

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Daya Nusa yang beralamat di Jalan Muara Takus Raya, Kompleks Pharmindo RT 01/25, Kelurahan Melong, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi. Sedangkan subjek penelitian ini adalah anak didik di TK Daya Nusa pada kelompok B yang berjumlah 10 Anak.

Alasan peneliti memilih TK Daya Nusa sebagai tempat dilaksanakannya penelitian di antaranya adalah:

- 1) pembelajaran bahasa Inggris di TK Daya Nusa Kota Cimahi tersebut kurang mendapat perhatian;
- 2) guru kelas di TK Daya Nusa Kota Cimahi jarang memberikan pembelajaran bahasa Inggris pada anak karena masih menganggap sulit dan lebih mementingkan pembelajaran membaca, menulis dan berhitung (calistung) yang mendasar; dan
- 3) guru dan kepala sekolah di TK Daya Nusa Kota Cimahi menginginkan adanya inovasi dan cara pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

62

3.2 Metode Penelitian

Penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak melalui permainan Bingo di TK Daya Nusa Kota Cimahi ini dilaksanakan melalui sebuah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas berasal dari istilah bahasa Inggris *Classroom Action Research*, yang berarti penelitian tentang tindakan yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu objek penelitian di kelas tersebut. Secara lebih luas, penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, penguasaan kosakata bahasa Inggris anak di TK Daya Nusa Kota Cimahi diupayakan peningkatannya melalui tindakan pembelajaran dengan menggunakan permainan Bingo.

Putri Wulandari, 2013

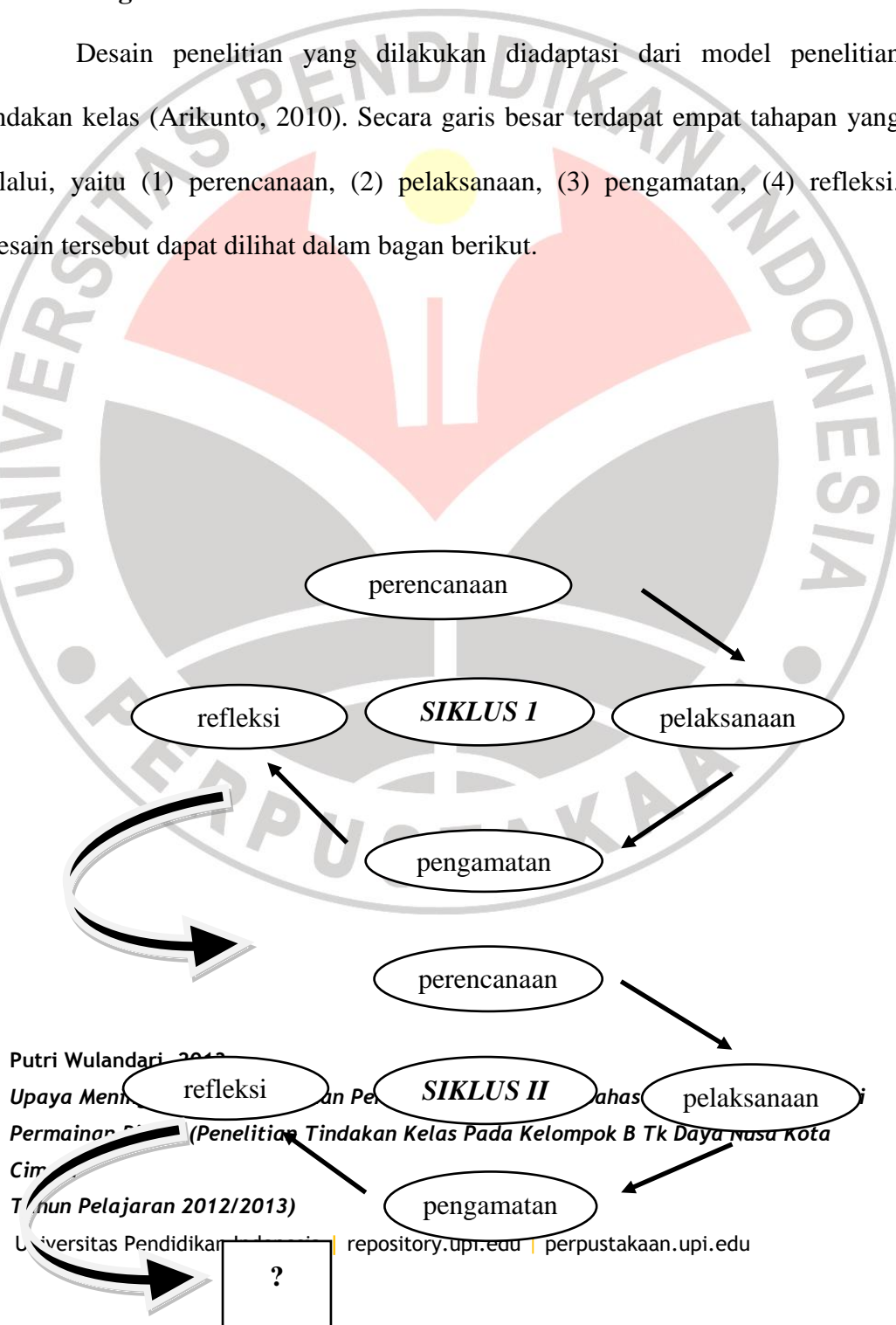
Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

