**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Jenis peneltian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Digunakannya penelitian tindakan kelas karena dalam penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru serta mengatasi permasalahan pembelajaran pada anak di Taman Kanak-Kanak. Arikunto menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran.[[1]](#footnote-2) Oleh karena itu untuk mencapai apa yang dimaksud di atas maka pada penelitian ini digunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Syaodih penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menganalisis fenomenal, peristiwa, aktivitas, sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran secara individual maupun kelompok.[[2]](#footnote-3)

Berdasarkan pandangan di atas, alasan peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yaitu dengan maksud melakukan upaya perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses pembelajaran, khususnya untuk menciptakan perubahan, perbaikan dan peningkatan kemampuan mengenal huruf anak Taman Kanak-Kanak.

1. **Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau. Alasan memilih lokasi ini karena kemampuan mengenal huruf anak didik masih belum optimal, dimana metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yakni pembelajarannya masih berpusat pada guru, sebagian guru masih mengajar secara akademik, prinsip belajar sambil bermain belum digunakan dengan optimal. Peneliti juga merupakan salah satu pengajar di TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau sehingga dalam melakukan penelitian tidak mengganggu tugas utama peneliti sebagai guru. Oleh karena itu, peneliti berusaha bekerjasama dengan rekan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi anak melalui permianan Peti Harta Karun Huruf.

Adapun yang menjadi subjek penelitiannya adalah anak TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau dari kelompok A yang berjumlah 11 orang, laki-laki 7 orang dan perempuan 4 orang.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yakni dari bulan Januari 2016 sampai dengan bulan Maret 2016.

1. **Rancangan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dilakukan melalui empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sebagaimana pendapat Kemmis dan Taggart (dalam Wiriaatmadja) bahwa penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu siklus spiral yang terdiri dari komponen perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.[[3]](#footnote-4) Adapun rancangan penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

Perencanaan

Refleksi

Pelaksanaan

Siklus I

Pengamatan

Perencanaan

Refleksi

Pelaksanaan

Siklus II

Pengamatan

?

Gambar 3.1 Siklus Spiral Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart[[4]](#footnote-5)

1. **Prosedur Penelitian**

Rancangan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari beberapa tindakan dalam setiap siklusnya. Adapun kriteria dalam penelitian ini apabila anak mencapai kategori baik minimal 80%.

Kegiatan dalam penilitian meningkatkan kemampuan mengenal huruf ini, peneliti melakukan kegiatannya melalui permainan, yaitu Peti Harta Karun Berisi Huruf. Langkah-langkah permainan ini secara garis besarnya dalah anak mencari huruf-huruf yang diperintahkan guru di dalam peti yang tersembunyi.

Adapun rancangan dalam penelitian ini dilaksanakan dengan 3 siklus, apabila peningkatan tidak tercapai dalam 2 siklus, maka peneliti akan melanjutkan pada siklus 3. Adapun langkah-langkah masing-masing kegiatan sebagai berikut:

1. **Siklus 1**
2. **Tahap Perencanaan**
3. Peneliti dan rekan guru bekerjasama menetapkan materi dan sumber cakupannya.
4. Membuat dan melengkapi alat peraga.
5. Menetapkan dalam kegiatan ini melalui permainan Peti Harta Karun Huruf.
6. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran.
7. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
8. **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini peneliti dan guru melaksanakan kegiatan sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melaksanakan kegiatan dengan metode yang telah ditetapkan bersama peneliti. Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 tindakan selengkapnya sebagai berikut:

