BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartika X-I yang beralamatkan di jalan Yudhawastu Pramuka II, Komplek PPI Kelurahan Cicadas Kecamatan Cibeunying Kidul Kota Bandung. TK Kartika X-I dibawah naungan Yayasan Kartika Jaya.

TK kartikika X-I dijadikan sebagai lokasi penelitian karena pada proses pembelajaran belum menggunakan program pembelajaran komputer untuk meningkatkan penguasaan kosa kata Bahasa Sunda.

2. Subjek Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah Seluruh anak yang berada di kelompok B yang berada di TK Kartika X-I. Subjek yang diambil sama dengan jumlah populasi yang ada didalam kelas kelompok B

Table 3.1
Sampel TK Kartika X-I

Kelas	Kontrol B3		Eksperimen B2	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Jumlah	11	9	7	13
Total	20		20	

Didalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* Karena peneliti mengambil satu kelas untuk dijadikan sampel agar mempermudah mencapai tujuan penelitian. Sebagaimana Anggoro dkk, (2009:4.10) sampel yang anggota sampelnya dipilih secara sengaja atas dasar pengetahuan dan keyakinan peneliti

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti menentukan dari seluruh populasi yang berjumlah 20 anak, akan dijadikan sampel penelitian sebagai kelompok eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol berjumlah 20 anak.

B. Desain Penelitian

Desain yang akan digunakan adalah *Nonequivalent control group design* yaitu pada penelitian ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

O1	X	O2
O3		O4

Sugiyono (2010:116)

Mohamad Ali (Kusumawati,2010:40) memaparkan

"Kuasi eksperimen hampir mirip dengan eksperimen, perbedaannya terletak pada penggunaan subjek yaitu kuasi eksperimen tidak dilakukan penugasan random, melainkan dengan menggunakan kelompok yang telah ada *(intact group)."*

Observasi dilakukan dua kali pertemuan yaitu sebelum eksperimen yang disebut *pre test* dan observasi dilakukan kembali sesudah eksperimen disebut *post test.* Penieliti mengobservasi kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk memastikan keseimbangan antara kedua kelompok. Sebelum peneliti

melakukan penelitian terlebih dahulu menyusun langkah-langkah pra eksperimen yang dilakukan pada desain ini adalah sebagai berikut.

a. Memilih kelompok yang akan digunakan sebagai sampel dalam penelitian
b. Menentukan kelas yang akan dijadikan kelompok eksperimen dan kontrol
c. Mengadakan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol
d. Memberi perlakukan pada kelompok terhadap kelompok eksperimen berupa pembelajaran menggunakan program pembelajaran komputer. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakukan hanya diajarkan melalui teknik konvensional.
e. Mengadakan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
f. Melihat pengaruh program pembelajaran komputer terhadap kosa kata Bahasa Sunda pada kelompok eksperimen.
g. Perbandingan nilai-nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang telah diperoleh. Selanjutnya akan di uji secara statistik.

1. Langkah-langkah menggunakan Program Pembelajaran Komputer pada kelompok eksperimen

Terdapat beberapa langkah-langkah dalam pembelajaran komputer yang di rencanakan dalam RPP (Rencana Program Pembelajaran) dan RKH (Rancangan Kegiatan Harian). Di dalam program ada dua bagian pengajaran yang peneliti ajarkan kepada anak yaitu Pengenalan kosa kata warna, binatang, benda dan Permainan *game/*simulasi.

Gambar 3.1
tampilan utama program komputer

1) Langkah-langkah pengenalan kosa kata

a. Pengenalan kosa kata warna

- Guru mengkondisikan anak terlebih dahulu untuk mendengarkan peraturan terlebih dahulu.
- Anak diperintah guru untuk menggerakan kunsor *mouse* ke pemilihan menu kosa kata warna
- Anak menggerakan kunsor ke berbagai macam warna lalu anak mendengarkan suara dan anak mengikuti
- Setelah itu guru membimbing dan mengawasi anak dalam melakukan pembelajaran komputer pengenalan warna.

Gambar 3.2
Pengenalan warna dalam Bahasa Sunda

b. Mengenalkan berbagai macam binatang.