3.3 Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan diadaptasi dari model penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2010). Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Desain tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut.



Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

64

Bagan 3.1: Siklus PTK (Arikunto, 2010)

Berdasarkan bagan 3.1 di atas, dapat diterangkan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa siklus yang saling berkaitan. Setiap siklus merupakan proses yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi hasil tindakan. Keterkaitan dengan siklus berikutnya merupakan hasil dari kegiatan refleksi yang dilakukan pada siklus sebelumnya.

3.4 Prosedur Penelitian

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

65

Prosedur penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperoleh data tentang proses dan hasil yang dicapai dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Identifikasi Permasalahan Pembelajaran Bahasa Inggris

Identifikasi masalah merupakan tahap pertama dalam tahap-tahap penelitian. Pada tahap ini peneliti akan mengidentifikasi permasalahan yang ada dan segera mendapat solusi pemecahan. Peneliti melakukan observasi langsung ke TK Daya Nusa. Target observasi meliputi materi, metode, media pembelajaran yang dipakai, 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 Bingo, memiliki beberapa tahapan dalam proses penelitiannya. Tahapan kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: (1) penetapan fokus permasalahan yaitu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak dengan menggunakan permainan Bingo; (2)

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

66

menetapkan kelas yang akan digunakan yaitu anak kelompok B yang berjumlah 10 orang; (3) penyusunan program pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan Bingo yang dituangkan secara tertulis dalam bentuk (RKM), (RKH); (4) mempersiapkan media 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 simulasi pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan Bingo.

Kompetensi pembelajaran bahasa Inggris memang tidak secara khusus dan terperinci tersurat dalam kurikulum 2004, namun secara umum kompetensi kemampuan bahasa yang harus dikuasai anak tertuang dalam bidang pengembangan bahasa, yang terdiri dari menerima bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Kajian penelitian berada pada bidang pengembangan bahasa dalam hal menerima bahasa untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak TK. Berikut ini tabel kompetensi kemampuan berbahasa kelompok B yang akan dikembangkan melalui pembelajaran dengan menggunakan permainan *Bingo*.

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

67



Tabel 3.1
Indikator Kemampuan Berbahasa Kelompok B yang Dikembangkan melalui Permainan Bingo

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
<ul style="list-style-type: none">Mengetahui nama hewan dalam bahasa Inggris	<ul style="list-style-type: none">Menyebutkan nama hewan <i>horse</i>Menyebutkan nama hewan <i>dog</i>Menyebutkan nama hewan <i>cat</i>Menyebutkan nama hewan <i>butterfly</i>Menyebutkan nama hewan <i>lion</i>Menyebutkan nama hewan <i>snake</i>

