paparan Data (*Data Display*)

Data yang telah direduksi perlu dipaparkan dalam bentuk narasi dengan tertata rapi yang menyeluruh pada setiap aspek kosakata bahasa Inggris anak.

3. Kesimpulan Verification (*Conclusion Drawing*)

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus satu dan kesimpulan akhir pada siklus kedua atau terakhir.

Adapun cara perhitungan dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan Rotar (roda putar) kata yaitu :

a. Menentukan skor maksimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor maksimal ideal = jumlah item soal x skor tertinggi

Aspek	Skor Maksimal Ideal
Keseluruhan	12x3= 36

b. Menentukan skor minimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor minimal ideal = jumlah skor x skor terendah

Aspek	Skor Minimal Ideal
Keseluruhan	12x1= 12

c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel:

Rentang skor = skor maksimal – skor minimal ideal

Aspek	Rentang skor
Keseluruhan	36 – 12 = 24

d. Mencari interval skor :

Interval skor = rentang skor : 3

Aspek	Interval skor
Keseluruhan	24 : 3 = 8

Berdasarkan langkah-langkah diatas, di dapat kriteria sebagai berikut:

Aspek Keseluruhan	Kriteria	Interval
	Baik (B)	
	Cukup (C)	
	Kurang (K)	

e. Mencari persentase (%)

Mencari persentase dengan rumus :

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

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi

π : Jumlah anak

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak setelah melakukan permainan rotar (roda putar) kata. Peningkatan keberhasilan tersebut dapat diketahui dengan membandingkan dari data kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak sebelum melakukan permainan rotar (roda putar) kata dan setelah melakukan permainan menggunakan permainan rotar (roda putar) kata. Kriteria keberhasilan penelitian ini apabila setiap aspek kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak yang diamati telah mencapai 75% berada pada kriteria B (Baik)

