

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan permainan kotak misteri di kelompok B yang berusia 5-6 tahun di PAUD Tunas Tanjung Priok, Jakarta Utara.

Adapun tujuan penelitian secara khusus adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
2. Mendeskripsikan permainan kotak misteri sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.
3. Menganalisis peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui permainan kotak misteri.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di PAUD Tunas Tanjung Priok Jakarta Utara. Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti menemukan di sekolah tersebut sebagian anak dalam kemampuan membacanya masih rendah. Alasan peneliti memilih PAUD Tunas Tanjung Priok Jakarta Utara sebagai tempat penelitian yang telah diungkapkan sebelumnya membuat

peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui kegiatan permainan kotak misteri.

2. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester dua tahun pelajaran 2016-2017, pada bulan Februari – bulan Juni 2017.

Tabel 3.1 Jadwal Perencanaan Penelitian

No	Perkiraan Waktu Pelaksanaan	Kegiatan
1	Bulan Februari 2017	Observasi Pra Penelitian
2	Bulan Februari - Maret 2017	Penyusunan Proposal Penelitian
3	Akhir Bulan Maret 2017	Seminar Proposal Penelitian
4	Bulan April - Mei 2017	<i>Expert Judgement</i>
5	Bulan Mei – Juni 2017	Pengumpulan Data, Pengolahan Data dan Laporan Hasil Penelitian
6	Bulan Juni – Juli 2017	Ujian Sidang Skripsi

C. Metode dan Disain intervensi Tindakan/Rancangan Siklus Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *action research* atau penelitian tindakan. Penelitian ini dilakukan berdasarkan metode tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian tindakan kelas atau yang lebih dikenal dengan

classroom action research. Hopkins dalam Muslich mengungkapkan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan atau usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.”¹ Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian tindakan, peneliti terlibat langsung dalam proses peningkatan untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi.

Penelitian tindakan bersifat siklis atau berulang, artinya dalam penelitian tindakan terdapat siklus mulai dari perencanaan, pemberian tindakan, pengamatan, dan refleksi sebagai prosedur baku penelitian tindakan kelas.² Berdasarkan pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian tindakan upaya perbaikan yang akan dilakukan harus dipikirkan secara matang mulai dari perencanaan tindakan hingga refleksi.

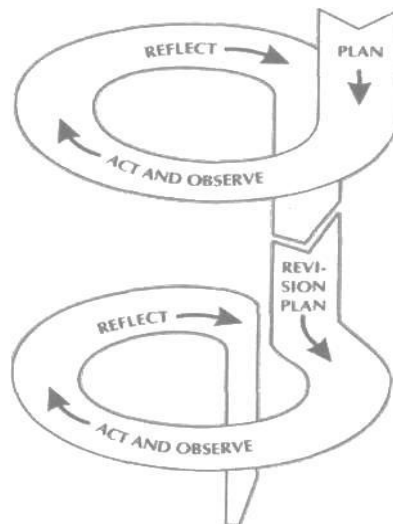
2. Disain Intervensi Tindakan/ Rancangan Siklus Penelitian

Disain intervensi tindakan/rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Prosedur pelaksanaan terdiri dari empat tahap yaitu: 1) perencanaan (*planning*), 2) aksi atau tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*), 4) refleksi (*reflecting*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi, dan refleksi untuk

¹ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK Itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 8

² Ekawarna, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: GP Press, 2010), h.6

siklus berikutnya.³ Dengan demikian dapat dijelaskan disain intervensi tindakan dilaksanakan dalam empat tahapan yang berbentuk spiral yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang nyata dan dilakukan melalui proses yang dinamis dengan menyusun rencana, melakukan tindakan, melakukan observasi dan mengadakan refleksi dengan saling terkait dan berkesinambungan membentuk spiral pada siklus berikutnya.



Gambar 3.1 Rangkaian Spiral Model Kemmis dan Taggart⁴

D. Subjek/Partisipan yang Terlibat dalam Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B di PAUD Tunas Tanjung Priok, Jakarta Utara yang berusia 5-6 tahun sebanyak 8 siswa. Subjek penelitian dipilih berdasarkan kriteria siswa yang mengalami

³ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 16.

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 132.

kurangnya kemampuan membaca anak. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang juga bertindak sebagai pelaksana tindakan dan melibatkan guru kelas yang juga berperan sebagai kolaborator.

E. Peran dan Posisi Peneliti dalam Penelitian

1. Peran Peneliti

Peran peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai pemimpin perencanaan (*planner leader*). Sebagai pemimpin perencanaan tindakan dalam penelitian ini, maka pada pra penelitian, peneliti melakukan pengamatan terhadap metode pembelajaran membaca yang digunakan di kelas B di PAUD Tunas Tanjung Priok, Jakarta Utara, kemudian membuat perencanaan tindakan yang didiskusikan dengan kolaborator.

2. Posisi Peneliti

Posisi peneliti dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai pelaksana tindakan juga bertindak sebagai partisipan aktif. Sebagai pelaksana tindakan, peneliti bertindak sebagai pemberi tindakan. Peneliti hadir secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan berusaha mengumpulkan data sebanyak-banyaknya sesuai fokus penelitian yaitu kemampuan membaca permulaan. Dengan keikutsertaan ini, peneliti berusaha melihat dan mencari, serta mempelajari perilaku subjek, tidak hanya sekedar menerima melainkan lebih mempelajari perilaku subjek. Hal ini dilakukan agar memperoleh data yang nyata dan akurat.

F. Tahapan Intervensi Tindakan

Sebelum tahapan intervensi dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi. Hal ini dimaksud untuk mengetahui secara detail kondisi yang terdapat di suatu kelas yang akan diteliti. Hasil dari kegiatan ini digunakan untuk berbagai hal yang terkait dengan implementasi penelitian tindakan kelas. Tahapan intervensi tindakan dilakukan sesuai siklus yang telah dijelaskan sebelumnya. Siklus penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan. Tahapan tersebut adalah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

1. Kegiatan Pra Intervensi

Sebelum peneliti melakukan siklus I, peneliti melakukan persiapan-persiapan tindakan sebagai berikut:

- a. Meminta izin Kepala Sekolah PAUD Tunas Tanjung Priok, Jakarta Utara.
- b. Mencari dan mengumpulkan informasi atau data anak yang menjadi subjek dalam penelitian. Berdasarkan hasil observasi ke sekolah dapat diketahui bahwa terdapat 8 anak yang kemampuan membacanya masih kurang.
- c. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada awal bulan Mei dengan waktu pemberian tindakan pada siklus I sebanyak delapan kali pertemuan dengan waktu 1 x 60 menit dalam setiap pertemuan berdasarkan kesepakatan peneliti dengan kolaborator.

