

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah kelompok A TK Baiturrahman, yang beralamat di Komplek Pusdikku TNI AD Jl Sindang Sirna No.6 Bandung.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak didik di TK Baiturrahman A yang berjumlah 15 orang yang terdiri dari anak perempuan sebanyak 8 orang, sedangkan jumlah anak laki-laki sebanyak 7 orang.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif sebagai metode untuk mengambil data selama penulis melakukan penelitian.

Metode deskriptif adalah suatu metode yang bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia, mengkaji bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaan dengan fenomena lain. Demikian pula penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya (Sukmadinata 2010:72).

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka dalam penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang ada secara apa adanya. Objeknya berupa fenomena aktual yang terjadi pada masa sekarang dalam suatu populasi tertentu atau berupa kasus yang

aktual dalam kehidupan sehari-hari, Ali (Sutedi 2007:18). Sedangkan yang dimaksud dengan pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka yang diolah dengan menggunakan metode statistik.

Metode deskriptif kuantitatif digunakan dengan cara mendeskripsikan data atau fakta yang telah didapat, lalu data atau fakta tersebut dianalisis sehingga terdapat angka sebagai hasil akhirnya. Langkah-langkah yang akan dilakukan adalah dengan cara mendefinisikan dengan jelas dan spesifik tujuan yang akan dicapai, merancang pendekatannya, menentukan sampel dan populasi, mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh dari sampel penelitian, dan kemudian menyusun laporan dan menarik kesimpulan.

C. Definisi Operasional

Penjelasan istilah dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Penguasaan Kosakata

Tugas kedua dalam belajar mengembangkan bahasa adalah mengembangkan jumlah kosakata. Kosakata penting untuk anak karena anak dalam belajar berbicara adalah mengembangkan jumlah kosakata. Dalam mengembangkan kosakata, anak harus belajar mengaitkan arti dengan bunyi. Karena banyak kata yang memiliki arti yang lebih dari satu dan karena sebagian kata bunyinya hampir sama tetapi memiliki arti yang berbeda. Peningkatan jumlah kosakata hanya Karena mempelajari kata-kata baru, tetapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata-kata lama. Sebagai contoh, anak pertama kali mengucapkan “orange” (jeruk) untuk mengacu pada buah. Kemudian mereka mengetahui bahwa kata “orange” itu juga mengacu pada warna, dan kemudian masih ditemukan bahwa “orange” adalah warna yang kompleks yang merupakan kombinasi dari warna merah dan warna kuning (Hurlock : 1978 : 187).

2. Permainan Arisan Kata

Permainan arisan kata adalah permainan yang dapat membantu mengembangkan perkembangan bahasa anak terutama kosakata anak. Dengan bantuan permainan ini dapat mempermudah anak untuk mengenal kata dengan cepat (Adeirma : 2010). Permainan ini hanya mencocokkan gambar dengan tulisan, anak pun dilatih untuk mengingat kata sehingga anak dapat menulis kosakata nama-nama hewan dan buah-buahan dengan benar. Melalui permainan ini diharapkan penyampaian proses belajar membaca, mengeja dan menulis menjadi menarik dan menyenangkan (Betty Root : 2004).

D. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 136), instrumen penelitian memiliki pengertian sebagai berikut, yakni:

“Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya pada saat penelitian lebih mudah, dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan format observasi dengan jenis *rating scale*, yakni memiliki tingkatan dalam penilaiannya, antara lain terdapat tiga tingkatan yaitu: (1) belum dapat melakukan sendiri, (2) mampu melakukan dengan bantuan, (3) mampu melakukan sendiri.