- Anak dibimbing oleh guru untuk membuka permainan tentang macam-macam binatang
- Guru membimbing anak untuk mengarahkan kunsor kearah biantang. Lalu anak mendengarkan suara dan mengikuti kosa kata yang didengar.
- Setelah anak berhasil mengucapkan nama binatang lalu lanjutkan mengarahkan kusor keapada binatang yang lainnya.

Gambar 3.3
Pengenalan nama hewan

c. Mengenalkan berbagai macam nama-nama tubuh.

- Anak dibimbing oleh guru untuk membuka permainan tentang macam-macam tubuh.
- Guru membimbing anak untuk mengarahkan kunsor ke arah bagian tubuh. Anak mengikuti suara audio komputer contohnya : *sampean, panangan*
- Setelah anak berhasil mengucapkan kata-kata lalu dilanjutkan megarahkan kunsor lagi ke bagian tubuh yang lainnya.

Gambar 3.4
pengenalan anggota badan

d. Mengenalkan kosa kata bilangan 1-20

- Anak dibimbing oleh guru untuk membuka pengenalan kosa kata bilangan
- Guru membimbing anak untuk mengarahkan kunsor kearah angka. Anak mengikuti suara audio komputer contohnya : *hiji, dua, tilu, opat,*
- Setelah anak berhasil mengucapkan kata-kata lalu dilanjutkan megarahkan kunsor lagi ke angka berikutnya.

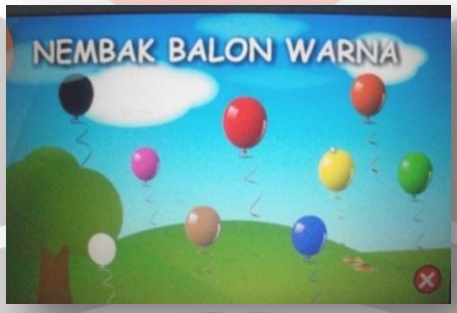
Gambar 3.5

pengenalan angka 1-20

2) Langkah-langkah permainan / *game*

a. Permainan kosa kata warna

- Guru menjelaskan aturan permainan kepada anak secara singkat dan jelas.
- Anak dibimbing oleh guru untuk membuka permainan tentang kosa kata warna (nembak balon)
- guru memberikan perintah kepada anak untuk menembak balon suasai warna yang dikehendaki guru contohnya : *tembak balon warna bereum*
- anak harus mencari balon warna *bereum* dan setelah berhasil menembak lanjut ke perintah guru selanjutnya.



Gambar 3.6
Permainan nembak balon warna

Permainan kosa kata binatang (nebak sora sasatoan)

- Anak di bimbing oleh guru untuk membuka permainan tentang kosa kata warna binatang (nembak sora sasatoan)
- Guru menjelaskan aturan permainan kepada anak secara singkat dan jelas.

- anak memainkan permainan dan mengarahkan kunsor terlebih dahulu kepada gambar spiker dan telinga. Lalu anak menebak suara binatang dengan cara memilih gambar binatang yang sudah disediakan.

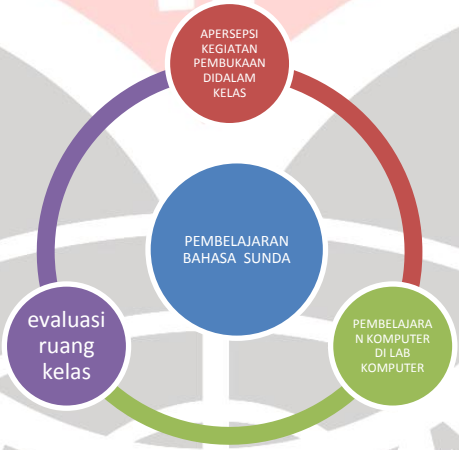
Gambar 3.7
menebak suara binatang

Permainan kosa kata binatang (menghitung jumlah binatang)

- Anak dibimbing oleh guru untuk membuka permainan tentang kosa kata warna binatang (menghitung jumlah binatang)
- Guru menjelaskan aturan permainan kepada anak secara singkat dan jelas.
- Guru membingbing anak untuk meghitung jumlah binatang. Setelah tahu jumlahnya anak memilih jawaban yang tepat yang berada di bawah.
- Jika benar skor akan bertambah dan lanjut kepada soal berikutnya.

