

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Negara kita pada masa sekarang ini tengah berjuang menghadapi tantangan untuk menyiapkan sumber daya manusia yang kompetitif agar mampu bersaing di tengah arus globalisasi. Dengan adanya perkembangan teknologi hampir pasti telah menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia, maka terjadi persaingan di mana-mana, dan yang paling pasti persaingan dalam dunia kerja telah menyedot perhatian banyak pihak agar berlomba-lomba mencari tenaga pekerja yang bermutu.

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan manusia yang unggul dan berkualitas. Dalam Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (pasal 1, butir 1).

Untuk menciptakan generasi yang unggul dan berkualitas, maka pendidikan harus dilakukan sejak usia dini. Komitmen untuk penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini telah disepakati dunia dalam *Convention on the Rights of the Child (CRC)* pada tahun 1989, kemudian ditindaklanjuti dalam komitmen Pendidikan Untuk Semua (*Education For All*) di Jomtien Thailand pada tahun 1990, dan

dipertegas lagi melalui deklarasi Dakar – Sinegal pada tahun 2000, serta komitmen *World Fit for Children* di New York tahun 2002 (Jalal, 2004 : 1).

Pemerintah Indonesia dalam hal ini departemen Pendidikan dan Kebudayaan menyambut baik komitmen dunia ini sehingga pendidikan untuk anak usia dini secara tegas telah dimasukkan ke dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yaitu : suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (pasal 1, butir 14). Hal ini berarti pemerintah telah memberi perhatian yang besar terhadap pendidikan anak usia dini.

Walau demikian terlepas dari usaha pemerintah, di negara kita masih terdapat 72% anak usia dini 0-6 tahun belum tersentuh PAUD. Berdasarkan data Depdiknas, pada 2002 jumlah anak yang telah terlayani PAUD baru mencapai 7,34 juta anak atau 28% dari total 26,17 juta. Prosentase tersebut diperkirakan belum berubah, mengingat masih sangat terbatasnya upaya Depdiknas terkait minimnya jumlah alokasi APBN untuk sektor pendidikan, dimana pemerintah hanya mampu mengalokasikan Rp 35 milyar untuk membantu 137 penyelenggara PAUD dari 31 propinsi yang umumnya adalah TK dan Kelompok Bermain /Play Group (Diknas Dikbud Kota Batu, 2008).

Oleh karena itu Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, sejak tahun 2003, mulai menggalakkan program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam upaya mencetak dan menyiapkan generasi bangsa yang cerdas, sehat, dan

tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Tahun 2007 , Departemen Pendidikan Nasional, menargetkan sekitar 13, 6 juta anak terlayani program PAUD. Target itu merupakan peningkatan dari pencapaian tahun 2006, yang hanya 13, 2 juta anak. Sedangkan target tahun 2008 adalah 14, 2 juta anak dan tahun 2009 meningkat menjadi 15, 3 juta anak (Man Suparman, 2008).

Sejak tahun 2003, perkembangan lembaga pendidikan yang menaungi pendidikan anak usia dini menjamur dan mengalami perkembangan yang pesat serentak munculnya berbagai permasalahan yang menghadang. Salah satunya adalah masih banyak orang yang bingung dengan lembaga PAUD. Kebingungan ini terjadi karena sebelum PAUD telah ada lembaga pendidikan anak pra sekolah yaitu Taman Kanak. Penting untuk diketahui bahwa Taman Kanak juga merupakan lembaga PAUD. Lembaga PAUD terdiri dari tiga bagian penting yaitu Lembaga Pendidikan Non Formal yang meliputi Kelompok Bermain dan Tempat Penitipan Anak, Pendidikan Formal yang meliputi Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Informal yakni pendidikan yang dilakukan di keluarga.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya pada jalur formal di TK merupakan tahapan pertama dan strategis yang sangat membantu anak didik untuk mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran pada tahapan ini harus menganut filosofi: “Bermain sambil Belajar”. Pada tahapan pendidikan TK, jangan sampai terjadi bentuk-bentuk pembelajaran yang berlebihan, tidak

proporsional, yang mengabaikan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak-anak yang masih “imut” dan sangat peka terhadap dampak negatif proses belajar yang keliru, yang dipaksakan oleh kehendak orang tua.