- d. Mempersiapkan media dan alat peraga yang akan digunakan dalam penelitian disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan, yang akan dimainkan oleh anak seperti kotak misteri, kartu kata, benda-benda konkret atau miniatur (sesuai tema).
- e. Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi dan dokumentasi.
- f. Melaksanakan asesmen awal kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di PAUD Tunas pada pra intervensi dengan instrumen kemampuan membaca permulaan.

2. Kegiatan Siklus I

Setelah melakukan persiapan-persiapan pra penelitian, selanjutnya peneliti melakukan penelitian tindakan yang dimulai dari siklus I dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

a. Perencanaan (*planning*)

1). Perencanaan Umum

Perencanaan umum disusun berdasarkan permasalahan penelitian sebagaimana dipaparkan pada Bab I, yakni terkait dengan kemampuan membaca permulaan siswa kelompok B di PAUD Tunas Tanjung Priok, Jakarta Utara. Pada tahapan ini peneliti merencanakan waktu pembelajaran, rencana pembelajaran, menyiapkan rincian peralatan yang akan digunakan seperti alat permainan kotak misteri, menyiapkan alat pengumpul data dan evaluasi hasil belajar secara keseluruhan.

2). Perencanaan Khusus

Perencanaan khusus penelitian dirumuskan sesuai dengan siklus dan membuat secara komprehensif perencanaan siklus. Pada perencanaan khusus, peneliti bersama kolaborator menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil pada setiap tindakan, menentukan indikator keberhasilan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Keberhasilan ini dapat dilihat berdasarkan hasil penelitian dengan kriteria keberhasilan mencapai 75%. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mulyasa menyatakan bahwa indikator keberhasilan ditunjukkan dengan peningkatan pemahaman siswa sesuai nilai yang diperoleh masing-masing siswa. Minimal 75 % dari jumlah siswa mencapai nilai hasil belajar tuntas.⁵

Dengan demikian pernyataan Mulyasa dapat dijelaskan bahwa kriteria keberhasilan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa tersebut minimal 75 % dari jumlah siswa.

⁵ E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 183

Adapun tahapan perencanaan tindakan permainan kotak misteri adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tahapan Perencanaan Tindakan Permainan Kotak Misteri

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
1.	Persiapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media untuk permainan kotak misteri, yaitu: kartu kata, kotak misteri, benda-benda konkret/miniatur sesuai tema. 2. Mengkondisikan kelas untuk melaksanakan permainan kotak misteri.
2.	Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyampaikan tema yang akan dipelajari pada setiap pertemuan. 2. Mengajak anak bermain kartu kata yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri. 3. Bercakap-cakap dengan anak tentang tema/materi pada hari itu.
3.	Pelaksanaan Permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertemuan pertama, kegiatan permainan kotak misteri dengan tema binatang dan materi pembelajaran yaitu mengenal ciri-ciri binatang. 2. Pertemuan kedua, kegiatan permainan kotak misteri dengan tema buah-buahan dan materi pembelajaran yaitu mengenal kata berawalan huruf "m". 3. Pertemuan ketiga, kegiatan permainan kotak misteri dengan tema alat tulis dan materi pembelajaran yaitu memahami fungsi alat tulis. 4. Pertemuan keempat, kegiatan permainan kotak misteri dengan tema perlengkapan mandi dan materi pembelajaran yaitu membaca dua suku kata, memahami fungsi perlengkapan mandi. 5. Pertemuan kelima, kegiatan permainan kotak misteri dengan tema alat perkakas dan materi pembelajaran yaitu memahami fungsi alat perkakas, membaca kata berakhiran huruf u. 6. Pertemuan keenam, kegiatan permainan kotak misteri dengan tema peralatan makan dan materi pembelajaran yaitu membaca kata dengan fonem "ng". 7. Pertemuan ketujuh, kegiatan permainan kotak

		misteri dengan tema warna dan materi pembelajaran yaitu memahami makna warna. 8. Pertemuan kedelapan, kegiatan permainan kotak misteri dengan tema kendaraan dan materi pembelajaran yaitu memahami ciri-ciri kendaraan, membaca kata berawalan huruf "m".
4.	Asesmen	1. Melakukan penilaian dengan instrumen kemampuan membaca permulaan, dengan memberi tanda <i>chek list</i> pada setiap indikator. 2. Menghitung skor kemampuan membaca permulaan anak dan persentase pada akhir siklus I. 3. Menghitung persentase kenaikan skor kemampuan membaca permulaan anak dari pra intervensi sampai siklus I.

b. Tindakan dan Pengamatan (*Acting and Observing*)

Dalam tahapan ini, peneliti bersama kolaborator melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya, yaitu pembelajaran membaca melalui permainan kotak misteri. Setelah menyiapkan peralatan dan tempat, maka peneliti dan kolaborator memulai pelaksanaan sesuai program yang telah dirancang. Program tindakan siklus I terdiri atas delapan kali pertemuan yang masing-masing pertemuan dilakukan dengan berdurasi 60 menit disesuaikan dengan waktu belajar yang dijadwalkan sekolah. Setelah melaksanakan siklus I sebanyak delapan kali pertemuan, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi secara keseluruhan dari siklus I.

Pada saat kegiatan permainan kotak misteri dilakukan, peneliti bersama kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk menilai apakah

tindakan yang diberikan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Hasil pengamatan dicatat dalam bentuk uraian dalam lembar catatan lapangan berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator.

Hal ini dilakukan agar mampu meringankan beban dalam menganalisis hasil penelitian dan meyakinkan pendidik, selain itu data yang terkumpul bersifat objektif dan tidak bias. Peneliti dan kolaborator bersama-sama mengamati tindakan yang dilakukan oleh anak dan mengamati setiap peningkatan kemampuan membaca permulaan anak. Adapun penelitian terhadap kemampuan membaca permulaan anak dilakukan dengan mengisi lembar pedoman observasi kemampuan membaca permulaan dengan memberikan tanda *check list* (√) pada pilihan jawaban yang sesuai. Objek yang diamati adalah kemampuan membaca permulaan anak saat anak melakukan permainan kotak misteri.