Gambar 3.8
menghitung jumlah binatang

Dalam pelaksanaannya satu komputer dimainkan oleh satu orang anak. Hal ini dimaksudkan agar penelitian mendapatkan hasil yang ilmiah dan terjaga keefektifannya. Durasi anak ketika memainkan program pembelajaran komputer Bahasa Sunda sekitar 15 menit. Secara bergiliran anak memasuki laboratorim komputer. Terdapat lima set komputer dan akan dibagi empat kuater dalam pembelajaran tersebut. Gambaran alur pembelajaran program pembelajaran komputer dimulai dari ruang kelas, laboratorium dan kembali ke ruang kelas, jika digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.9
Alur pembelajaran Program pembelajaran komputer

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Hal ini dilakukan untuk melihat pengaruh dari program pembelajaran komputer terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Sunda anak usia dini. Pada perencanaan hingga mendapatkan hasil sebuah penelitian memerlukan suatu metode yang tepat untuk dapat memecahkan masalah. Sehingga dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang saling mendukung penguasaan kosa kata Bahasa Sunda.

1) Variable Bebas

   Didalam sebuah penelitian variabel bebas merupakan variabel yang sangat mempengaruhi variabel terikat. Pembelajaran komputer adalah variabel bebas pada penelitian ini. Program pembelajaran komputer sebagai variabel bebas merupakan *treatment* (perlakuan yang akan diberikan kepada subjek penelitian).

2) Variable terkait

   Sugiono (Popon, 2012) menjelaskan variabel dependent atau variabel terikat, yaitu yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan penguasaan kosa kata Bahasa Sunda pada anak usia dini.

D. Definisi Operasional

1) Penguasaan Kosa kata Bahasa Sunda

   Penguasaan kosa kata Bahasa Sunda yang dilakukan pada penelitian kali ini adalah kosa kata *basic* atau dasar. Dalam penelitian ini peneliti membatasi pembahasan pada kosa kata dasar yang diadopsi dari Tarigan (1988:4) mengenai kosa kata dasar meliputi :

   Kata warna : *bereum, hejo, koneng, hideung, bodas*

   Kata benda (binatang) : *hayam, manuk, entog, oray, ucing.*

Kata bilangan	: *hiji, dua, tilu, opat, lima, genep, tujuh, dalapan, salapan, sapuluh.*
Nama-nama bagian tubuh	: *Raray, rambut, soca, pangambung,, cepil, panangan, sampean.*

2) Program Pembelajaran komputer

Program yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah software yaitu "*kaulinan budak dina komputer*" yang di rancang oleh peneliti. Software ini mengajarkan kepada anak kosa kata dasar seperti kosa kata warna, benda, dan bilangan dalam Bahasa Sunda. Pada saat mengajarkan kosa kata Bahasa Sunda kepada anak menggunakan software, anak diberikan kebebasan bereksplorasi memainkan *game* . Namun tetap didalam bimbingan dan arahan guru.

E. Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian hendaknya peneliti mengembangkan kisi-kisi instrument agar memudahkan penyusunan instrumen . Penyusunan berawal dari variabel-variabel yang ditetapkan oleh peneliti. Selanjutnya menentukan indikator yang akan diukur, lalu dikembangkan dan dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pertanyaan.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2010:148)

Setelah kisi-kisi dibuat lalu dijabarkan didalam pedoman observasi dan wawancara penguasaan kosa kata Bahasa Sunda anak usia dini. Terdapat 30 item keseluruhan diantaranya 3 item kemampuan ekspresif dan 27 item keterampilan ekspresif.