Layanan pendidikan di TK semakin penting untuk terus dikembangkan. Sebagaimana pendapat ahli psikologi yang menyatakan bahwa usia 0 – 8 atau 9 tahun merupakan usia emas (*golden age*) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulang. Pada fase ini anak mengalami pertumbuhan sangat pesat, baik fisik motorik, watak, moral, emosional dan intelektual. Berbagai penelitian menyebutkan bahwa pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosi (*Emotional Intelligence*) dan kecerdasan Spiritual (*Spiritual Intelligence*) mengalami perkembangan yang sangat luar biasa. Hasil studi Bloom (Nurikhsan, 2007 : 138) menyebutkan bahwa pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan sudah mencapai 50%, usia 8 tahun mencapai 80% dan mencapai titik kulminasi 100% pada usia 18 tahun. Pada masa ini anak serta merta belajar mengembangkan kemampuan bahasa dan sosialnya. Intinya masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat menentukan keberhasilan pertumbuhkembangan anak pada fase-fase selanjutnya. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa jika anak mengalami pendidikan sejak dini usia maka proses perkembangan dan kepandaian mereka akan tercapai lebih optimal, jika dibandingkan dengan seorang anak yang tidak melalui pendidikan sejak dini, dalam arti pendidikan di taman kanak-kanak.

Pada masa ini seorang anak perlu mendapat pendampingan dan pendidikan yang baik sebagai bekal perjalanan hidup selanjutnya. Ada banyak orang tua dan juga

guru yang kurang memahami persoalan ini. Jika kita mengamati dengan cermat, pendidikan anak usia dini entah di kelas taman bermain atau taman kanak-kanak hanya bermain, bahkan bermain menjadi kegiatan utama dalam proses belajar mengajar. Sesungguhnya yang terjadi adalah ketika anak bermain ia sebetulnya sedang belajar dan ketika ia belajar sebetulnya sedang bermain. Atau dengan kalimat yang mudah, anak bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Ketika seorang anak bermain dan belajar, terbuka begitu banyak kesempatan untuk memasukkan unsur-unsur pembelajaran yang amat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Unsur-unsur pembelajaran ini bisa menyangkut pelatihan fisik yang termasuk di dalamnya berlari, melompat, merayap, naik sepeda dan seterusnya yang bertujuan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan fisik seorang anak. Selain dari pada itu ada juga pengembangan motorik halus anak seperti latihan menulis, meremas malam, memungut biji-bijian, membuat garis lengkung dan lurus serta beberapa kegiatan fisik lainnya yang mengarah pada pembentukan motorik halus anak.

Tak ketinggalan dan yang penting diperhatikan oleh guru dan orangtua adalah memperhatikan perkembangan menyeluruh seorang anak. Demi sebuah keseimbangan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan seorang anak maka dalam sebuah proses pembelajaran entah di sekolah maupun di luar sekolah guru perlu memberi perhatian kepada seluruh aspek perkembangan anak.

Salah satu aspek yang perlu menjadi perhatian orangtua dan guru adalah bagaimana mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa

kata anak. Dalam beberapa literatur kita dapat membaca dan melihat bagaimana semua orang berusaha dalam hal ini orangtua dan guru agar anak dapat membantu dirinya sendiri dengan berusaha memecahkan berbagai persoalan yang ia alami. Dalam banyak kasus kita melihat bagaimana seorang anak yang mudah patah semangat karena tidak mampu memahami dan mencari jalan keluar dari sebuah masalah sederhana yang sedang ia alami. Misalnya, ketika mengalami kesedihan, atau tidak mampu mengerjakan sebuah soal dan pekerjaan, biasanya mereka melarikan dirinya kepada bantuan orang dewasa di sekitarnya.

Selain itu dalam pendampingan anak sehari-hari, kadang-kadang kita menyaksikan seorang anak yang belum mampu mengungkapkan pendapat dan ide yang ia miliki. Hal ini terjadi bukan karena ia belum mampu berbicara, melainkan anak tidak memiliki perbendaharaan kata yang cocok untuk berkomunikasi. Ia susah mencari-cari kata-kata yang pas untuk digunakan, bahkan terkesan tidak mampu untuk berbicara dan menyampaikan idenya dengan baik dan tepat. Oleh karena itu pembelajaran di kelas perlu memperhatikan bagaimana proses penguasaan kosa kata dengan metode dan media pembelajaran yang cocok. Guru berusaha agar anak didik mampu menguasai kosakata sebagai mediator dalam berbicara dan bercakap-cakap.