Tabel 3.3 Program Tindakan pada Siklus I

Materi : Kegiatan Membaca Melalui Permainan Kotak Misteri				
Tujuan : Meningkatkan Kemampuan membaca permulaan Pada Anak				
Waktu : 8 kali pertemuan (@ 60 menit)				
Per- te- mu- an Ke	Materi pokok	Media	KBM Permainan Kotak Misteri	Alat Pengumpul Data
1	1. Mengenal ciri-ciri binatang 2. Melafalkan	Kotak misteri, kartu kata,	1. Anak berbaris di depan kotak misteri. 2. Anak mengambil satu miniatur binatang di	1. Lembar catatan lapangan

	<p>nama binatang.</p> <p>3. Menghubungkan miniatur binatang dengan kata binatang</p> <p>4. Menyebutkan binatang berawalan huruf vokal</p>	<p>miniatur/bo-neka binatang.</p>	<p>dalam kotak misteri.</p> <p>3. Anak menaruh miniatur binatang yang didapat pada kotak misteri.</p> <p>4. Anak berpindah tempat mencari kartu kata yang tersebar dilantai.</p> <p>5. Anak menunjukkan kartu kata kepada guru.</p> <p>6. Anak kembali berbaris ke belakang dan bergantian dengan teman.</p>	<p>2. Lembar pedoman observasi</p> <p>3. Kamera untuk dokumentasi</p>
2	<p>1. Menyebutkan buah berawalan huruf "m"</p> <p>2. Menyebutkan ciri-ciri buah.</p> <p>3. Melafalkan kata buah yang didapat</p> <p>4. Menghubungkan miniatur buah dengan kata buah yang sesuai</p>	<p>Kotak misteri, kartu kata, replika buah-buahan.</p>	<p>1. Anak berbaris di depan kotak misteri.</p> <p>2. Anak mengambil satu replika buah-buahan di dalam kotak misteri.</p> <p>3. Anak memasukkan kembali buah yang didapat ke dalam kotak misteri.</p> <p>4. Anak berpindah tempat mencari kartu kata di meja yang telah disediakan.</p> <p>5. Anak menunjukkan kartu kata kepada guru.</p> <p>6. Anak kembali berbaris ke belakang dan bergantian dengan teman.</p>	
3	<p>1. Menyebutkan fungsi alat tulis</p> <p>2. Melafalkan kata alat tulis yang didapat.</p> <p>3. Menghubungkan alat tulis yang didapat dengan kata</p>	<p>Kotak misteri, kartu kata, meja, alat tulis (buku, pensil, rautan, penggaris,</p>	<p>1. Anak berbaris di depan kotak misteri</p> <p>2. Anak mengambil satu alat tulis di dalam kotak misteri</p> <p>3. Anak menaruh alat tulis yang didapat ke dalam kotak misteri</p> <p>4. Anak berpindah tempat mencari kartu kata yang sesuai di atas meja</p> <p>5. Anak menunjukkan kartu</p>	

	yang sesuai	pulpen dan lain-lain.)	kata kepada guru 6. Anak kembali berbaris ke belakang dan bergantian dengan teman.	
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melafalkan kata perlengkapan mandi 2. Menyebutkan fungsi perlengkapan mandi 3. Menghubungkan perlengkapan mandi yang didapat dengan kata yang sesuai 	Kotak misteri, meja, kartu kata, perlengkapan mandi (sabun, sampo, sikat gigi, pasta gigi, handuk).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berbaris di depan kotak misteri. 2. Anak mengambil satu perlengkapan mandi di dalam kotak misteri. 3. Anak menaruh kembali perlengkapan mandi yang didapat pada kotak misteri. 4. Anak berpindah tempat mencari kartu kata yang sesuai di atas meja yang telah disediakan. 5. Anak menunjukkan kartu kata kepada guru. 6. Anak kembali berbaris ke belakang dan bergantian dengan teman. 	
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan fungsi alat perkakas 2. Melafalkan kata berakhiran huruf u 3. Menghubungkan miniatur alat perkakas dengan kata yang sesuai 	Kotak misteri, meja, kartu kata, replika alat perkakas (obeng, tang, palu, gergaji dan lain-lain.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berbaris di depan kotak misteri. 2. Anak mengambil satu alat perkakas di dalam kotak misteri. 3. Anak memasukkan kembali alat perkakas yang didapat ke dalam kotak misteri. 4. Anak berpindah tempat mencari kartu kata yang sesuai di atas meja. 5. Anak menunjukkan kartu kata kepada guru. 6. Anak kembali berbaris ke belakang dan bergantian dengan teman. 	
6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca kata dengan fonem "ng" 	Kotak misteri, meja,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berbaris di depan kotak misteri. 2. Anak mengambil satu 	

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyebutkan fungsi peralatan makan. 3. Menghubungkan peralatan makan yang didapat dengan kata yang sesuai 	<p>kartu kata, peralatan makan (piring, sendok, garpu dan lain-lain.)</p>	<p>peralatan makan di dalam kotak misteri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Anak menaruh kembali peralatan makan yang didapat ke dalam kotak misteri. 4. Anak berpindah tempat mencari kartu kata yang sesuai di atas meja yang telah disediakan. 5. Anak menunjukkan kartu kata kepada guru. 6. Anak kembali berbaris ke belakang dan bergantian dengan teman. 	
7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan contoh benda dari suatu warna 2. Melafalkan kata warna yang didapat 3. Menghubungkan warna bola yang didapat dengan kata yang sesuai 	<p>Kotak misteri, kartu kata, bola berbagai warna.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berbaris di depan kotak misteri. 2. Anak mengambil satu bola di dalam kotak misteri. 3. Anak menaruh bola yang didapat pada kotak misteri. 4. Anak berpindah tempat mencari kartu kata yang menunjukkan warna dari bola yang di dapat di atas meja. 5. Anak menunjukkan kartu kata kepada guru. 6. Anak kembali berbaris ke belakang dan bergantian dengan teman. 	
8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan ciri-ciri kendaraan 2. Melafalkan kata kendaraan berawalan huruf "m". 3. Melafalkan 	<p>Kotak misteri, kartu kata, replika/miniatur kendaraan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berbaris di depan kotak misteri. 2. Anak mengambil miniatur kendaraan di dalam kotak misteri. 3. Anak meletakkan kembali miniatur kendaraan yang didapat pada kotak misteri. 4. Anak berpindah tempat 	

	kata kendaraan yang didapat 4. Menghubungkan miniatur kendaraan dengan kata yang sesuai		mencari kartu kata yang sesuai di meja yang telah disediakan. 5. Anak menunjukkan kartu kata kepada guru. 6. Anak kembali berbaris ke belakang dan bergantian dengan teman.	
--	--	--	---	--

Berikut ini akan dideskripsikan lebih lanjut mengenai program tindakan pada siklus I yang akan dilaksanakan pada setiap pertemuannya.

1. Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama peneliti memulai kegiatan dengan *circle time* yaitu mengajak anak duduk membuat lingkaran. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa kotak misteri, benda-benda/miniatur sesuai tema dan kartu kata. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti mengajak anak untuk berdoa dan bernyanyi. Peneliti memberikan penjelasan bagaimana cara dan aturan permainan kotak misteri. Pada pertemuan pertama materi yang diajarkan yaitu mengenalkan binatang.

Kegiatan selanjutnya peneliti bercakap-cakap dengan anak. Setelah itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu permainan kotak misteri. Satu per satu anak mengambil miniatur binatang di dalam kotak misteri, setelah mengambil benda di dalam kotak misteri, anak mencari kartu kata tersebut pada peneliti.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan stimulasi terhadap anak. Setelah kegiatan permainan kotak misteri selesai, anak-anak, peneliti dan kolaborator merapihkan kembali peralatan/media yang telah digunakan dan *me-review* tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

2. Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua peneliti memulai kegiatan dengan *circle time* yaitu mengajak anak duduk membuat lingkaran. Sebelumnya peneliti bersama kolaborator menata kelas menjadi *setting* permainan kotak misteri. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa kotak misteri, benda-benda/miniatur sesuai tema dan kartu kata. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti mengajak anak untuk berdoa bersama, mengucapkan salam dan bernyanyi. Pada pertemuan kedua, materi yang diajarkan yaitu mengenalkan buah-buahan.

Kegiatan selanjutnya peneliti bercakap-cakap dengan anak menggunakan media kartu kata dan replika buah-buahan yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri. Setelah itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain permainan kotak misteri, Satu per satu anak mengambil replika buah-buahan di dalam kotak misteri, setelah mengambil

benda di dalam kotak misteri, anak mencari kartu kata yang sesuai dengan buah yang didapat dan menunjukkan kartu kata tersebut pada peneliti.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan stimulasi terhadap anak. Setelah kegiatan permainan kotak misteri selesai, anak-anak, peneliti dan kolaborator merapihkan kembali peralatan/media yang telah digunakan dan *me-review* tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

3. Pertemuan 3

Pada pertemuan ketiga peneliti memulai kegiatan dengan *circle time* yaitu mengajak anak duduk membuat lingkaran. Sebelumnya peneliti bersama kolaborator menata kelas menjadi *setting* permainan kotak misteri. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa kotak misteri, benda-benda/miniatur sesuai tema dan kartu kata. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti mengajak anak untuk berdoa bersama, mengucapkan salam dan bernyanyi. Pada pertemuan ketiga, materi yang diajarkan yaitu mengenalkan alat tulis.

Kegiatan selanjutnya peneliti bercakap-cakap dengan anak menggunakan media kartu kata dan alat-alat tulis yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri. Setelah itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain permainan kotak misteri, Satu per satu anak mengambil benda di dalam kotak misteri, setelah mengambil benda di dalam kotak misteri, anak

mencari kartu kata yang sesuai dengan benda yang didapat dan menunjukkan kartu kata tersebut pada peneliti.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan stimulasi terhadap anak. Setelah kegiatan permainan kotak misteri selesai, anak-anak, peneliti dan kolaborator merapikan kembali peralatan/media yang telah digunakan dan *me-review* tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

4. Pertemuan 4

Pada pertemuan keempat peneliti memulai kegiatan dengan *circle time* yaitu mengajak anak duduk membuat lingkaran. Sebelumnya peneliti bersama kolaborator menata kelas menjadi *setting* permainan kotak misteri. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa kotak misteri, benda-benda/miniaturnya sesuai tema dan kartu kata. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti mengajak anak untuk berdoa bersama, mengucapkan salam dan bernyanyi. Pada pertemuan keempat materi yang diajarkan yaitu mengenalkan perlengkapan mandi.

Kegiatan selanjutnya peneliti bercakap-cakap dengan anak menggunakan media kartu kata dan perlengkapan mandi yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri. Setelah itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain permainan kotak misteri, Satu per satu anak mengambil benda di dalam kotak misteri, setelah mengambil benda di dalam

kotak misteri, anak mencari kartu kata yang sesuai dengan benda yang didapat dan menunjukkan kartu kata tersebut pada peneliti.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan stimulasi terhadap anak. Setelah kegiatan permainan kotak misteri selesai, anak-anak, peneliti dan kolaborator merapikan kembali peralatan/media yang telah digunakan dan *me-review* tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

5. Pertemuan 5

Pada pertemuan kelima peneliti memulai kegiatan dengan *circle time* yaitu mengajak anak duduk membuat lingkaran. Sebelumnya peneliti bersama kolaborator menata kelas menjadi *setting* permainan kotak misteri. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa kotak misteri, benda-benda/miniaturnya sesuai tema dan kartu kata. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti mengajak anak untuk berdoa bersama, mengucapkan salam dan bernyanyi. Pada pertemuan kelima, materi yang diajarkan adalah mengenalkan alat perkakas.