Tabel 3.2

KISI-KISI INSTRUMEN

PENGARUH PROGRAM PEMBELAJARAN KOMPUTER TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA SUNDA

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Butir Item
Kemampuan Penguasaan kosa kata B.Sunda.	1.Penguasaan reseptif	a. Menyimak perkataan orang lain (dalam B.Sunda)	1) Anak dapat mendengarkan perkataan guru dalam Bahasa Sunda 2) Anak dapat memahami perkataan guru dalam bahasa sunda 3) Anak dapat melaksanakan apa yang diperintahkan guru	Observasi	Anak	1-3

	2.Penguasaan produktif (kemampuan mengungkapkan bahasa)	b. Menyebutkan kata-kata yang diketahui (dalam B.Sunda)	1) Anak dapat menyebutkan nama-nama warna dalam Bahasa Sunda 1. merah –bereum 2. hitam-hideung 3. kuning-koneng 4. putih-bodas 5. hijau-hejo 2) Anak dapat menyebutkan nama-nama binatang dalam Bahasa Sunda 1. Kodok-bangkong 2. Kucing-ucing 3. Burung-manuk 4. Ayam-hayam 5. Bebek-entog 6. Ular-oray 3) Anak dapat menyebutkan nama-nama anggota tubuh dalam Bahasa Sunda 1. Muka -raray 2. mata-soca 3. hidung-pangambung 4. telingan-ceupil 5. tangan-panangan 6. kaki-sampean 4) Anak dapat menyebutkan nama bilangan dalam Bahasa Sunda	Observasi dan wawancara	Anak	4-8 9-14 16-23 21-30

			1. Satu -hiji 2. Dua-dua 3. Tiga-tilu 4. Empat-opat 5. Lima-lima 6. Enam-genep 7. Tujuh-tujuh 8. Delapan-dalapan 9. Sembilan -salapan 10. Sepuluh-sapuluh			

Tabel 3.3

Pedoman Observasi dan Wawancara
Penguasaan Kosa Kata Bahasa Sunda Anak

No	Pernyataan	Nilai					
		Pretest			Posttest		
		B	C	K	B	C	K
1	Anak dapat mendengarkan perkataan guru dalam Bahasa Sunda						
2	Anak dapat memahami perkataan guru dalam Bahasa Sunda						
3	Anak dapat melaksanakan apa yang diperintahkan guru						
4	Menyebutkan kata merah dalam Bahasa Sunda (bereum)						
5	Menyebutkan kata hitam dalam Bahasa Sunda (hideung)						
6	Menyebutkan kata kuning dalam Bahasa Sunda (koneng)						
7	Menyebutkan kata putih dalam Bahasa Sunda (bodas)						

8	Menyebutkan kata hijau Bahasa Sunda (hejo)						
9	Menyebutkan kata kodok dalam Bahasa Sunda (bangkong)						
10	Menyebutkan kata kucing dalam Bahasa Sunda (ucing)						
11	Menyebutkan kata burung dalam Bahasa Sunda (manuk)						
12	Menyebutkan kata ayam dalam Bahasa Sunda (hayam)						
13	Menyebutkan kata bebek dalam Bahasa Sunda (entog)						
14	Menyebutkan kata ular dalam Bahasa Sunda (oray)						
15	Menyebutkan kata muka dalam Bahasa Sunda (raray)						
16	Menyebutkan kata mata dalam Bahasa Sunda (soca)						
17	Menyebutkan kata hidung dalam Bahasa Sunda (pangambung)						
18	Menyebutkan kata telingan dalam Bahasa Sunda (ceupil)						
19	Menyebutkan kata tangan dalam Bahasa Sunda (panangan)						
20	Menyebutkan kata kaki dalam Bahasa Sunda (sampean)						
21	Menyebutkan nama bilangan satu dalam Bahasa Sunda (hiji)						
22	Menyebutkan nama bilangan dua dalam Bahasa Sunda (dua)						
23	Menyebutkan nama bilangan tiga dalam Bahasa Sunda (tilu)						
24	Menyebutkan nama bilangan empat dalam Bahasa Sunda (opat)						
25	Menyebutkan nama bilangan lima dalam Bahasa Sunda (lima)						
26	Menyebutkan nama bilangan enam dalam Bahasa Sunda (genep)						
27	Menyebutkan nama bilangan tujuh dalam Bahasa Sunda (tujuh)						
28	Menyebutkan nama bilangan delapan dalam Bahasa Sunda (dalapan)						
29	Menyebutkan nama bilangan sembilan dalam Bahasa Sunda (salapan)						
30	Menyebutkan nama bilangan sepuluh dalam Bahasa Sunda (sapuluh)						

Dalam memberi nilai pada penelitian kali ini, maka peneliti mengambil skala pengukuran yang mengadaptasi dari skala Likert. Angka tertinggi pada skala ini

adalah 3 sedangkan terendahnya adalah 1. (Sugiyono, 2010:139). Berikut kriteria penilaian skala Likert untuk mengukur penguasaan kosa kata bahasa sunda anak.