Keinginan ini muncul dari kesadaran para orangtua dan guru bahwa anak dapat belajar dengan baik, mengalami perkembangan fisik dan psikis dengan baik dan normal jika dalam hidup ia mendapat stimulus yang tepat. Rangsangan dan stimulus yang tepat dan benar dapat memicu anak agar menjadi pribadi yang mampu mengembangkan diri dalam pergaulan dan percakapan sehari-hari. Dengan demikian

ia mampu mengungkapkan pendapatnya, mampu menyampaikan ide, bereksplorasi dan menemukan sebuah masalah serta mampu memecahkan problem yang ia temukan dalam pergaulan sehari-hari.

Kadang-kadang dalam menunggu dan mengamati perkembangan kognitif seorang anak, ada orangtua yang dihindangi perasaan tidak sabar. Mereka ingin agar anaknya cepat berbicara, mampu belajar dengan baik, memiliki relasi personal dengan orang lain, menguasai banyak kosa kata, memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, mau terlibat dalam pergaulan dan seterusnya. Oleh karena itu kadangkala orangtua dan guru menempuh jalan yang keliru dan instan misalnya : anak belum waktunya membaca, dibawa ke guru les dan belajar membaca. Seorang anak yang belum bisa berbicara dipaksa untuk berbicara dengan berbagai cara dan masih banyak kasus lainnya. Salah satu contoh nyata adalah bagaimana seorang anak Taman Kanak telah diajarkan membaca dan menulis. Anak yang sesungguhnya masih ingin bermain, dipaksa untuk belajar membaca dengan menggunakan metode yang tidak menarik minat anak, sehingga kadang-kadang anak menjadi tidak siap, ogah-ogahan dalam belajar, takut dan menangis. Dengan demikian tujuan yang ingin dicapai oleh orangtua dan guru tidak berhasil. Mereka menjadi kecewa dan dengan sendirinya berdampak pada anak. Sedangkan pada anak sendiri, mereka akan memiliki trauma dalam belajar.

Belajar dari pengalaman dan dengan melihat situasi dan kondisi anak yang ada maka penulis tergerak hati untuk membuat sebuah penelitian, bagaimana

mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata seorang anak usia dini melalui permainan kartu bergambar.

Alasan penggunaan media permainan kartu bergambar dalam penelitian ini adalah bahwa permainan kartu bergambar adalah sebuah jenis permainan yang dapat merangsang anak untuk berpikir kritis, memahami karakter objek tertentu yang nampak dalam gambar. Selain itu ada sebuah alasan praktis bahwa fakta kartu bergambar sangat familiar dalam kehidupan seorang anak. Hampir pasti setiap hari mereka menemukan dan bermain dengan kartu dengan bermacam-macam gambar yang lucu dan unik. Anak tidak perlu memiliki keahlian atau dilatih secara khusus jika ingin bermain kartu bergambar, semuanya terjadi secara alamiah.

B. Batasan Masalah

Dalam proses ini yang ingin diteliti adalah bagaimana efektifitas permainan kartu bergambar terhadap kemampuan memecahkan masalah dan pemahaman kosa kata anak usia dini. Untuk keperluan ini dipilih dua kelompok, satu kelompok eksperimen, dan satu kelompok kontrol yang keduanya dilatih dengan menggunakan metode yang berbeda. Selanjutnya akan diteliti cara yang tepat dalam proses pembelajaran bagaimana meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini sebagai dampak instruksional dalam pembelajaran.

Untuk anak usia dini atau anak Taman Kanak-Kanak, ada satu cara yang disodorkan oleh peneliti yakni melalui **Permainan Kartu Bergambar**.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang penelitian yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan berupa pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran umum tentang kemampuan pemecahan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini di Kelas B Taman Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung tahun ajaran 2009-2010
2. Bentuk Permainan Kartu Bergambar seperti apakah yang diterapkan pada kelas B Taman Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung.
3. Seberapa besar efektifitas Permainan Kartu Bergambar dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini di Kelas B Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan, penelitian ini secara operasional bertujuan untuk proses pembuktian yakni :

1. Mengetahui dan memahami gambaran secara umum kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini di kelas B Taman Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung Tahun Ajaran 2009 – 2010.