Kegiatan selanjutnya peneliti bercakap-cakap dengan anak menggunakan media kartu kata dan miniatur alat perkakas yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri. Setelah itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain permainan kotak misteri, Satu per satu anak mengambil benda di dalam kotak misteri, setelah mengambil benda di dalam

kotak misteri, anak mencari kartu kata yang sesuai dengan benda yang didapat dan menunjukkan kartu kata tersebut pada peneliti.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan stimulasi terhadap anak. Setelah kegiatan permainan kotak misteri selesai, anak-anak, peneliti dan kolaborator merapikan kembali peralatan/media yang telah digunakan dan *me-review* tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

6. Pertemuan 6

Pada pertemuan keenam peneliti memulai kegiatan dengan *circle time* yaitu mengajak anak duduk membuat lingkaran. Sebelumnya peneliti bersama kolaborator menata kelas menjadi *setting* permainan kotak misteri. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa kotak misteri, benda-benda/miniaturnya sesuai tema dan kartu kata. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti mengajak anak untuk berdoa bersama, mengucapkan salam dan bernyanyi. Pada pertemuan keenam, materi pembelajarannya yaitu mengenalkan peralatan makan.

Kegiatan selanjutnya peneliti bercakap-cakap dengan anak menggunakan media kartu kata dan peralatan makan yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri. Setelah itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain permainan kotak misteri, Satu per satu anak mengambil benda di dalam kotak misteri, setelah mengambil benda di dalam kotak misteri, anak

mencari kartu kata yang sesuai dengan benda yang didapat dan menunjukkan kartu kata tersebut pada peneliti.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan stimulasi terhadap anak. Setelah kegiatan permainan kotak misteri selesai, anak-anak, peneliti dan kolaborator merapikan kembali peralatan/media yang telah digunakan dan *me-review* tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

7. Pertemuan 7

Pada pertemuan ketujuh peneliti memulai kegiatan dengan *circle time* yaitu mengajak anak duduk membuat lingkaran. Sebelumnya peneliti bersama kolaborator menata kelas menjadi *setting* permainan kotak misteri. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa kotak misteri, bola warna dan kartu kata. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti mengajak anak untuk berdoa bersama, mengucapkan salam dan bernyanyi. Pada pertemuan ketujuh, materi yang diajarkan yaitu mencocokkan warna dengan kata.

Kegiatan selanjutnya peneliti bercakap-cakap dengan anak menggunakan media kartu kata dan bola berbagai warna yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri. Setelah itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain permainan kotak misteri, Satu per satu anak mengambil bola di dalam kotak misteri, setelah mengambil bola di dalam

kotak misteri, anak mencari kartu kata yang sesuai dengan warna bola yang didapat dan menunjukkan kartu kata tersebut pada peneliti.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan stimulasi terhadap anak. Setelah kegiatan permainan kotak misteri selesai, anak-anak, peneliti dan kolaborator merapihkan kembali peralatan/media yang telah digunakan dan *me-review* tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

8. Pertemuan 8

Pada pertemuan kedelapan peneliti memulai kegiatan dengan *circle time* yaitu mengajak anak duduk membuat lingkaran. Sebelumnya peneliti bersama kolaborator menata kelas menjadi *setting* permainan kotak misteri. Peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu berupa kotak misteri, benda-benda/miniaturnya sesuai tema, keranjang dan kartu kata. Sebelum kegiatan berlangsung, peneliti mengajak anak untuk berdoa bersama, mengucapkan salam dan bernyanyi. Pada pertemuan kedelapan, materi pembelajarannya yaitu mengenalkan berbagai macam kendaraan.

Kegiatan selanjutnya peneliti bercakap-cakap dengan anak menggunakan media kartu kata dan miniatur/kartu bergambar kendaraan yang akan digunakan dalam permainan kotak misteri. Setelah itu, kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain permainan kotak misteri, Satu per satu

anak mengambil benda di dalam kotak misteri, setelah mengambil benda di dalam kotak misteri, anak mencari kartu kata yang sesuai dengan benda yang didapat dan menunjukkan kartu kata tersebut pada peneliti.

Selama kegiatan berlangsung, peneliti bersama kolaborator melakukan pengamatan dan stimulasi terhadap anak. Setelah kegiatan permainan kotak misteri selesai, anak-anak, peneliti dan kolaborator merapikan kembali peralatan/media yang telah digunakan dan *me-review* tentang kegiatan yang telah dilakukan dengan mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

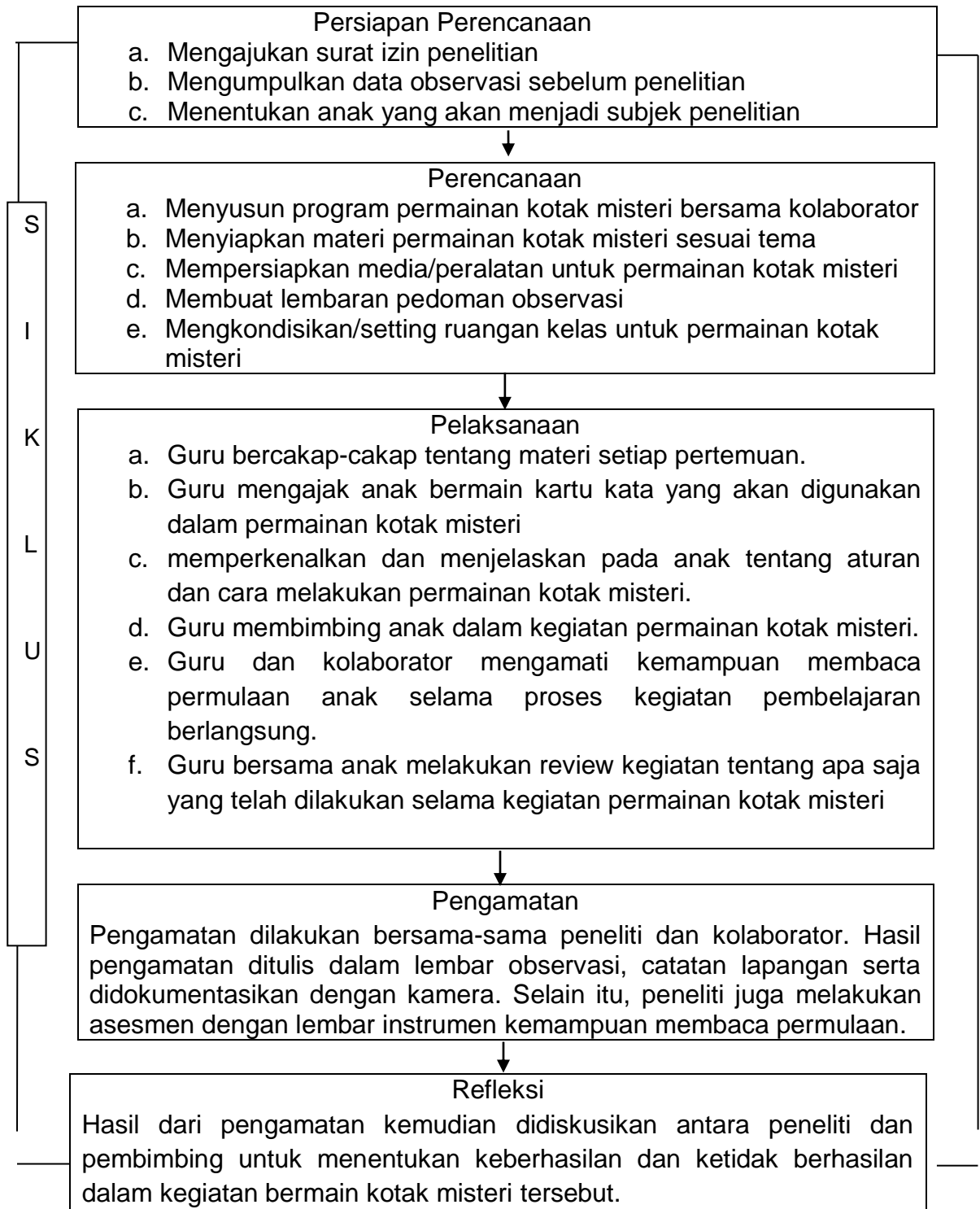
c. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan upaya evaluasi yang dilakukan bersama kolaborator, yaitu dengan berdiskusi terhadap berbagai masalah yang terjadi di kelas penelitian. Tujuannya adalah untuk menganalisis ketercapaian proses pemberian tindakan maupun untuk menganalisis faktor penyebab ketidak tercapaian tindakan. Refleksi data penelitian dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata kemampuan membaca pada siswa yang diperoleh siswa saat sebelum dan sesudah diberi tindakan.

