

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif eksperimen dan desain yang digunakan adalah pre eksperimental. Penelitian eksperimental merupakan suatu penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap dependen dalam keadaan yang terkendali (Jaya:2020). Pada penelitian eksperimen ini, bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh permainan ular tangga kreasi dapat meningkatkan perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng. Penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental dengan desain pre eksperimental menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest Design*.

Desain Penelitian (Sugiyono:2016)

O1 → X → O2

Keterangan:

- O1 = Nilai *Pretest* sebelum penerapan media ular tangga kreasi
- O2 = Nilai *Posttest* setelah penerapan media ular tangga kreasi
- X = *Treatment* atau perlakuan

Penelitian ini adalah kuantitatif yang terdiri dari 1 kali *pretest* (sebelum perlakuan), 6 kali *treatment* dan 1 kali *posttest* (sesudah perlakuan). Penerapan permainan ular tangga kreasi sebagai upaya meningkatkan perkembangan bahasa keaksaraan anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng saat mengikuti proses kegiatan belajar sambil bermain berlangsung. Observasi awal dan observasi setelah menerapkan permainan ular tangga kreasi dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga kreasi dalam mengatasi masalah anak usia dini yaitu lambatnya perkembangan bahasa keaksaraan anak. Penelitian eksperimental dikatakan berhasil jika ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Variabel

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat:

1. Variabel bebas (x) : Media Ular Tangga Kreasi
2. Variabel terikat (y) : Perkembangan Bahasa Keaksaraan

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional penelitian pemanfaatan permainan ular tangga kreasi untuk meningkatkan perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun, yaitu:

1. Variabel X : Ular tangga kreasi merupakan permainan ular tangga yang dimodifikasi berbentuk kotak-kotak berisi soal mengenai literasi dan numerasi. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara melempar dadu yang berisi angka satu sampai enam lalu menjalankan pion pada kotak yang bergambarkan berbagai hewan yang berwarna-warni sesuai dengan angka dadu yang telah dilemparkan.
2. Variabel Y : Kemampuan perkembangan bahasa keaksaraan merupakan hal yang perlu diperhatikan, karena mampu membantu menyelesaikan

permasalahan yang dihadapi anak dengan berpikir secara kritis dan kreatif, selain itu dengan kecakapan yang dimilikinya dapat menjadikan bekal berkomunikasi yang baik. Komponen-komponen bahasa keaksaraan yang diamati antara lain mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, mampu memahami arti kata dalam cerita.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng, Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. Dimulai pada tanggal 25 Oktober 2024 - 9 Desember 2024.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu yang dapat berupa orang, institusi, serta benda yang karakteristiknya hendak diteliti Jaya (2020:73). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B yang berusia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Jaya, 2020:74). Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampel (*Non Random Sampel*). Pengambilan sampel secara purposive didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu dengan melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau tanpa menggunakan kelas control (Sugiyono, 2013). Dalam hal ini peserta didik kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng adalah sampel sekaligus populasi sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel. Adapun sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 anak kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan seorang peneliti untuk mengungkap atau menjangkau info kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian. Berikut ini teknik pengumpulan data Jaya (2020: 88-92):

a) Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Metode yang digunakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan bahasa keaksaraan anak pada kegiatan belajar sambil bermain berlangsung dengan metode bermain. Peneliti membuat kriteria penilaian penelitian (1 = belum berkembang mengikuti kegiatan belajar sambil bermain, 2 = mulai berkembang mengikuti kegiatan belajar sambil bermain, 3 = berkembang sesuai harapan mengikuti kegiatan belajar sambil bermain, 4 = berkembang sangat baik mengikuti kegiatan belajar sambil bermain). Observasi dilakukan mulai 4 Oktober 2024-18 Oktober 2024.

b) Dokumentasi

Analisis dokumen lebih mengarah pada bukti konkret. Adapun dokumen-dokumen yang digunakan dalam mendukung penelitian adalah foto, video, dan absensi anak yang diambil dari TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng.

c) Tes

Dalam penelitian ini, metode *pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif anak *pretest* sebelum diberikan permainan ular tangga kreasi dan *posttest* setelah diberikan permainan ular tangga kreasi.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan bahasa keaksaraan pada kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode observasi dimana penilaiannya menggunakan lembar observasi. Pengamatan terhadap perkembangan bahasa anak dengan memberi tanda *checklist* pada kolom yang sesuai dengan perilaku anak. Adapun kriterianya adalah jika berkembang sangat baik memberi tanda *checklist* pada angka 4, berkembang sesuai harapan memberi tanda *checklist* pada angka 3, mulai berkembang memberi tanda *checklist* pada angka 2, dan belum berkembang memberi tanda *checklist* pada angka 1. Adapun rancangan penyusunan instrumen yang dibuat peneliti supaya memiliki gambaran yang jelas. Tabel dibawah merupakan rancangan penyusunan instrumen yang diambil dari beberapa kajian teori dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014.

