



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan kemampuan membaca anak kelas B TK Persis Tarogong melalui Alat Permainan Edukatif Karpas Baca *Qwerty*. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 29 Agustus 2012 terdapat masalah dalam pengembangan kemampuan membaca. Diantaranya yaitu pembelajaran membaca berupa pengenalan huruf dengan menggunakan media papan tulis dan huruf yang ditempel di dinding. Anak diminta mengikuti apa yang diucapkan oleh guru. Sebagian besar anak tampak kurang antusias. Hal ini terlihat dari respon anak-anak yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Selain terdapat permasalahan dalam pengembangan kemampuan membaca, juga kurangnya alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dengan berdasar pada hal-hal berikut: PTK memiliki pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan kearah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran, PTK dilakukan secara partisipatif sehingga dapat meningkatkan praktek kegiatan mengajar guru di kelasnya. Metode ini dapat membantu mengatasi persoalan yang dihadapi. Kusumah (2011:9) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK)

adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara (1) merancang, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara kolaboratif yang mengacu pada salah satu prinsip PTK (Arikunto, 2006) yaitu penelitian yang melibatkan guru kelas dalam proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian tindakan kelas sampai pada penyusunan laporan hasil penelitian.

Adapun model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model John Illiot. Langkah tindakan yang direalisasikan yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif Karpas Baca *Qwerty*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam setiap siklus PTK meliputi:

1. Perencanaan (*planning*) yaitu mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Dengan membuat scenario pembelajaran, mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung serta mempersiapkan instrument.
2. Tindakan (*acting*) yaitu implementasi atau penerapan rancangan yang akan dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan
3. Observasi (*observing*) yaitu mengamati atas hasil dari tindakan yang sedang dan telah dilaksanakan terhadap siswa
4. Refleksi (*reflecting*) yaitu peneliti melihat dan mempertimbangkan atas hasil dan tindakan dengan melakukan analisis data mengenai proses, masalah, dan hambatan yang dijumpai pada saat pelaksanaan tindakan.



Berdasarkan bagan tersebut di atas dapat dijelaskan langkah sebagai berikut:

1. Adanya ide awal

Ide awal biasanya muncul dikarenakan terdapatnya masalah yang berlangsung di dalam kelas. Ide awal tersebut diantaranya berupa upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan. Permasalahan yang dimaksud adalah kondisi kemampuan membaca anak yang sebagian besar masih rendah, maka cara untuk meningkatkan kemampuan membaca tersebut melalui penggunaan alat permainan edukatif Karpets Baca *Qwerty*.

2. Perencanaan

Perencanaan ini dilakukan dalam setiap siklus, berupa 4 tindakan permainan dengan tema permainan berdasarkan indikator yang digunakan dalam instrumen penelitian .

3. Implementasi Tindakan

Implementasi tindakan pada prinsipnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Proses pelaksanaannya pada setiap tindakan meliputi tahapan perencanaan, tindakan, dan observasi. Penjelasan pada setiap tahapan akan diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti mengadakan diskusi dengan guru tentang bagaimana meningkatkan kemampuan membaca melalui penggunaan alat permainan edukatif Karpets Baca *Qwerty*. Kemudian

peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran berupa skenario pelaksanaan kegiatan permainan alat permainan edukatif Karpet Baca *Qwerty*, menyusun rencana kegiatan harian, mempersiapkan alat permainan edukatif Karpet Baca *Qwerty*, membuat rancangan atau langkah-langkah dari setiap permainan yang akan dilakukan dengan mengacu pada tema yang akan disampaikan, dan mempersiapkan evaluasi yang akan digunakan pada akhir siklus.

b. Tindakan (*acting*)

Merupakan praktik pelaksanaan penerapan penggunaan alat permainan edukatif Karpet Baca *Qwerty* dalam meningkatkan kemampuan membaca anak sesuai rencana yang telah disusun dan disepakati sebelumnya meliputi :

- 1) Menetapkan tujuan dan tema yang akan dipilih dalam kegiatan
- 2) Menetapkan tema dan kosakata yang akan dikembangkan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 3) Menetapkan langkah-langkah dalam setiap permainan alat permainan edukatif Karpet Baca *Qwerty*, diantaranya mengkomunikasikan tujuan dan tema permainan Karpet Baca *Qwerty* kepada anak, sebelum permainan dimulai memperhatikan hal-hal di bawah ini :