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

68

Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
	<ul style="list-style-type: none">• Menyebutkan nama hewan <i>bird</i>• Menyebutkan nama hewan <i>monkey</i>• Menyebutkan nama hewan <i>fish</i>• Menyebutkan nama hewan <i>chicken</i>
<ul style="list-style-type: none">• Mengetahui nama buah-buahan dalam bahasa Inggris	<ul style="list-style-type: none">• Menyebutkan nama buah <i>orange</i>• Menyebutkan nama buah <i>apple</i>• Menyebutkan nama buah <i>mango</i>• Menyebutkan nama buah <i>strawberry</i>• Menyebutkan nama buah <i>guava</i>• Menyebutkan nama buah <i>grape</i>• Menyebutkan nama buah <i>pineapple</i>• Menyebutkan nama buah <i>watermelon</i>• Menyebutkan nama buah <i>banana</i>• Menyebutkan nama buah <i>coconut</i>
<ul style="list-style-type: none">• Memahami hewan berdasarkan jumlah kakinya	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan contoh hewan yang berkaki empat• Memberikan contoh hewan yang berkaki dua
<ul style="list-style-type: none">• Memahami buah-buahan berdasarkan bentuknya	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan buah-buahan yang berbentuk bulat• Memberikan contoh buah-buahan yang berkulit halus• Memberikan contoh buah-buahan yang berkulit kasar

3) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, tindakan yang telah direncanakan dilaksanakan dalam situasi yang aktual. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

69

dengan menggunakan permainan Bingo. 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 (*Reflecting*)

Tahap ini adalah tahap untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dan mengevaluasinya. Setelah penelitian selesai guru pelaksana berdiskusi dengan peneliti tentang implementasi rancangan tindakan. Guru pelaksana menceritakan pengalaman yang dia alami kepada pengamat. Guru

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

70

pelaksana mengatakan pada 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.

Berdasarkan prosedur tersebut, penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak melalui permainan Bingo di TK Daya Nusa Kota Cimahi ini dilaksanakan melalui dua siklus. Tahapan-tahapan yang ditempuh dalam kedua siklus tersebut meliputi kegiatan sebagai berikut:

a. Siklus I

Kegiatan pada siklus I meliputi:

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan langkah-langkah sebagai berikut :

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

71

- a) Menyusun skenario dan alat evaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan model permainan Bingo.
- b) Menyusun pedoman evaluasi diri siswa, lembar observasi kegiatan pembelajaran siswa dan guru dalam proses pembelajaran dengan model permainan Bingo.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi (*Action and Observation*)

Melaksanakan tindakan pembelajaran pertama sesuai dengan skenario pembelajaran melalui permainan Bingo. Pada tahap ini, permainan Bingo dikenalkan kepada anak agar mereka mengerti prosedur permainan Bingo. Sebagai langkah awal, permainan diselenggarakan dengan menggunakan bahasa Indonesia terlebih dahulu. Setelah anak mengenal dan paham permainan Bingo dengan menggunakan bahasa Indonesia, selanjutnya permainan diarahkan dengan menggunakan bahasa Inggris. Selama proses pembelajaran dilakukan observasi oleh guru lainnya untuk mengamati aktivitas guru (peneliti) dan siswa.

3. Refleksi (*Reflective*)

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

72

Kegiatan refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi, evaluasi hasil pembelajaran, dan evaluasi diri, serta meminta masukan dari siswa tentang proses pembelajaran melalui permainan Bingo. Dari hasil refleksi kemudian peneliti memperbaiki dan menguatkan rencana tindakan untuk siklus II.

b. Siklus II

Kegiatan pada Siklus II meliputi:

1. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi proses pembelajaran pada siklus I, maka disusun skenario pembelajaran siklus II yang merupakan perbaikan dari siklus I, beserta alat evaluasi pembelajarannya.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi (*Action and Observation*)

Melaksanakan tindakan pembelajaran II sesuai dengan skenario pembelajaran melalui permainan Bingo. Selama proses pembelajaran dilakukan observasi oleh guru lainnya untuk mengamati aktivitas guru (peneliti) dan siswa.

3. Refleksi (*Reflective*)

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

73

Setelah kegiatan pembelajaran siklus II dilaksanakan, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi. Berdasarkan hasil observasi, evaluasi hasil pembelajaran, dan evaluasi diri, serta meminta masukan dari siswa tentang proses pembelajaran melalui permainan Bingo dianggap pembelajaran telah tuntas, sehingga tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya, peneliti merasa cukup sampai siklus II.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam kegiatan penelitian, cara memperoleh data ini dikenal sebagai metode pengumpulan data. Data yang diperlukan berkaitan dengan implementasi penggunaan permainan Bingo dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris anak kelompok B di TK Daya Nusa Bandung tahun ajaran 2012/2013 diperoleh melalui tes dan observasi.