1. Sekenario Pembelajaran pertemuan ke-1

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Darat, Air, Udara

Kelompok : Usia 4-5 tahun

Semester : 1

Waktu : 120 menit

1. Kompetensi Dasar
2. Mengenal simbol-simbol
3. Meniru huruf
4. Indikator Hasil Belajar

Menyebutkan dan menunjukkan simbol huruf vokal

1. Kegiatan Pembelajaran
2. Kegiatan awal (30 menit)
3. Bermain bebas dan senam gerak binatang
4. Doa dan salam
5. Menyanyikan lagu, absensi (menyebut nama teman satu persatu)
6. Tanya jawab tentang binatang yang hidup di darat, air dan udara.
7. Menyebutkan macam-macam nama binatang yang hidup di darat, air dan udara.
8. Menyanyikan beberapa lagu tentang binatang.
9. Guru menjelaskan tentang rencana kegiatan hari ini tentang permainan mencari huruf, langkah-langkah permainannya dan aturan permainannya.
10. Kegiatan Inti (60 menit)
11. Guru mengenalkan huruf vokal a, i, u, e dan o melalui kartu huruf.
12. Anak menyebutkan huruf vokal a, i, u, e dan o.
13. Guru mengajak anak mencari huruf (a, i, u, e, o) satu persatu secara bersama-sama dengan memberikan petunjuk misalnya petunjuk yang diberikan hanya 2 peti huruf yang dicari disekitar ruangan bermain atau ruangan guru.
14. Setelah anak mendapatkan satu persatu huruf yang dicarinya di dalam peti, guru meminta anak untuk mencocokan dengan kartu huruf, kemudian guru menyebutkan huruf tersebut dan meminta anak untuk mengulang menyebutkan huruf tersebut.
15. Guru mengenalkan tulisan pada gambar binatang yang mempunyai hurus awal, misalnya “a” pada tulisan “ayam” dan “i” pada tulisan “ikan” dan guru meminta anak mnunjuk huruf yang ditunjukkan guru secara bergantian.
16. Makan bersama (15 menit)
17. Kegiatan Penutup (15 menit)
18. Menyanyikan lagu “alphabet”
19. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.
20. Merencankan dan diskusi kegiatan untuk besok.
21. Evaluasi
22. Skenario Pembelajaran Pertemuan ke-2

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Darat, Air dan Udara

Kelompok : 4-5 Tahun

Semester : 1

Waktu : 120 menit

1. Kompetensi Dasar
2. Mengenal simbol-simbol
3. Meniru huruf
4. Kegiatan Pembelajaran
5. Kegiatan awal (30 menit)
6. Bermain bebas
7. Doa dan salam
8. Menyanyikan lagu absen (menyebutkan nama teman satu persatu)
9. Tanya jawab tentang binatang apa saja yang kemarin diceritakan dari huruf awal yang di dapat
10. Menyanyikan beberapa lagu tentang biantang dan lagu alphabet
11. Permainan srigala mencari ayam
12. Guru menjelaskan kegiatan hari ini tentang permainan mencari huruf (konsonan) melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf, guru menjelaskan aturan dan langkah-langkahnya
13. Kegiatan Inti (60 menit)
14. Guru mereview kegiatan kemarin dan tanya jawab huruf apa saja yang kemarin dicari, kembali guru menunjukkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dan meminta anak untuk menyebutkan
15. Secara bergantian meminta anak untuk menunjukkan huruf vokal yang disebutkan guru (a, i, u, e, o) melalui kartu huruf
16. Guru mengenalkan huruf konsonn b, d, l, m, k, p, t dan s melalui kartu huruf
17. Guru mengajak anak mencari huruf konsonan (b, d, l, m, k, p, t, s) di dalam peti dan anak diberi petunjuk disekitar mana dua peti itu berada misalnya petunjuknya peti ada disekitar tempat rungan kelas dan area bermain. Kegiatan mencari huruf dilakukan satu persatu huruf secara bersama-sama
18. Setelah anak mendapatkan huruf yang dicarinya di dalam peti, guru meminta anak untuk menyebutkan satu persatu huruf yang didapatkannya
19. Guru mengenalkan gambar binatang yang mempunyai hurruf awal “b” pada tulisan “buaya”, “d” pada tulisan “domba”. Dan meminta anak menunjukkn huruf yang disebutkan guru
20. Makan bersama (15 menit)
21. Kegiatan Penutup (15 menit)
22. Menyanyikan lagu alphabet
23. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang dilaksanakan
24. Diskusi dan merencanakan kegiatan untuk besok
25. Evaluasi
26. **Observasi**
27. Mengamati antusias anak dalam kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf, dari awal sampai akhir proses kegiatan pembelajaran.
28. Mengamati keberanian anak dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
29. Menganalisis apakah kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf sudah sesuai harapan.
30. **Refleksi**
31. Mengkaji hasil observasi tentang apa yang telah dan belum terjadi dari kegiatan pembelajaran di siklus 1.
32. Mengkaji tentang mengapa hal tersebut terjadi dari kegiatan pembelajaran di siklus 1.
33. Mengambil hasil kesimpulan, apabila hasil masih banyak kekurangan dan tujuan tidak tercapai, maka peneliti menetapkan langkah atau strategi apa yang perlu dilakukan dalam upaya menghasilkan perbaikan di siklus ke-2.
34. **Siklus 2**
35. **Tahap Perencanaan**
36. Diskusi peneliti dan guru memahas hasil refleksi siklus 1
37. Mempersiapkan perangkat pembelajaran
38. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran
39. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
40. **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini peneliti dan guru melaksanakan kegiatan sesuai yang telah direncanakan untuk memperbaiki kegiatan di sikus 1. Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 tindakan selengkapnya sebagai berikut:

1. Sekenario Pembelajaran pertemuan ke-1

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang di kebun binatang

Kelompok : Usia 4-5 tahun

Semester : 1

Waktu : 120 menit

1. Kompetensi Dasar
2. Mengenal simbol-simbol
3. Meniru huruf
4. Indikator Hasil Belajar

Menyebutkan dan menunjukkan simbol huruf vocal dan konsonan

1. Kegiatan Pembelajaran
2. Kegiatan awal (30 menit)
3. Bermain bebas
4. Doa dan salam
5. Menyanyikan lagu, absensi (menyebut nama teman satu persatu)
6. Tanya jawab dan menyebutkan binatang-binatang yang ada di kebun binatang
7. Meniru gerakan binatang
8. Menyanyikan beberapa lagu tentang binatang
9. Guru menjelaskan rencana kegiatan hari ini tentang permainan mencari huruf, langkah-langkah permainannya dan aturan permainannya.
10. Kegiatan Inti (60 menit)
11. Guru mereviw huruf vokal a, i, u, e ddan o
12. Anak menyebutkan dan menunjuk huruf vokal a, i, u, e, o yang terdapat pada huruf awal pada gambar binatang
13. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok untuk mencari peti berisi huruf, kelompok 1 mencari huruf vokal “a” dan “i”, kelompok 2 mencari huruf “u” dan “e”, dan huruf “o” dicari bersama-sama
14. Setelah setiap kelompok mendapatkan huruf yang dicarinya di dalam peti, guru meminta setiap anak secara bergilir dalam kelompok tersebut untuk mencocokkan pada huruf awal gambar binatang dan menyebutkan dan menunjukkan huruf yang didapatkannya
15. Setiap kelompok diajak mengamati hasil huruf yang dicari kelompok lain
16. Guru mereview gambar binatang yang mempunyai huruf awal, misalnya ‘a” pada tulisan “angsa” dan “i” pada tulisan “ikan”, “u” pada tulisan “ular dan unta”, “e” pada tulisan “elang”, dan “o” pada tulisan “orang utan”
17. Makan bersama (15 menit)
18. Kegiatan Penutup (15 menit)
19. Menyanyikan lagu “alphabet”
20. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.
21. Evaluasi
22. Skenario Pembelajaran Pertemuan ke-2