Prosedur pengembangan instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini secara rinci akan dijabarkan sebagai berikut (Margono, 2002: 157):

a. Menganalisis Variabel Penelitian

Peneliti terlebih dahulu mengkaji variabel menjadi sub variabel/dimensi, indikator serta item pernyataan dengan rinci dan jelas sehingga dapat diukur dan menghasilkan data yang diinginkan oleh peneliti. Pembuatan indikator, dalam hal ini indikator kemampuan penguasaan kosakata, peneliti menggunakan teori atau konsep-konsep yang ada dalam Kurikulum 2004 dan PERMENDIKNAS 1968.

b. Menetapkan Jenis Instrumen

Langkah kedua, peneliti menetapkan jenis instrumen penelitian yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dalam pengumpulan data di lapangan, atau dengan kata lain instrumen tersebut digunakan untuk mengukur variable, sub variabel atau indikator yang telah ditentukan sebelumnya berdasarkan teori. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dalam bentuk *rating scale*, dan studi dokumentasi terhadap penerapan arisan kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak.

c. Menyusun Kisi-kisi Instrumen

Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen yang berisi lingkup variabel, sub variabel, indikator, butir item, teknik pengumpulan data dan sumber data. Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Implementasi Permainan Arisan Kata

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub Indikator	Jumlah item	Teknik Pengambilan data	Responden
<i>Penguasaan Kosakata</i>	Anak Mengaitkan Arti Kata dengan Bunyi	Anak dapat membedakan dan mendengarkan bunyi suara	1. Anak dapat menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu, misalnya : menirukan suara binatang dan menyebutkan nama binatangnya	2 Item	observasi	Anak
			2. Anak dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, misalnya gagah gajah		observasi	Anak
		Anak dapat membedakan gambar	1. Anak dapat menghubungkan gambar dengan tulisan.	1 Item	observasi	Anak
		Mengungkapkan Bahasa	1. Anak dapat menyebutkan kata-kata yang dikenal, misalnya		observasi	Anak

			menyebutkan benda-benda yang ada disekitar anak. Misal : Meja, lemari, dll.			
			2.Anak dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki ciri yang sama. Misal : binatang berkaki empat atau binatang berkaki dua.	2 Item	observasi	Anak
	Dapat Mengenal Kata Dengan Cepat	Merespon Stimulus	1.Anak dapat memahami peraturan dalam suatu permainan		observasi	Anak
			2.Anak dapat mengikuti permainan	2 Item	observasi	Anak

		Anak dapat mencocokkan gambar dengan tulisan	1. Anak dapat menyebutkan huruf dan gambar 2. Anak dapat mengeja kata dengan benar	2 Item	observasi	Anak
					observasi	Anak

Sumber : (Hurlock, 1978:187), (Kurikulum, 2004:9)

Variabel	Kegiatan	Indikator	Jumlah item	Teknik Pengambilan data
Permainan Arisan Kata	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru menentukan tema - Guru merumuskan tujuan - Guru menentukan metode pembelajaran - Guru menyiapkan media - Guru menentukan alat penilaian 	3 Item	Observasi
	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan apersespi 		

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru memperlihatkan gambar dan tulisan pada anak - Guru menjelaskan aturan saat bermain - Anak mulai melakukan permainan - Anak melihat gambar dan membaca tulisan yang ada pada gambar - Anak dapat mengungkapkan bahasa dan kosakata - Anak dapat berkomunikasi dengan teman dan guru 	7 Item	Observasi
--	--	--	--------	-----------

	Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> - Guru melakukan penilaian dengan observasi - Guru membantu anak melakukan refleksi an membuat kesimpulan 	2 Item	Observasi

Sumber : (Hurlock, 1978:187), (Kurikulum, 2004:9)

E. Membuat Instrumen Penelitian

Berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun pada langkah sebelumnya, peneliti kemudian membuat instrumen penelitian yang terdiri dari item atau pernyataan yang mengacu pada indikator yang telah ditentukan. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dalam bentuk *rating scale*.

Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Pedoman Observasi Implementasi Permainan Arisan Kata
Usia 4-5 Tahun

No	Indikator	Kategori		
		1	2	3
1	Anak dapat menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu, misalnya : menirukan suara binatang dan menjawab nama binatangnya.			
2	Anak dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku kata awal yang sama, misalnya gajah-gagak			
3	Anak dapat menghubungkan gambar atau benda dengan tulisan.			
4	Anak dapat menyebutkan kata-kata yang dikenal, misalnya menyebutkan benda-benda yang ada disekitar anak, misalnya meja, lemari, dll.			
5	Anak dapat menyebutkan kelompok gambar yang memiliki ciri yang sama, misalnya binatang berkaki dua atau binatang berkaki empat			
6	Anak dapat memahami peraturan dalam suatu permainan			
7	Anak dapat mengikuti permainan			
8	Anak dapat menyebutkan tulisan dan gambar			
9	Anak dapat mengeja kata dengan benar			

Sumber: (Hurlock : 1978 : 187).