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian penguasaan kosa kata bahasa sunda anak.

Penilaian	B (baik)	C (cukup)	K (kurang)
Nilai	3	2	1

Keterangan:
B =baik (jika anak mampu menyebutkan kosa kata secara mandiri)
C = cukup (jika anak mampu menyebutkan kosa kata dengan bantuan guru)
K =kurang (jika anak belum mampu menyebutkan kosa kata)

1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pelaksanaan aktivitas pembelajaran peneliti terlebih dahulu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Peneliti akan melaksanakan penelitian selama 2 hari berturut-turut dengan tema yang berbeda-beda.

1. RPP I tema " Aku" , dalam pembelajarannya memperkenalkan macam-macam anggota tubuh dan bilangan dalam Bahasa Sunda
2. RPP II tema " Binatang", dalam pembelajarannya mengajarkan macam-macam binatang dan macam-macam warna dalam Bahasa Sunda

Rancangan pembelajaran akan terlampir secara rinci pada lampiran A.

F. Proses Pengembangan Instrumen

1) Validitas

Validitas adalah merupakan esensi kenenaran hasil penelitian (Nasution S, 1987:100). Menurut Nasution Validitas merupakan konsep yang paling penting dalam penelitian. Sehingga sang peneliti harus membuat instrument yang valid. Suatu alat pengukur dikatakan valid, jika alat tersebut mengukur apa yang harus di ukur oleh alat itu.

a. Validitas Konstrak *(Construct Validity)*

Pengujian validitas konstrak, dapat diguakan dengan pendapat dari ahli *(judgment experts)*. Instrument di kontruksi dengan berbagai macam aspek yang diukur dengan teori tertentu.maka selanjutnya dikonsultasikan oleh para ahli.

Setelah menjudgment hasil uji instrument kepada para ahli yaitu Ibu Heni dan Ibu Vina maka dilanjutkan dengan uji coba instrument. Jumlah sample yang di gunakan sebayak 84 orang anak.

$$r_{XY} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X).(\sum Y)}{\sqrt{\{n.\sum X^2 - (\sum X)^2\}.\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan

r = Koefisien Korelasi

x = Variabel Bebas (*Independen*)

y = Variabel Tidak Bebas (*Dependen*)

n = Jumlah anak yang dihitung

1) Menghitung koefisien korelasi
2) Proses pengambilan keputusan
   Didalam pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

   - Jika r hitung positif, dan r hitung ≥0,21, maka butir soal valid
   - Jika r hitung negatif, dan r hitung <0,21, maka butir soal tidak validitas

Item yang dipilih (valid) merupakan yang memiliki tingkat korelasi ≥ 0,21, jadi semakin tinggi validitas suatu alat ukur, maka alat ukur tersebut semakin mengenai sasarannya atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2008)

Untuk lebih jelas tentang uji validitas item data, berikut disajikan hasil rekapituasi uji validitas kemampuan Penguasaan kosa kata Bahasa Sunda dengan menggunakan program Ms. Excel 2007 dan SPSS ver 17 sebagai berikut:

Tabel 3. 5

Hasil Validasi Item Kemampuan Penguaasaan Kosa Kata Bahasa Sunda Anak

No	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No	r Hitung	r Tabel	Kriteria
1	0,39	0,21	Valid	16	0,53	0,21	Valid
2	0,45	0,21	Valid	17	0,69	0,21	Valid
3	0,43	0,21	Valid	18	0,38	0,21	Valid
4	0,48	0,21	Valid	19	0,64	0,21	Valid
5	0,61	0,21	Valid	20	0,56	0,21	Valid
6	0,38	0,21	Valid	21	0,57	0,21	Valid
7	0,49	0,21	Valid	22	0,62	0,21	Valid
8	0,32	0,21	Valid	23	0,69	0,21	Valid
9	0,43	0,21	Valid	24	0,54	0,21	Valid