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang di kebun binatang

Kelompok : 4-5 Tahun

Semester : 1

Waktu : 120 menit

1. Kompetensi Dasar
2. Mengenal simbol-simbol
3. Meniru huruf
4. Kegiatan Pembelajaran
5. Kegiatan awal (30 menit)
6. Bermain bebas
7. Doa dan salam
8. Menyanyikan lagu absen (menyebutkan nama teman satu persatu)
9. Tanya jawab tentang binatang apa saja yang diceritakan pada pertemuan sebelumnya
10. Menirukan suara-suara binatang
11. Guru mereview kegiatan kemarin, dan melakukan tanya jawab huruf apa saja yang didapatkan tiap kelompok, juga huruf apa yang dicari bersama
12. Guru menjelaskan kegiatan hari ini yaitu mencari semut di sekitar kebun dekat skolah dan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf
13. Kegiatan Inti (60 menit)
14. Anak diajak ke kebun sekitar lingkungan sekolah untuk mencari semut
15. Mencari dan mengamati semut
16. Anak di bagi menjadi 3 kelompok untuk mencari huruf yang terdapat di dalam Peti Harta Karun, kelompok 1 mencari huruf “b” dan “d”, kelompok 2 mencari huruf “l” dan “m”, kelompok 3 mencari huruf “k” dan “p” sedangkan huruf “t” dan “s” dicari bersama-sama. Kegiatan perkelompok dilakukan secara bersama-sama
17. Guru meminta setiap anak yang mendapatkan huruf untuk dicocokkan pada huruf awal gambar binatang dan menyebutkan juga menunjuk huruf tersebut, dan setiap kelompok diajak untuk mengamati hasil kelompok lain
18. Guru mereview gambar binatang yang mempunyai huruf awalnya adalah huruf-huruf yang dicari anak, misalnya huruf “b” pada tulisan gambar “badak”, “d” pada tulisan gambar “domba”, “l” pada tulisan gambar “lebah”, “m” pada tulisan gambar “monyet”, “k” pada tulisan gambar “kupu-kupu”, “p” pada tulisan gambar “paus”, “t” pada tulisan gambar “tupai” dan “s” pada tulisan gambar “semut”
19. Makan bersama (15 menit)
20. Kegiatan Penutup (15 menit)
21. Menyanyikan lagu alphabet
22. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang dilaksanakan
23. Evaluasi
24. **Observasi**
25. Mengamati antusias anak dalam kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf.
26. Mengamati apakah ada kemajuan siswa dalam keberanian dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan.
27. Menganalisis apakah pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini dalam mengenalkan huruf melalui kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf sudah sesuai harapan.
28. **Refleksi**
29. Mengkaji dan menarik kesimpulan apakah pada kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf pada siklus ke 2 menunjukkan peningkatan yang baik.
30. Apabila hasil observasi yang didapat menunjukkan peningkatan yang baik, maka penelitian cukup sampai di siklus 2 dan apabila peningkatan yang diharapkan msih tidak optimal, maka peneliti akan melakukan siklus ketiga.
31. **Siklus 3**
32. **Tahap Perencanaan**
33. Diskusi peneliti dan guru membahas hasil refleksi siklus 2
34. Mempersiapkan perangkat pembelajaran
35. Membuat lembar observasi untuk mengamati aktivitas anak didik, aktivitas guru dan kegiatan pembelajaran
36. Mendesain alat evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
37. **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap ini peneliti dan guru melaksanakkan kegiatan sesuai yang telah direncanakan untuk memperbaiki kegiatan di siklus 2. Pelaksanaan siklus 3 tindakan selengkapnya sebagai berikut:

1. Sekenario Pembelajaran pertemuan ke-1

Tema : Binatang

Sub Tema : Binatang Peliharaan

Kelompok : Usia 4-5 tahun

Semester : 1

Waktu : 120 menit

1. Kompetensi Dasar
2. Mengenal simbol-simbol
3. Meniru huruf
4. Indikator Hasil Belajar

Menyebutkan dan menunjukkan simbol huruf vokal dan konsonan

1. Kegiatan Pembelajaran
2. Kegiatan awal (30 menit)
3. Bermain bebas dan senam gerak binatang
4. Doa dan salam
5. Menyanyikan lagu, absensi (menyebut nama teman satu persatu)
6. Tanya jawab dan menyebutkan macam-macam binatang peliharaan
7. Guru menjelaskan rencana kgiatan hari ini tentang permainan mencari huruf, langkah-langkah permainannya dan aturan permainannya
8. Kegiatan Inti (60 menit)
9. Guru mereview huruf a, i, u, e, o dan b, d, k, l, m, p, s, dan t
10. Anak menyebutkan dan menunjuk huruf a, i, u, e, o dan b, d, k, l, m, p, s, dan t
11. Anak-anak diminta mencari tiga huruf yang berbeda secara bersama-sama untuk dicocokkan dengan huruf awal nama binatang yang ada pada gambar.
12. Setiap kelompok huruf-huruf vokal dan konsonan dipimpin oleh satu guru, guru akan meminta kepada anak untuk menyebutkan huruf yang di dapat dan meminta anak mencocokkan huruf tersebut pada gmbar yang mmpunyai huruf awal sama
13. Anak diminta menyebutkan dan menunjukkan huruf satu persatu
14. Makan bersama (15 menit)
15. Kegiatan Penutup (15 menit)
16. Menyanyikan lagu “alphabet”
17. Guru mereview kembali tentang kegiatan yang telah dilaksanakan.
18. Evaluasi
19. **Observasi**
20. Mengamati antusias anak dalam kegiatan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Huruf
21. Mengamati apakah ada kemajuan anak dalam keberanian dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan
22. Menganalisis apakah pelaksanaan tindakan pada siklus 3 ini dalam mengenalkan huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf sudah sesuai harapan
23. **Refleksi**
24. Mengkaji dan menarik kesimpulan apakah pada kegiatan mengenal huruf melalui permainan peti Harta Karun Berisi Huruf pada siklus ke 3 menunjukkan peningkatan yang baik.
25. Apabila hasil observasi yang didapat menunjukkan peningkatan yang baik, maka penelitian cukup sampai di siklus 3.
26. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti berupa indiktor, dan indikator tersbut diturunkan dari konsep kemampuan anak dalam mengenal huruf. Menurut Arikunto, adalah:

Alat atau fasilitas yang digunkan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.[[5]](#footnote-6)

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Kisi-kisi Instrumen Observasi Anak Kelompok A**

**TK Wasintalalo Kecamatan Batupoaro Kota Baubau**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Dimensi** | **Indikator** | **Item** | **Hasil Pengamatan** | | |
| **B** | **C** | **K** |
| Kemampuan Mengenal Huruf | Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan | Menyebutkan Huruf Vokal | Anak menyebutkan huruf vokl “a” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf vokal “i” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf vokal “u” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf vokal “e” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf vokal “o” |  |  |  |
|  |  | Menunjukkan huruf vokal | Anak menunjukkan huruf vokal “a” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf vokal “i” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf vokal “u” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf vokal “e” |  |  |  |
| Anak menunjuukkan huruf vokal “o” |  |  |  |
|  |  | Menyebutkan huruf konsonan | Anak menyebutkan huruf konsonan “b” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf konsonan “d” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf konsonan “k” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf konsonan “l” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf konsonan “m” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf konsonan “p” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf konsonan “s” |  |  |  |
| Anak menyebutkan huruf konsonan “t” |  |  |  |
|  |  | Menunjukkann huruf konsonan | Anak menunjukkan huruf konsonan “b” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf konsonan “d” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf konsonan “k” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf konsonan “l” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf konsonan “m” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf konsonan “p” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf konsonan “s” |  |  |  |
| Anak menunjukkan huruf konsonan “t” |  |  |  |

**Keterangan:**

**B** : Baik (Nilai 3)

**C** : Cukup (Nilai 2)

**K** : Kurang (Nilai 1)

**Tabel 3.2**

**Pedoman Observasi Guru**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang Diamati** | **Kriteria Penilaian** | | | **Skor** |
| **B** | **C** | **K** |
| 1 | Guru mengkondisikan anak didik pada suasana pembelajaran yang tenang |  |  |  |  |
| 2 | Guru memberikan apersepsi melalui tanya jawab |  |  |  |  |
| 3 | Guru mempersiapkan media yang dibutuhkan pada saat pembelajaran melalui permainan mencari peti harta karun |  |  |  |  |
| 4 | Guru menjelaskan tentang permainan mencari peti harta karun |  |  |  |  |
| 5 | Tema yang disampaikan sesuai dengan karakteristik anak |  |  |  |  |
| 6 | Artikulasi bacaan yang disampaikan jelas |  |  |  |  |
| 7 | Guru menguasai tema yang disampaikan |  |  |  |  |
| 8 | Guru menguasai media kartu kata yang disediakan sesuai dengan tema |  |  |  |  |
| 9 | Guru dapat membaca situasi dan kondisi anak |  |  |  |  |
| 10 | Intonasi suara yang diucapkan jelas |  |  |  |  |
| 11 | Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang media kartu kata yang disampaikan |  |  |  |  |
| 12 | Pandangan guru tertuju pada semua anak |  |  |  |  |
| 13 | Guru melibatkan anak dalam penggunaan media kartu huruf dan kartu kata bergambar |  |  |  |  |
| 14 | Guru memberikan bimbingan kepada anak sesuai dengan tema |  |  |  |  |
| 15 | Media kartu huruf dan kartu kata yang digunakan menarik bagi anak |  |  |  |  |
|  | Jumlah Perolehan Skor | | | |  |
|  | JumlahSkor Maksimal Seluruh Aktivitas | | | |  |
|  | Persentase(%) | | | |  |