Hasil refleksi data yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk langkah-langkah dan dapat dijadikan pedoman dalam perbaikan-perbaikan tindakan yang telah diberikan. Apabila data penelitian belum sesuai dengan kriteria keberhasilan penelitian, maka akan dilakukan perbaikan-perbaikan tindakan dengan melakukan variasi dari kegiatan permainan kotak misteri.

Reffleksi tindakan penelitian dilakukan dengan melihat perkembangan yang lebih baik setelah diberikan tindakan pada kemampuan membaca permulaan anak.

Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan anak dalam ketertarikan anak pada bacaan, perhatian anak terhadap bacaan, keinginan untuk mencari bacaan. Tindakan yang akan dilakukan melalui permainan kotak misteri. Apabila pada siklus pertama belum terjadi peningkatan rata-rata skor kemampuan membaca permulaan pada siswa, maka akan dilakukan perbaikan-perbaikan dan evaluasi mendalam tentang tindakan yang sudah dilakukan.



Gambar 3.2 Bagan Perencanaan Kegiatan Siklus I

G. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan

Adapun hasil intervensi yang diharapkan dari penelitian tindakan yang dilakukan yaitu peningkatan kemampuan membaca anak melalui permainan kotak misteri pada siswa kelas B di PAUD Tunas, Jakarta Utara. Perubahan yang diharapkan diantaranya adalah meningkatnya kemampuan membaca permulaan pada anak. Besarnya persentase keberhasilan indikator tindakan merupakan kesepakatan bersama antara kolaborator dan peneliti sesuai dengan pendapat Mulyasa yaitu sebesar 75%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 75% seperti yang telah disepakati bersama, maka penelitian tidak akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

H. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini ada dua macam yaitu, data pemantau tindakan (*action*) dan data penelitian (*research*). Data pemantau tindakan merupakan data yang digunakan untuk mengontrol kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana. Data pemantau tindakan disebut data kualitatif. Adapun sumber data pemantau tindakan adalah pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak misteri di kelas B di PAUD Tunas Jakarta Utara, sementara data penelitian (*research*) adalah data tentang variabel penelitian yakni kemampuan membaca pada anak. Data penelitian (*research*) disebut data kuantitatif. Adapun sumber data penelitian adalah anak-anak kelas kelas B di PAUD Tunas Jakarta Utara. Data ini digunakan untuk

keperluan analisis data penelitian sehingga diperoleh gambaran adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak.

I. Instrumen-instrumen Pengumpul Data

1. Definisi Konseptual

Kemampuan membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi anak usia dini untuk menguasai teknik-teknik membaca yang dilakukan dengan berbagai cara yang bertujuan untuk dapat menangkap isi bacaan.

2. Definisi Operasional

Kemampuan membaca permulaan adalah skor Kemampuan membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi anak usia dini untuk menguasai teknik-teknik membaca yang dilakukan dengan berbagai cara yang bertujuan untuk dapat menangkap isi bacaan yang diukur dari indikator pada aspek membaca gambar, pengenalan huruf, membaca kata dan memahami makna kata yang dilihat berdasarkan hasil observasi melalui instrumen non tes. Semakin tinggi skor yang didapatkan, maka semakin tinggi kemampuan membaca pada anak.

3. Kisi-kisi Instrumen

Indikator kemampuan membaca permulaan yang akan diteliti dikembangkan berdasarkan teori tentang kemampuan membaca permulaan pada anak. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan-

perubahan perilaku siswa pada saat melakukan permainan kotak misteri. Adapun indikator kemampuan membaca permulaan anak dapat dilihat pada aspek yang diamati yaitu: membaca gambar, mengenal huruf, membaca kata, memahami makna kata.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan membaca permulaan

No.	Aspek yang diamati	Indikator	Butir	Jumlah Butir
1	Membaca Gambar	Menyebutkan benda-benda/gambar yang diamati	1, 2	2
		Memberi nama pada benda-benda/ gambar.	3, 4	2
2	Mengenal Huruf	Membedakan bentuk huruf.	5, 6	2
		Membedakan bunyi huruf.	7, 8	2
3	Membaca Kata	Membaca kata sesuai gambar/benda.	9, 10	2
		Melafalkan kata dengan tepat.	11, 12	2
4	Memahami Makna Kata	Menghubungkan gambar/benda dengan kata.	13, 14	2
		Mengartikan kata yang dibaca.	15, 16	2
Jumlah butir				16