No	r Hitung	r Tabel	Kriteria	No	r Hitung	r Tabel	Kriteria
10	0,39	0,21	Valid	25	0,64	0,21	Valid
11	0,59	0,21	Valid	26	0,33	0,21	Valid
12	0,46	0,21	Valid	27	0,63	0,21	Valid
13	0,46	0,21	Valid	28	0,59	0,21	Valid
14	0,65	0,21	Valid	29	0,53	0,21	Valid
15	0,27	0,21	Valid	30	0,62	0,21	Valid

Berdasarkan tabel 3.3 dapat dilihat semua item valid. Artinya bahwa item tersebut dapat mengukur apa yang harus diukur.

2) Reliabilitas

Reabilitas adalah ukuran suatu gejala pada waktu yang berlainan yang senantiasa menunjukan hasil yang sama (Nasution S, 1987:103)

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(n - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_i^2}\right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitastes yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_i^2 = Varians total

n = Banyaknya skor

Kedua, mencari varians semua item menggunakan rumus berikut (Arikunto, 2002)

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$\sum x$ = Jumlah skor

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor

N = Banyaknya sampel

Setelah uji validasikan butir soal/item dari variabel penguasaan kosa kata Bahasa Sunda anak, maka langkah selanjutnya adalah menguji apakah butir soal tersebut reliabel, untuk mengetahuinya peneliti menggunakan bantuan perhitungan program SPSS ver 17.00 dan diperoleh sebagai berikut:

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.905	30

Untuk mengetahui seberapa erat hubungan antara variabel X dan variabel Y tersebut diperlukan suatu tafsiran yang akan dijelaskan dalam batasan-batasan seperti kriteria berikut :

Tabel 3.6

Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat

0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2011:184)

Merujuk pada tabel interpretasi nilai koefisien korelasi, maka reliabilitas instrument ini dinyatakan sangat kuat, karena 0,90 berada diantara 0,80-1000. dengan kata lain, instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data dan Alasan Rasionalnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan didalam penelitian ini mengunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada teknik observasi dan wawancara tertuang didalam pedoman observasi dan wawancara penguasaan kosa kata Bahasa Sunda anak terlampir secara jelas pada halaman 42 tabel 3.3.

1. Observasi

   Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian penguasaan kosa kata Bahasa Sunda ini mengunakan teknik observasi terstuktur. observasi terstuktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. (Sugiyono, 2008:146).

   Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk melihat kondisi objektif awal dan akhir setelah di terapkannya *treatment* program pembelajaran komputer terhadap penguasaan kosa kata Bahasa untuk melihat apakah ada pengaruh terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Sunda anak di TK Kartika X-I.

2. Wawancara

   Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta bisa mengetahui hal-hal yang lebih

mendalam dalam jumlah responden besar/sedikit (Sugiyono, 2010:194). Wawancara pada penelitian ini dilakukan secara tidak terstruktur dan dilakukan melalui tatap muka *(face to face)*.

3. 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 dan bukti otentik yang jelas mengenai keaslian dan kealamiahan penelitian berupa proses awal sampai akhir. Hal ini untuk melihat pengaruh pembelajaran komputer terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Sunda terhadap kelompok eksperimen. Sehingga memperoleh hasil yang maksimal, peneliti megadakan penelitian secara langsung terhadap anak.

H. Analis Data

Teknik analis data didalam penelitian ini menggunakan pendekatan secara kuantitatif. Data yang didapatkan kemudian akan diolah dengan menggunakan perhitungan statistika deskripsi dan inferensial.

Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui hipotesis penelitian tersebut dapat diterima atau ditolak, selain itu untuk mengetahui juga apakah ada perubahan dari kelompok kontrol. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *software* SPSS ver 17.0.