1. Tes

Dalam penelitian tindakan kelas ini, tes yang dilakukan berupa tes awal dan tes akhir untuk mengukur hasil belajar siswa dalam kompetensi kemampuan

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

74

berbahasa. Tes awal dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan, sedangkan tes akhir dilakukan setelah pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung terhadap kegiatan yang sedang dilaksanakan. Sulipan (2010: 32) mengemukakan bahwa “Observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera”.

Teknik ini dipakai untuk memudahkan peneliti dalam mengenal dan memahami secara komprehensif subyek yang akan diteliti melalui pengamatan langsung. Peneliti mengobservasi secara langsung kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan Bingo. Observasi ini dimaksudkan untuk mengetahui secara langsung bagaimana penerapan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan Bingo.

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi non partisipatif karena peneliti mengamati dan mencatat dengan baik semua perilaku anak dan

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

75

guru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan Bingo untuk mengetahui tingkat penguasaan kosakata bahasa Inggris di Taman Kanak-kanak.

Dalam penelitian ini, aspek-aspek yang diobservasi dalam pelaksanaan tindakan meliputi hal-hal berikut:

- 1) Kegiatan guru TK Daya Nusa Kota Cimahi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan Bingo; Observasi dilakukan oleh guru lainnya sebagai *observer* atau pengamat;
- 2) Kegiatan siswa TK Daya Nusa Kota Cimahi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan Bingo; observasi dilakukan oleh guru yang bertindak sebagai peneliti dan guru lainnya yang bertindak sebagai *observer* atau pengamat;
- 3) Pencapaian hasil belajar siswa TK Daya Nusa Kota Cimahi dalam proses pembelajaran bahasa Inggris melalui permainan Bingo; dan
- 4) Keadaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran di TK Daya Nusa Kota Cimahi.

2.6 Instrumen Penelitian

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

76

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa Inggris anak di TK Daya Nusa Kota Cimahi sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan Bingo. Untuk mendapatkan data tersebut digunakan instrumen yang berupa lembar penilaian tes, catatan anekdotik dan lembar observasi.

1) Lembar Penilaian Tes

Lembar penilaian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *skor*. Guru memberikan penilaian dengan mengisi skor pada kolom penilaian yang terdiri dari kriteria berhasil, kurang berhasil, dan belum berhasil pada skala 1-3. Persentase data digunakan untuk melihat perbandingan besar kecilnya frekuensi jawaban dalam tes yang dihitung dalam jumlah persentase, karena jawaban setiap anak berbeda. Ali (1985: 184) mengemukakan bahwa rumus untuk menghitung persentase yaitu :

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

dimana: % = Persentase (jumlah persentase yang dicari)

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

77

100 = Bilangan tetap

Setelah dipersentasekan, nilai ditafsirkan untuk memperoleh gambaran yang jelas terhadap jawaban pada pertanyaan yang diajukan. Kriteria penafsiran data untuk kepentingan penelitian ini adalah sebagai berikut:

86% - 100% : Baik sekali

66% - 85% : Baik

50% - 65% : Cukup

31% - 49% : Kurang

0% - 30% : Sangat kurang

2) Catatan Anekdotal

Catatan anekdotal memfokuskan pada hal-hal spesifik yang terjadi di dalam kelas atau catatan tentang aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran. Catatan anekdotal mencatat kejadian di dalam kelas secara informal dalam bentuk naratif. Sejauh mungkin, catatan itu memuat deskripsi rinci dan lugas peristiwa yang terjadi di kelas. Catatan anekdotal tidak mempersyaratkan pengamat

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

78

memperoleh latihan secara khusus. Suatu catatan anekdotal yang baik setidaknya memiliki empat ciri, yaitu:

- a) pengamat harus mengamati keseluruhan sekuensi peristiwa yang terjadi di kelas;
- b) tujuan, batas waktu dan rambu-rambu pengamatan jelas;
- c) hasil pengamatan dicatat lengkap dan hati-hati; dan
- d) pengamatan harus dilakukan secara objektif.