Keterangan:

- 1 Belum mampu melakukan sendiri (Kurang)
- 2 Mampu melakukan dengan bantuan (Cukup)
- 3 Mampu melakukan sendiri (Baik)

Judgment Instrumen

Langkah selanjutnya peneliti mengkonsultasikan instrumen yang telah dibuat dengan ahli, dalam hal ini dengan dua dosen yang ahli di bidang pendidikan anak usia dini. *Judgment* instrumen ini dilakukan untuk merevisi instrumen apabila terdapat kesalahan atau kekeliruan dalam pembuatannya, misalnya dengan membuang instrumen yang tidak perlu, mengganti item/ pernyataan dalam masing-masing indikator, perbaikan isi atau redaksi dan lain sebagainya.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan yang dilakukan ketika sebelum melakukan, pada saat proses penelitian berlangsung, serta sesudah penelitian dilakukan. Tujuan pengambilan data adalah untuk mendapatkan informasi mengenai objek yang diteliti. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini antara lain:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan dimaksudkan untuk memperoleh data menggunakan alat indra secara langsung atau suatu teknik yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang perkembangan dan permasalahan anak. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi terstruktur. Sugiono (2007:167) mengemukakan bahwa observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara

sistematis, tentang apa yang akan diamati, serta kapan dan dimana tempatnya. Format penilaian yang dirancang menggunakan alat observasi berbentuk *rating scale*.

Observasi digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang lebih mendalam tentang meningkatkan penguasaan kosakata anak. Observasi ini dilakukan oleh peneliti sebelum, pada saat penelitian dan sesudah diterapkannya kegiatan belajar dengan permainan arisan kata guna menstimulasi penguasaan kosakata anak TK Baiturrahman, Bandung.

b. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Studi dokumentasi digunakan karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pokok penelitian berupa proses dan hasil yang dicapai dari penerapan kegiatan belajar melalui kegiatan bermain arisan kata untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak di TK Baiturrahman. Studi dokumentasi digunakan untuk mempertegas bagaimana proses pelaksanaan kegiatan permainan arisan kata pada setiap tahapannya.

G. Analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis interaktif dengan pendekatan kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1984) dan pendekatan kuantitatif dengan perhitungan distribusi frekuensi, penjelasannya antara lain sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Reduksi data dimulai dari pembuatan rangkuman dari setiap data dengan tujuan agar mudah dipahami. Keseluruhan rangkuman data yang berupa

hasil observasi mengenai penerapan permainan arisan kata untuk meningkatkan kemampuan kosakata anak di TK A Baiturrahman Bandung.

2. Pendeskripsian Data

Beberapa macam data penelitian tindakan kelas yang telah direduksi perlu dideskripsikan dengan tertata rapi berupa narasi dan grafik. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskripsi yang menyeluruh pada setiap aspek meningkatkan penguasaan kosakata anak di TK A Baiturrahman Bandung yang diteliti.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir kesimpulan. Adapun cara perhitungan meningkatkan kosakata anak adalah dengan menggunakan distribusi frekuensi, antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.3
Distribusi Frekuensi Implementasi Permainan Arisan Kata

No	Kategori	Interval	Tally	F	%
1	B				
2	C				
3	K				

Keterangan :

1) Mencari interval

- a) Jumlah indikator/item dikalikan dengan nilai tertinggi (keterangan pada pedoman observasi)
- b) Hasil perkalian dikurangi jumlah indikator/item
- c) Hasil pengurangan dibagi dengan jumlah kategori (keterangan pada pedoman observasi)

Berdasarkan perhitungan data di atas maka jumlah interval yang akan ditetapkan pada masing-masing kategori adalah ... Interval untuk masing-masing kategori adalah sebagai berikut:

Kategori **B=**
 C=
 K=

2) Menggisi Tally dan Frekuensi (F)

Menggisi kolom *tally* dan frekuensi berdasarkan hasil skor kemampuan motorik halus yang terdapat pada lampiran.

3) Mencari Persentase

Persentase kosakata anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Persentase
 F : Frekuensi
 X : Jumlah anak