2. Mengetahui gambaran secara deskriptif bagaimana mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini di kelas B Taman Kanak -Kanak Santa Ursula Bandung
3. Mengetahui seberapa besar efektifitas Permainan Kartu Bergambar dalam mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini.
4. Tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti, kepala sekolah, para guru dan orang tua di kemudian hari.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis.

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

1. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis dan empiris bagi kepentingan sekolah Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung dalam bidang pengkajian mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini melalui Permainan Kartu Bergambar
2. Dapat dijadikan suatu pola dan strategi guru TK dalam proses mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini melalui Permainan Kartu Bergambar.

3. Dapat dijadikan sebuah alternatif pembelajaran bagi para orangtua dan pemerhati pendidikan anak usia dini dalam membantu pengembangan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk dijadikan :

1. Informasi bagi Yayasan Prasama Bhakti sebagai pengelola TK Santa Ursula Bandung, dalam merencanakan, melaksanakan, menempatkan dan melakukan pengawasan serta mengevaluasi konsep pembelajaran dan pengembangan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini sesuai dengan rencana dan strategi yang sudah ditentukan.
2. Masukan bagi Pimpinan Sekolah TK Santa Ursula Bandung untuk dijadikan pertimbangan kontekstual dan konseptual operasional dalam merumuskan konsep mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini di masa yang akan datang.
3. Informasi bagi para Guru TK dalam memberikan menu pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini.
4. Masukan bagi para orangtua untuk membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini yang optimal untuk jenjang pendidikan berikutnya.
5. Masukan bagi peneliti yakni hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai temuan awal untuk melakukan penelitian lanjut mengenai pengembangan

kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini di lembaga atau institusi pendidikan lainnya.

F. Defenisi Operasional

Defenisi operasional variabel dimaksudkan untuk menjelaskan makna variabel yang sedang diteliti. Masri S dalam Ridwan, 2009 : 66 memberikan pengertian tentang defenisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan cara mengukur suatu variabel.

1. Kemampuan memecahkan masalah (Y₁)

Kata kemampuan berasal dari kata : mampu dalam bahasa Indonesia yang berarti bisa, sanggup melakukan sesuatu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990). Kemampuan memecahkan masalah adalah proses kognitif bertalian dengan kemampuan analisis, evaluasi dan kreasi. Bloom dalam taksonominya mengklasifikasinya proses perkembangan kognitif ini ke dalam 6 bagian yakni (1) **Mengingat-mendapatkan** pengetahuan yang relevan dari memori yang panjang. Yang termasuk di dalamnya : mengenal dan mengingat. (2) **Memahami** – membangun pengertian dan pesan pembelajaran. Yang termasuk di dalamnya : mengartikan, memberikan contoh, mengklasifikasi, menyimpulkan, menduga, membandingkan dan menjelaskan. (3) **Menerapkan**- menerapkan atau menggunakan prosedur daam situasi yang diberikan. Yang termasuk di dalamnya : menjalankan dan melaksanakan. (4) **Menganalisa** – memecah materi menjadi unsur-unsur pokok dan menggambarkan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu sama lain

maupun menjadi sebuah struktur keseluruhan. Yang termasuk di dalamnya : membedakan, mengatur dan menghubungkan. (5) **Menilai**- membuat penilaian yang berdasarkan pada kriteria standar. Yang termasuk di dalamnya : memeriksa dan menganalisa. (6) **Menciptakan** – menempatkan elemen-elemen secara bersama-sama ke dalam sebuah kesatuan yang saling berhubungan untuk mendapatkan hasil yang baik. Yang termasuk di dalamnya : menghasilkan, merencanakan dan mengeluarkan. Anderson dan Krathwol, 2001 : 67 – 68)

Dalam penelitian ini yang dirasa paling cocok bagi perkembangan anak usia dini adalah tahap kognitif untuk mengingat, memahami serta menerapkan atau menggunakan prosedur dalam sebuah situasi yang diberikan. Yang termasuk di dalamnya adalah (1) **Mengenal** (2) **Mengingat** (3) **Mengartikan** (4) **Memberikan contoh** (5) **Mengklasifikasi** (6) **Menyimpulkan** (7) **Menduga** (8) **Membandingkan** (9) **Menjelaskan** (10) **Melaksanakan**.