1. Profil kemampuan penguasaan kosa kata Bahasa Sunda anak sebelum dan sesudah diterapkan program pembelajaran komputer.

Langkah-langkah dalam membuat profil penguasaan kosa kata Bahasa Sunda sebelum dan setelah penerapan program pembelajaran komputer adalah sebagai berikut:

a. Menentukan skor maksimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor maksimal ideal = jumlah soal x skor tertinggi

Aspek	Skor Maksimal Ideal
Keseluruhan	30 x 3 = 90
Kosa kata reseptif	3 x 3 = 9
Kosa kata ekspresif	27 x 3 = 81

b. Menentukan skor minimal ideal yang diperoleh sampel:

Skor minimal ideal = jumlah skor x skor terendah

Aspek	Skor Minimal Ideal
Keseluruhan	30 x 1 = 30
Kosa kata reseptif	3 x 1 = 3
Kosakata ekspresif	27 x 1 = 27

c. Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel:

Rentang skor = skor maksimal ideal – skor minimal ideal

Aspek	Rentang Skor
Keseluruhan	90 - 30 = 60
Kosakata reseptif	9 - 3 = 6
Kosakata ekspresif	81 - 27 = 54

d. Mencari interval skor:

Interval skor = rentang skor / 3

Aspek	Interval Skor

Keseluruhan	60 / 3 = 20
Kosakata reseptif	6/ 3 = 2
Kosakata ekspresif	54 / 3 = 18

Berdasarkan langkah-langkah di atas, kemudian didapat kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7

Kriteria Profil Kemampuan Anak

Aspek	Kriteria	Interval
Keseluruhan	Tinggi	72-92
	Sedang	51-71
	Rendah	30-50
Kosa kata reseptif	Tinggi	9-11
	Sedang	6-8
	Rendah	3-5
Kosa kata ekspresif	Tinggi	65-83
	Sedang	46-64
	Rendah	27-45

2. Pengujian Hipotesis

Sebelum mengambil keputusan data harus berdistribusi normal namun jika data tidak berdistribusi normal maka harus diuji statistik non parametrik dengan menggunakan uji sampel tidak berhubungan (independen) yaitu uji *Mann-Whitney.*

a. Penetapan Hipotesis

$H_0 : \beta = 0$ (tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari program pembelajaran komputer terhadap penguasaan kosa kata Bahasa Sunda pada kelompok eksperimen)

$H_0 : \beta \neq 0$ (terdapat pengaruh yang signifikan dari program pembelajaran komputer terhadap kosa kata Bahasa Sunda pada kelompok eksperimen)

b. Dasar pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} atau dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh dengan $\alpha = 0{,}05$.

Jika pengambilan keputusannya berdasarkan nilai t_{hitung} maka kriterianya adalah Ho diterima jika $-t_{1-\frac{1}{2}\alpha} < t_{hitung} < t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$, dimana $t_{1-\frac{1}{2}\alpha}$ didapat dari daftar tabel t dengan dk = $(n_1 + n_2 - 1)$ dan peluang $1 - \frac{1}{2}\alpha$. Untuk harga-harga t lainnya Ho ditolak.

Jika pengambilan keputusannya berdasarkan angka probabilitas (nilai p), maka kriterianya adalah:

1) Jika nilai $p < 0{,}05$, maka Ho ditolak
2) Jika nilai $p > 0{,}05$, maka Ho diterima

c. Mencari t_{hitung}

Tahapan mencari t_{hitung} adalah sebagai berikut:

1) Menghitung selisih (d), yaitu data *pretest* – data *posttest.*
2) Menghitung total d, lalu mencari mean d.
3) Menghitung $d - (d_{rata\text{-}rata})$, kemudian mengkuadratkan selisih tersebut, dan menghitung total kuadrat selisih tersebut.
4) Mencari Sd^2, dengan rumus:

$$Sd^2 = \frac{1}{(n-1)} \text{ x } [\text{total } (d - d_{rata\text{-}rata})^2]$$

5) Mencari t_{hitung} dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{Sd/\sqrt{n}}$$

Keterangan:

$\bar{d}$: rata-rata d

Sd : Standar deviasi

n : Banyaknya data (Sudjana, 1996: 242)