3) Lembar Observasi

Lembar observasi dalam penelitian ini sudah mempunyai kriteria penilaian yang dibuat oleh peneliti, yaitu skor skala 4. Pada saat observasi dilaksanakan, pengamat (observer) memberikan nilai sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan berdasarkan perilaku yang ditunjukkan oleh anak.

Lembar Tes dan Lembar Observasi sebagaimana uraian di atas dapat dilihat pada bagian lampiran penelitian ini.

2.7 Teknik Analisis Data

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

79

Pengolahan dan analisis data merupakan lanjutan dari langkah pengelolaan data. Nasution (1988:129-130) mengemukakan bahwa pelaksanaan analisis data terdiri dari reduksi data, display data, serta kesimpulan dan verifikasi.

1) *Reduksi Data*

Dilakukan dengan cara meringkas kembali catatan lapangan dengan memilih hal-hal penting.

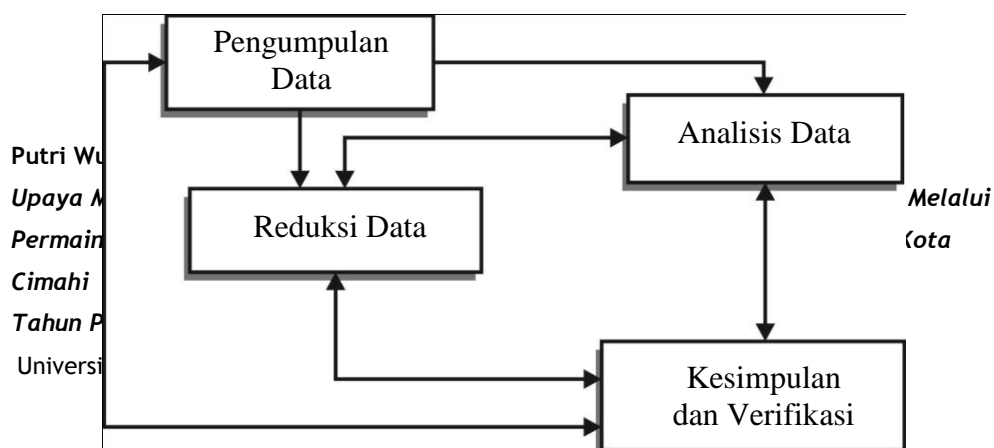
2) *Display Data*

Penyusunan secara sistematis hasil reduksi agar diketahui tema dan polanya.

3) *Kesimpulan dan Verifikasi*

Kesimpulan ditarik dari display data sehingga data dan informasi lebih sempurna. Sedangkan verifikasi dilakukan dengan maksud untuk menjamin tingkat kepercayaan hasil penelitian.

Pelaksanaan analisis data tersebut berkaitan erat dengan proses pengumpulan data, sehingga menurut Miles dan Huberman (1992:16) dapat digambarkan sebagai berikut.



Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

80



Bagan 3.2: Teknik Analisis Data
(Miles dan Huberman, 1992:16)

Berdasarkan bagan 3.2 di atas, analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tahap-tahap pengumpulan data, reduksi data, analisis data dan menyusun kesimpulan dan verifikasi. Data yang diperoleh oleh peneliti diolah secara kualitatif dengan cara diuraikan dalam bentuk deskripsi. Analisis data yang dilakukan dengan cara membandingkan teori dengan kenyataan di lapangan. Hasil analisis diinterpretasikan terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada permainan Bingo. Hasil analisis diperlukan untuk menjawab pertanyaan peneliti, juga digunakan sebagai umpan balik bagi perbaikan intervensi selanjutnya.

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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

81

Analisis data kualitatif dilakukan sepanjang penelitian berlangsung, dalam arti sejak pengumpulan informasi dilakukan, maka sejak itulah analisis terhadap data yang ditemukan dilakukan pula. Data atau informasi dari lapangan yang diperoleh melalui tes dan observasi dideskripsikan, kemudian diseleksi pada hal-hal sesuai dengan kriteria pada pembelajaran bahasa aspek berbicara seperti pelafalan, makna, dan

Analisis data kuantitatif dilakukan terhadap hasil belajar siswa, dengan cara membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan dilakukan, pada siklus I dan II.

Putri Wulandari, 2013

Upaya Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Permainan Bingo (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok B Tk Daya Nusa Kota Cimahi

Tahun Pelajaran 2012/2013)

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