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dan studi dokumentasi.

1. Observasi

Secara umum, observasi atau pengamatan berarti setiap kegiatan untuk melakukan pengukuran. Observasi secara sederhana diartikan sebagai pengamatan dengan menggunakan indera penglihatan dan tidak mengajukn pertanyaan-pertanyaan. Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian yang digunakan untuk mengukur aktivitas-aktivitas siswa dan kinerja guru selama pembelajaran berlangsung.[[6]](#footnote-7)

Observasi pengumpulan data dalam kegiatan ini dikumpulkan dan disimpan dalam lembar observasi. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Observasi ini dilakukan pada setiap proses pelaksanaan kegiatan permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf untuk melihat perkembangan kemampuan mengenal huruf di setiap siklus. Format pedoman observasi kemampuan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf dikembangkan sendiri oleh peneliti.

1. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisi dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu berupa foto yang diambil pada saat kegitan mengenal huruf melalui permainan Peti Harta Karun Berisi Huruf yang sedang berlangsung, dan laporan-laporan berupa RPPH.

1. **Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.[[7]](#footnote-8) Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan data.

Data yang diperoleh dalam penelitian secara umum dianalisis melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilakukan pada tiap data yang dikumpulkan, baik data kuantitatif maupun data kualitatif. Data kuantitatif dianlisis dengan menggunakan cara kuantitatif sederrhana yakni dengan presentase (%) dan data kualitatif dianalisis dengan membuat penilaian (kategori)

Data yang dikumpulkan akan dibedakan berdasarkan jenisnya dan dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

**P = x 100%**

**Keterangan:**

P = persentase

F = Jumlah Nilai Kemunculan

N = Jumlah Anak yang diamati[[8]](#footnote-9)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu reduksi data, display data, serta verifikasi dan kesimpulan.[[9]](#footnote-10)

1. Reduksi Data

Mereduksi data dimulai dengan membbuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dan membuang yang tidak perlu.

1. Display Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data dalam bentuk deskripsi dengan teks yang bersifat naratif, juga dapat berupa tabel, bagan maupun grafik. Hal ini untuk memudahkan peneliti membaca data yang diperoleh.

1. Verifikasi dan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

1. **Indikator Kinerja**

Untuk menentukan keberhasilan dan keefektifan dalam penelitian ini, maka dirumuskan indikator kinerja yang digunakan sebagai acuan keberhasilan. Adapun ketuntasan belajar adak dalam penelitian ini adalah apabila kemampuan mengenal huruf anak yang masuk ke dalam kategori berkembang baik (BB) secara klasikal mengalami peningkatan lebih dari 80%.

1. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian “Suatu Pendekatan Praktik”,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 57 [↑](#footnote-ref-2)
2. Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), h. 43 [↑](#footnote-ref-3)
3. Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen,* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, h. 66-67 [↑](#footnote-ref-4)
4. *Ibid*  [↑](#footnote-ref-5)
5. Arikunto, Suharsimi. *Op cit,* h. 160 [↑](#footnote-ref-6)
6. Sudjana, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta: Rahayasa, 2006), h. 84 [↑](#footnote-ref-7)
7. L. Moleong *Metodologi Penelitian Kualitatif,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 280 [↑](#footnote-ref-8)
8. Sudjana, *Op cit,* h. 43 [↑](#footnote-ref-9)
9. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif,* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 91 [↑](#footnote-ref-10)