Tabel 2.1 Kisi-Kisi Instrumen Pengaruh Permainan Ular Tangga Kreasi Untuk Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Kelompok B

No.	Indikator	Kode Item
1.	Mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya	1
2.	Mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	2
3.	Mampu memahami arti kata dalam cerita	3
Total Butir Intsrumen		3

1 = Belum Berkembang (BB), jika anak belum mampu mengucapkan huruf dan kata yang ditunjuk oleh peneliti

- 2 = Masih Berkembang (MB), jika anak belum mampu mengucapkan kata , namun sudah mampu mengucapkan beberapa huruf.
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), jika anak mampu membedakan semua huruf dan mengucapkan kata yang ditunjuk oleh peneliti dengan mengeja.
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB), jika anak mampu membedakan semua huruf dan mengucapkan kata yang ditunjuk oleh peneliti tanpa mengeja.

Selanjutnya penilaian yang akan digunakan terbagi menjadi beberapa kriteria penilaian sebagai berikut:



Tabel 2.2 Instrumen Pengaruh Permainan Ular Tangga Kreasi Untuk Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Waru

No	Indikator	Deskripsi	Item yang diamati	Ket
1.	Mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya	Menyebutkan nama benda yang ada disekitarnya sesuai dengan huruf yang ada pada permainan ular tangga kreasi	1. Anak belum mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya 2. Anak mulai mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya 3. Anak cukup mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya 4. Anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya	
2.	Mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Mengucap dan menuliskan huruf yang sesuai pada media permainan ular tangga kreasi	1. Anak belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 2. Anak mulai mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 3. Anak cukup mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 4. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	
3.	Mampu memahami arti kata dalam cerita	Melaksanakan tugas sesuai dengan perintah yang ada pada media permainan ular tangga kreasi	1. Anak belum mampu memahami arti kata dalam cerita 2. Anak mulai mampu memahami arti kata dalam cerita 3. Anak cukup mampu memahami arti kata dalam cerita 4. Anak mampu memahami arti kata dalam cerita	
Jumlah Checklist				12

G. Expert Judgement Media Pembelajaran Ular Tangga Kreasi

Expert judgement merupakan validasi terhadap data yang diberikan kepada seorang ahli (*expert*) untuk menanggapi masalah teknis (Gerai et al., 2021). Ahli yang dimaksud yaitu seseorang yang mempunyai latar belakang di suatu bidang tertentu dan dianggap mampu untuk menilai persoalan yang diberikan. Expert judgement pada penelitian ini meliputi uji ahli substansi dan ahli media.

1. Ahli Substansi, dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Memiliki kualifikasi minimal S2
- b. Berpengalaman dibidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Adapun penguji substansi dalam penelitian ini, yaitu:

Aisyah, S.Psi., M.Pd.

2. Ahli Media, dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Memiliki kualifikasi minimal S2
- b. Dengan bidang keahlian Psikologi Anak dan sebagai dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran PAUD

Adapun penguji media dalam penelitian ini, yaitu:

Ervin Nurul Affrida, S.Pd., M.Si

H. Teknis Analisis Data

Analisis data diartikan sebagai upaya data yang sudah tersedia, kemudian diolah dengan statistik parametrik dan dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan 1 kali *pretest* (sebelum perlakuan), 6 kali perlakuan dan 1 kali *post-test* (sesudah perlakuan).

Dalam hal ini peneliti mengambil keputusan atas suatu hipotesis dan peneliti menggunakan uji t. Uji t adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan variabel bebas terhadap variabel terkait secara parsial (Jaya: 2020). Rumus:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t	=	Nilai t yang dihitung
$\bar{X}$ (X bar)	=	Nilai rata-rata
μ_0 (mu)	=	Nilai yang hipotesiskan
s	=	Simpangan baku sampel
n	=	Jumlah anggota sampel

(Sugiyono, 2016: 178-179).

Dalam penelitian ini, perhitungan analisis data dibantu menggunakan aplikasi SPSS versi 25.