Dalam penelitian ini, terdapat instrumen pemantau tindakan yang dapat digunakan untuk mengawasi tindakan yang akan dilakukan. Adapun instrumen pemantau tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Instrumen Pemantau Tindakan

No	Aktivitas Guru	Hasil Pengamatan		Aktivitas Anak	Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1.	Guru membuka pelajaran dengan pengkondisian kelas dan memotivasi anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran.			Anak duduk melingkar di lantai dan bersiap mengikuti kegiatan pembelajaran.		
2.	Guru menjelaskan tema serta kegiatan bermain yang akan dilakukan.			Anak mendengarkan penjelasan guru dan mengajukan pertanyaan.		
3.	Guru menjelaskan tentang permainan kotak misteri dan cara bermainnya.			Anak menyimak penjelasan guru tentang permainan kotak misteri.		
4.	Guru mengajak anak untuk membuat peraturan bersama anak.			Anak ikut serta membuat peraturan permainan kotak misteri bersama guru.		
5.	Guru membimbing anak dalam melakukan permainan kotak misteri:			Anak melakukan permainan kotak misteri:		
	1. Mengarahkan anak mengambil benda di dalam kotak.			1. Anak mengambil satu benda di dalam kotak secara bergantian.		

	2. Mengarahkan anak mencari kartu kata.			2. Anak mencari kartu kata.		
	3. Melihat kartu kata yang ditunjukkan anak.			3. Anak menunjukkan kartu kata yang didapatkan pada guru.		
6.	Guru mengakiri kegiatan dengan <i>me-review</i> kegiatan bersama anak.			Anak mengungkapkan perasaannya masing-masing terhadap kegiatan yang telah dilakukan.		

4. Instrumen

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu instrumen variabel kemampuan membaca permulaan. Adapun instrumen kemampuan membaca permulaan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Instrumen Kemampuan membaca permulaan

No	Indikator kemampuan Membaca Permulaan	Skala Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak menyebutkan benda-benda/gambar yang dilihat.				
2	Anak menunjukkan nama dari gambar/benda yang ditanyakan guru.				
3	Anak memberi nama pada gambar/benda yang diamati.				
4	Anak mengungkapkan nama dari suatu gambar/benda yang ditanyakan guru.				
5	Anak dapat membedakan bentuk huruf vokal.				
6	Anak dapat membedakan bentuk huruf konsonan.				
7	Anak dapat membedakan bunyi huruf				

	vokal.				
8	Anak dapat membedakan bunyi huruf konsonan.				
9	Anak dapat mencari kata yang sesuai benda yang diamati.				
10	Anak dapat membaca kata sesuai gambar/benda.				
11	Anak dapat melafalkan kata dengan tepat.				
12	Anak dapat membunyikan kata sesuai yang dilihat.				
13	Anak dapat menghubungkan kata dengan benda/gambar yang dilihat.				
14	Anak dapat mencocokkan kata yang sesuai dengan benda/gambar.				
15	Anak dapat memahami maksud dari kata yang dibaca.				
16	Anak dapat memahami fungsi dari benda yang ada pada kata.				

Sebelum instrumen tes kemampuan membaca permulaan ini digunakan untuk pengumpulan data, maka instrumen ini diuji cobakan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesahihan dari instrumen tersebut. Kesahihan dapat diuji dengan menggunakan uji validasi. Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuai instrumen.⁶ Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validasi tinggi. Sebaliknya yang kurang valid berarti validasinya rendah. Kesahihan dapat diuji dengan menggunakan uji validasi. Untuk menguji validasi instrumen, teknik yang digunakan melalui teknik penilaian,

⁶ Suharsimi Arikunto., *op.cit*, h. 211.

yakni untuk menentukan valid tidaknya instrumen dilakukan dengan mendiskusikan instrumen penelitian ini dengan ahli yang berkompeten (*expert judgment*).

J. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan menggunakan pengamatan (observasi) yaitu dengan catatan lapangan (CL), catatan dokumentasi (CD) dan catatan wawancara (CW). Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.⁷ Berdasarkan keterlibatan peneliti dalam penelitian tindakan ini, maka jenis observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan.

Dalam observasi partisipan, guru sebagai peneliti sekaligus pelaku perubahan atau pemberi tindakan ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan oleh subjek yang diteliti, seolah-olah merupakan bagian dari mereka.⁸ Teknik penelitian yang digunakan adalah teknik observasi terstruktur. Dalam observasi terstruktur ini, peneliti dan (kolaborator) terlebih dahulu menyetujui kriteria yang diamati, selanjutnya si observer tinggal menghitung berapa kali jawaban, tindakan, atau sikap siswa yang sedang

⁷ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 143.

⁸ Ekawarna., *op.cit*, h.7

diteliti itu ditampilkan.⁹ Pada pelaksanaannya pedoman diserahkan kepada observer (peneliti) yang melakukan pengamatan kemampuan baca anak melalui permainan kotak misteri. Pedoman ini digunakan untuk menjangkau data tentang peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di PAUD Tunas, Jakarta Utara.

Dalam pengisian lembar observasi, pengamat memberikan data cek list (√) pada skala penilaian kemampuan membaca permulaan yang sesuai. Model yang digunakan adalah skala Likert, yaitu mengukur sikap seseorang terhadap objek-objek tertentu. Setiap butir indikator diberikan tanda cek list (√) pada kolom belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, berkembang sangat baik. Setiap butir indikator skor sesuai 1-4 sesuai dengan tingkat jawabannya.

Tabel 3.7 Skala Penilaian Kemampuan membaca permulaan Anak

No	Pilihan Jawaban	Skor
1	BB (Belum Berkembang)	1
2	MB (Mulai Berkembang)	2
3	BSB (Berkembang Sesuai Harapan)	3
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	4

⁹ Kunandar., *op.cit*, h.148.