- (a) Menentukan tempat bermain, mencari tempat bermain yang luas dan nyaman untuk menaruh Karpet Baca *Qwerty*, mengatur tempat duduk anak,

(b) Menjelaskan aturan permainan, cara bermain Karpets Baca *Qwerty*, guru memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak bagaimana cara dan aturan permainannya.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan peneliti terhadap pelaksanaan tindakan permainan Karpets Baca *Qwerty* dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai semua peristiwa yang terjadi pada proses tindakan permainan, serta mengamati permasalahan lain yang timbul selama tindakan permainan Karpets Baca *Qwerty* berlangsung.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah semua tindakan permainan Karpets Baca *Qwerty* dilaksanakan dalam satu siklus untuk mengkaji hasil pengamatan dengan menggunakan analisis kualitatif dan merenungkan kembali proses tindakan permainan Karpets Baca *Qwerty* dengan berbagai permasalahan atau kegagalan. Peneliti juga melakukan diskusi dengan guru untuk menentukan dan merekonstruksi pembelajaran serta mendapatkan masukan bagi perbaikan rencana siklus selanjutnya.

5. Revisi (perbaikan rencana)

Revisi dilakukan setelah peneliti melakukan refleksi di akhir siklus pertama, dengan berdasarkan permasalahan dan kegagalan yang ditemukan menuntut peneliti dan guru kelompok A untuk melakukan

perbaikan terhadap rencana penerapan penggunaan Karpets Baca *Qwerty* yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya

## 6. Kesimpulan

Kesimpulan ditulis setelah mendapatkan hasil atau gambaran dari tindakan penggunaan Karpets Baca *Qwerty* untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini yang dilakukan dengan cara analisis kualitatif.

## B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Persis Tarogong yang beralamat di Jl Terusan Pembangunan No 1 Tarogong Garut . Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B4 Tk Persis Tarogong Garut.

## C. Definisi Operasional

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

(1) Kemampuan Membaca Dini dan (2) Alat Permainan Edukatif Karpets Baca *Qwerty*, definisi dari istilah-istilah tersebut yaitu :

### 1. Kemampuan membaca Dini

Kemampuan membaca dini yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Nurbiana (2007:5.5) membaca dini terkait dengan (a) pengenalan huruf atau aksara, (b) bunyi dari huruf atau rangkaian huruf-huruf. Hal ini senada dengan pendapat Susan L. Hall dkk (Dyer, 2009:185 yang menyatakan bahwa salah satu keterampilan dasar

membaca dini adalah kesadaran aksara yaitu keterampilan untuk mengenali dan menyebutkan nama-nama abjad.

Indikator yang diharapkan dapat dicapai sesuai dengan Kurikulum Permendiknas 58 Tahun 2009 tentang indikator kemampuan Keaksaraan yang merupakan tahapan awal dari membaca untuk anak usia 5-6 tahun yaitu:

- a. Menyebutkan simbol-simbol huruf vokal yang dikenal yaitu a,i,u,e,o
  - b. Menyebutkan simbol-simbol huruf konsonan yang dikenal. Namun, dalam penelitian ini dibatasi hanya huruf b,c,d,f,g
  - c. Menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama : misal kata yang memiliki huruf awal “b” seperti baju, bola, buku
  - d. Menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya,
  - e. Membaca nama sendiri.
2. **Alat Permainan Edukatif Karpas Baca *Qwerty***

*APE Karpas Baca Qwerty* adalah salah satu alat permainan edukatif yang sengaja di desain dan dikembangkan oleh peneliti untuk melatih kemampuan membaca anak. “*Karpas Baca Qwerty*” adalah alat permainan edukatif berupa karpas berbahan *banner* berukuran 2x1 meter yang sudah dicetak huruf abjad dengan susunan seperti *keyboard* atau susunan huruf pada *HP qwerty*.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai pelengkap. Dalam pengumpulan data peneliti bersifat partisipatif kolaboratif, hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang objektif mengenai aktifitas guru dan anak, serta melihat perkembangan perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Instrumen yang digunakan diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Observasi**

Observasi adalah suatu cara yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk mengamati kemampuan membaca anak. Proses pengamatan yang dilakukan merupakan proses pengamatan yang sederhana. Pengamatan dilakukan terhadap anak dan situasi pembelajaran yang berlangsung guna mengetahui kondisi kemampuan membaca anak serta sikap anak selama pembelajaran berlangsung sehingga dapat menata langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan mengenal symbol huruf, menyusun kata, mengenal angka, termasuk antusiasme anak dalam mengikuti permainan serta melihat perkembangan yang terjadi pada kemampuan membaca anak sebelum dan sesudah menggunakan Karpas Baca *Qwerty*.