2. Penguasaan Kosa Kata (Y₂) Adalah kemampuan anak dalam memahami dan mengekspresikan kata-kata. Adapun ukuran kemampuan kosa kata seseorang meliputi faktor-faktor sebagai berikut : (1) **ketepatan ucapan**, (2) **penempatan tekanan dan nada yang sesuai**, (3) **pilihan kata**, (4) **ketepatan sasaran pembicaraan**. (Dhieni, Nurbiana, 2008 : 3.6)

3. Permainan Kartu Bergambar

Adalah sebuah permainan dengan menggunakan media kartu-kartu yang memiliki gambar khusus seperti : gambar atau kartun orang yang sedang melakukan

suatu kegiatan seperti : makan, tidur, menolong orang lain, dan beberapa sikap sosial lain seperti : peduli, empati, jujur, tanggung jawab dan lain sebagainya. Ada juga gambar bunga, binatang, pakaian, pemandangan alam, manusia, anak-anak di kelas, profesi tertentu. Adapun langkah – langkah dalam kegiatan permainan kartu bergambar ini yaitu : (1) persiapan guru; (2) pelaksanaan kegiatan permainan kartu bergambar; (3) penilaian kegiatan permainan.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas masalah penelitian (Dalen, 1969 :61). Merupakan pernyataan sementara tentang hubungan yang diharapkan antara dua variabel atau lebih (McMillan dan Schumacher, 1989). Dengan kata lain hipotesis adalah prediksi terhadap hasil penelitian yang diusulkan. Penelitian ini merupakan kuasi eksperimen dalam bentuk desain kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini berusaha mencari efektifitas dari permainan kartu bergambar terhadap kemampuan memecahkan masalah dan penguasaan kosa kata anak usia dini di kelas B Taman Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan melakukan *pre test* dan *post test* bagi kedua kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Berdasarkan hal ini maka hipotesis yang diusulkan adalah :

1. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan permainan kartu

bergambar dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional di kelas B Taman Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung Tahun Ajaran 2009 - 2010

2. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosa kata antara siswa yang memperoleh pembelajaran melalui permainan kartu bergambar dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional di kelas B Taman Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung Tahun Ajaran 2009 - 2010

H. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang menjadi sasaran utama penelitian adalah **variabel bebas** yakni permainan kartu bergambar dan **variabel terikat** yaitu kemampuan memecahkan masalah sebagai variabel Y_1 dan penguasaan kosa kata anak usia dini sebagai Y_2 .

I. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk desain kelompok *pre test* dan *post test* dengan kelompok control (*A Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*). Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelompok kontrol dan kelas yang lain sebagai kelompok eksperimen. Selanjutnya dilakukan *pre test* terhadap kedua kelompok, setelah itu diberi perlakuan yang berbeda baik kepada kelompok kontrol

maupun kelompok eksperimen kemudian diakhiri dengan pemberian *post test* terhadap masing-masing kelompok.

J. Populasi dan Subjek Penelitian

Arikunto (2003:108) memberikan pengertian tentang populasi yaitu : keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan Sugiyono, (2007:57) memberi pengertian populasi sebagai berikut: Populasi adalah :wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang tetapi juga benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.

Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi dalam penelitian meliputi segala sesuatu yang akan dijadikan subjek atau objek penelitian yang dikehendaki peneliti. Berkenaan dengan hal ini maka yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi Kelas B Taman Kanak-Kanak Santa Ursula Bandung, Jl. Bengawan No 2 Bandung dengan jumlah siswa 30 anak yang terbagi dalam dua kelompok yakni 15 anak untuk kelas kontrol dan selebihnya untuk kelas eksperimen.

Penelitian dilaksanakan di Kelas B Taman Bermain dan Taman Kanak-Kanak Santa Ursula, dibawah naungan Yayasan Prasama Bhakti, milik Perhimpunan Biarawati Ursulin Indonesia. Pemilihan Taman Kanak-kanak Santa Ursula sebagai

tempat penelitian dimaksud karena Taman Kanak-kanak Santa Ursula sebagai sebuah sekolah swasta yang memiliki jumlah murid yang cukup banyak serta sebagai sekolah laboratorium pembelajaran bagi sekolah taman kanak-kanak yang lain di bawah asuhan Yayasan Pendidikan Prasama Bhakti.