Penilaian ketentuan intensitas skala kemunculan yang diberikan yaitu:

Tabel 3.8 Ketentuan Skala Kemampuan Membaca Permulaan Anak

No.	Skala	Ketentuan
1.	BB (Belum Berkembang)	Apabila anak belum menguasai indikator dan masih membutuhkan pendampingan guru
2.	MB (Mulai Berkembang)	Apabila anak mulai menguasai indikator dan sedikit membutuhkan pendampingan guru
3.	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	Apabila anak sudah dapat menguasai indikator dan mulai mandiri.
4.	BSB (Berkembang Sangat Baik)	Apabila anak sudah dapat menguasai indikator dengan benar dan berulang-ulang, serta sudah mandiri

K. Teknik Pemeriksaan Keterpercayaan (*Trustworthiness*) Studi

Kriteria teknik pemeriksaan kepercayaan (*trustworthiness*) studi yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah keterpercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).¹⁰ Keempat kriteria tersebut diharapkan mampu memberikan kepercayaan sebuah penyusunan hasil penelitian tindakan agar data yang didapat dan disajikan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

¹⁰ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2009), h.324.

1. Keterpercayaan (*Credibility*)

Keterpercayaan yang digunakan peneliti adalah dengan teknik triangulasi yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi selain itu peneliti juga memperpanjang waktu keikutsertaan, melakukan pengamatan secara terus menerus, dan melakukan tanya jawab dengan teman sejawat. Peneliti bersama kolaborator membuat catatan lapangan dan mendiskusikan kejadian yang ada. Diskusi tersebut dilakukan untuk merefleksikan dan mencari pemecahan masalahnya. Catatan lapangan berupa narasi yang digunakan untuk mengetahui aktivitas peneliti dalam proses belajar mengajar dan interaksi siswa selama mengetahui kemampuan membaca anak melalui permainan kotak misteri.

Selain catatan lapangan, peneliti juga menggunakan data tambahan yang berupa catatan observasi dan catatan dokumentasi. Hal ini dilakukan agar keabsahan data dalam penelitian ini dapat diandalkan kebenarannya. Data-data hasil observasi dibandingkan dan diuji dengan foto-foto sebagai dokumentasi. Foto diambil pada waktu dilaksanakannya penelitian.

2. Keteralihan (*Transferability*)

Laporan data hasil penelitian ini ditulis dengan rinci, jelas, sistematis, dan dipercaya sehingga orang lain dapat memahami ketika membaca laporan penelitian. Hal ini terbukti dengan peneliti melampirkan beberapa data penting dan menuliskannya secara sistematis sesuai dengan

prosedur penulisan yang benar. Pada lembar observasi yang telah diisi, data yang diperoleh kemudian ditransfer ke dalam angka dan dibuat persentasinya.

3. Kebergantungan (*Dependability*)

Penelitian ini dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan seorang psikolog. Dosen pembimbing telah membimbing peneliti mulai dari penentuan masalah, menentukan sumber data, menganalisa data sampai membuat laporan penelitian. Dosen pembimbing dan paedagog yang membimbing peneliti dalam pembuatan instrumen penelitian, dan mengevaluasi langkah-langkah kegiatan meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui permainan kotak misteri. Selain itu peneliti meminta pendapat ahli (*expert judgment*) dari paedagog tersebut untuk menilai kevalidan instrumen yang akan digunakan untuk mengobservasi anak.

4. Kepastian (*Confirmability*)

Penelitian ini akan diuji secara objektif oleh dosen pendidikan anak usia dini pada sidang skripsi. Pengujian dilakukan dengan melihat proses maupun hasil penelitian. Jika pengujian ini berhasil, maka dapat dikatakan telah memenuhi standar kepastian (*confirmability*).

L. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis

1. Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif Data dalam bentuk kuantitatif dideskripsikan dalam bentuk statistik. Perhitungan ini bertujuan untuk melihat presentase kenaikan dan taraf signifikansi dari perbedaan antara hasil pengamatan sebelum tindakan dan hasil pengamatan setelah tindakan pada akhir siklus. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:¹¹

$$\text{Rumus P} = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = proporsi kemampuan membaca permulaan yang dicapai anak

N = jumlah butir instrumen

\sum_x = skor yang diperoleh

Persentase Kenaikan = Persentase Siklus I – Persentase Pra penelitian

Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian dilaksanakan. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan analisis secara kualitatif sebagaimana yang dikemukakan oleh

¹¹ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 318

Miles dan Huberman, yaitu melalui tahapan (1) reduksi data, (2) display data, dan (3) kesimpulan.¹² Reduksi data adalah penyederhanaan data yang ada dengan cara melakukan observasi berupa catatan lapangan dari awal sampai akhir, membuat catatan wawancara dan mendokumentasikan kegiatan yang sudah dilakukan. Display data memuat penyajian secara grafik, tabel atau daftar *check list* dengan cara mengklarifikasi indikator kemampuan membaca permulaan, Sedangkan kesimpulan meliputi proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau formula singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas.

2. Interpretasi Hasil Analisis

Setelah tindakan selesai dilaksanakan, maka hasil pengamatan berupa lembar instrumen penelitian dilanjutkan pada tahap analisis kuantitatif. Perhitungan statistik ini bertujuan untuk melihat presentasi kenaikan dan taraf signifikansi dan perbedaan antara hasil pengamatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan pada akhir siklus. Peneliti dan kolaborator sepakat untuk menetapkan prosentase kriteria keberhasilan mencapai 75% dengan demikian hipotesis tindakan diterima jika prosentase kenaikan mencapai lebih dari 75 % jika kurang, hipotesis ditolak.

¹² Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 337

M. Tindak Lanjut/Pengembangan Perencanaan Tindakan

Adapun tindak lanjut dari penelitian ini adalah permainan kotak misteri sebagai alternatif pemecahan masalah dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun khususnya di kelompok B di PAUD Tunas Tanjung Priok, Jakarta Utara. Apabila program tindakan dalam penelitian ini belum dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, maka akan dilakukan pengkajian mendalam kembali untuk mencari penyebab ketidak berhasilan program tersebut. Diperlukan pula pengembangan perencanaan untuk penelitian selanjutnya. Pengembangan perencanaan ini lebih difokuskan pada permainan kotak misteri yang lebih baik lagi. Hal ini dapat dilakukan dengan lebih memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, yaitu pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak. Selain itu pada tindak lanjut ini kegiatan dirancang dengan mengacu pada kemampuan membaca permulaan yang lebih dielaborasi dan diterapkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah cara penyampaian materi dalam setiap kegiatan permainan kotak misteri.