Jenis observasi dalam penelitian ini yaitu observasi terstruktur. Pengamat atau observer hanya membutuhkan tanda *checklist* pada tempat yang tersedia dengan lembar observasi yang sudah disiapkan.

Instrumen observasi berupa lembar observasi, baik observasi aktivitas guru maupun observasi aktivitas siswa untuk mengukur tingkat aktivitas/partisipasi siswa dalam permainan Karpet Baca *Qwerty*. Selain itu dilengkapi dengan lembar instrumen penilaian kemampuan membaca anak. Lembar observasi lebih lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

## **2. Wawancara**

Menurut Hopkins (1993) dalam Wiriadmadja ( 2007 : 117 ) wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Pelaksanaan wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan kemampuan membaca anak. Pertanyaan yang diajukan mengenai permasalahan-permasalahan umum tentang pentingnya kemampuan membaca dirangsang sejak dini serta metode dan media apa saja yang sudah dilakukan di kelas dalam membantu perkembangan kemampuan membaca anak. Melalui wawancara peneliti memperoleh data mengenai bagaimana pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, seperti penyusunan rencana belajar, metode yang digunakan dalam mengajar, upaya guru dalam meningkatkan

kemampuan membaca anak, penilaian perkembangan anak, dan sebagainya. Lembar pedoman wawancara dapat dilihat pada lampiran.

### **3. Dokumentasi**

Dokumen yang diperoleh dari sekolah berupa catatan-catatan guru kelas seperti buku perkembangan anak, catatan anekdot. Peneliti mempelajari arsip-arsip sekolah berupa hasil karya anak, laporan perkembangan anak, foto-foto kegiatan pembelajaran khususnya dalam kemampuan membaca terutama data-data yang berkenaan dengan subjek penelitian.

### **4. Alat Tes Kemampuan Membaca**

Dalam mengukur kemampuan membaca anak, peneliti menyusun alat tes dengan mengacu kepada indikator-indikator membaca untuk anak usia dini. Alat tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca diantaranya menggunakan Kartu Huruf, Kartu baca dan Lembar Kerja Siswa. Lebih lanjut, alat tes dapat dilihat dalam lampiran 4.20.

### **E. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh pada kegiatan observasi dan tes dari setiap siklus dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk mengetahui kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Kegiatan analisis meliputi:

narasumber tersebut, peneliti mengkonsultasikan hasil temuan kepada para ahli yaitu kepada pembimbing untuk mendapatkan arahan dalam penyusunan hasil pelaporan di lapangan.

2. *Triangulasi* yaitu membandingkan kebenaran analisis dari peneliti dengan hasil analisis dan pandangan dari mitra peneliti. Triangulasi dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang, yaitu sudut pandang peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi, sudut pandang guru sebagai mitra peneliti dan sudut pandang para ahli.
3. *Saturasi* yaitu kegiatan yang dilakukan pada situasi tidak ada tambahan data lagi (data sudah jenuh). Saturasi dilaksanakan dengan melakukan pemeriksaan atau tes secara berulang kali dengan tujuan untuk memperhalus, mempertajam baik hipotesis atau pun properti lain dari data penelitian sehingga menghasilkan data hasil penelitian yang valid.

Berdasarkan keterangan di atas, langkah yang dipilih peneliti dalam proses validasi data dalam penelitian ini adalah *triangulasi*. Prosedur yang ditempuh terdiri dari 3 tahapan, yaitu:

1. Hasil penelitian dianalisis secara mendalam oleh peneliti sendiri.
2. Membandingkan dengan hasil analisa mitra peneliti yaitu pandangan dari mitra guru dalam satu kelas dan pandangan ahli yang diwakili oleh dosen pembimbing.
3. Mengelaborasi ketiga pandangan dan hasil analisa tersebut untuk dijadikan sebagai hasil penelitian yang valid.