

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 JENIS ATAU DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang lain (Sugiyono, 2015: 107). Pendekatan didalam penelitian eksperimen menggunakan pendekatan positivisme-kuantitatif yang mana pendekatan tersebut digunakan untuk meneliti pada populasi atau simple tertentu. (Sugiyono, 2015: 14). Penelitian eksperimen sendiri terdapat beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan yakni: Pre-Eksperimental Design, True Eksperimental Design, Faktorial Design Dan Quasi Eksperimental (Sugiyono, 2015: 109).

Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini termasuk true-eksperimen design atau eksperimen sungguhan karena dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal atau kualitas pelaksanaan rancangan penelitian dapat diandalkan. Sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen ulang (*Pretest – Posttest Control Group Design*), yaitu bentuk eksperimen yang dilakukan dengan melakukan randomisasi terhadap dua kelompok (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen) (Sugiyono, 2017: 112). Desain eksperimen ini dilakukan dengan jalan melakukan pengukuran atau observasi awal sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran tebak gambar sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Model desain ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1

Model Desain Eksperimen *Pretest – Posttest Control Group Design*

(Sugiyono, 2016: 112-113)

| | | |
|----------------|----------------|----------------|
| R | O ₁ | X |
| O ₂ | | |
| R | | O ₃ |
| O ₄ | | |

Keterangan:

- R : Random (kelompok)
 O₁ : *Pretest* kelompok eksperimen
 O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen
 O₃ : *Pretest* kelompok kontrol
 O₄ : *Posttest* kelompok kontrol
 X : *Treatment* (Perlakuan dalam Mengenal permainan tebak gambar)

Tabel 3.2

Design One Group *Pretest – Posttest* (Sugiyono, 2018: 109)

| <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|----------------|-----------|-----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Keterangan:

- X : Pemberian perlakuan dengan media tebak gambar
 O₁ : Tes awal sebelum diberikan perlakuan
 O₂ : Tes akhir setelah pemberian

Dalam desain ini sudah memenuhi syarat dilakukannya penelitian kuantitatif karena desain yang digunakan peneliti yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* yang mana sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu diberi tes awal (*Pretest*) dan setelah diberi perlakuan juga dites dengan soal yang sama sebagai tes akhir (*Posttest*).

Pendekatan ini menekankan analisisnya menggunakan data-data berupa angka. Apabila terdapat perbedaan antara skor *Pretest* dan *Posttest*, maka dapat di simpulkan bahwa perlakuan yang diberikan mempunyai pengaruh atau efektif terhadap perubahan yang terjadi pada variabel tersebut.

3.2 VARIABEL PENELITIAN

Definisi operasional merupakan variabel yang akan dirumuskan yang berkaitan dengan variabel yang akan diamati atau diteliti. Dan berikut ini definisi operasional dari variabel-variabel dalam penelitian:

1. Variabel Independen

Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2015: 61). Variabel independen pada penelitian ini adalah Permainan Tebak Gambar, yang kemudian dalam penelitian ini disebut dengan variabel (X).

2. Variable Dependen

Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015:61). Variabel dependen pada penelitian ini yaitu kemampuan berbahasa anak, kemudian penelitian ini disebut dengan variabel (Y).

3.3 TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara yang beralamat di Desa Mantingan Rt 21 Rw 7 Tahunan Jepara.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai bulan November 2020 – bulan April 2021.

3.4 SUBJEK PENELITIAN

1. Populasi

Populasi Merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 117). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Semua diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas B1 & B2 RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 37 siswa.

Tabel 3.3
Jumlah siswa-siswi Kelompok B RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara

| B1 | | B2 | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Laki-Laki | Perempuan | Laki-Laki | Perempuan |
| 15 | 5 | 11 | 6 |
| Total 20 | | Total 17 | |

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu (Sugiyono, 2015:118). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Random Sampling yaitu teknik penentuan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2015:120). Penelitian ini menggunakan Simple Random Sampling karena penelitian True Eksperimen adalah penelitian yang sebenarnya sehingga sampel yang digunakan harus random/acak.

Dalam penelitian eksperimen ini menggunakan subyek dari siswa-siswa RA Mambaul Ulum Mantingan Tahunan Jepara kelas B2 dengan jumlah siswa 20 siswa dan kelas B1 jumlah siswa 17 siswa. Kelompok B1 (kelompok kontrol) dan kelompok B2 (kelompok eksperimen).

3.5 TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. (Sugiyono, 2015: 308) Teknik pengumpulan data harus disamakan dengan

data yang mau di teliti. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yakni:

1. Tes

Menurut Priyono (Ade, 2017: 31) “*Psychological Testing*” atau Tes adalah alat ukur yang mempunyai standar yang objektif sehingga dapat digunakan secara meluas, serta dapat betul-betul digunakan untuk mengukur dan membandingkan keadaan psikis atau tingkah laku individu. Tes yang dilakukan peneliti disini adalah jenis tes yang menggunakan tes lisan dan tes tertulis.

Tes lisan adalah tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat secara langsung dan dapat diketahui penguasaan siswa secara tepat. Sedangkan tes tertulis adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk tertulis dengan rubrik penilaian berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ingin dicapai peneliti melalui aspek penilaian berupa pelafalan, keberanian, pemilihan kosa kata, dan kecepatan dalam menjawab

Tabel 3.4

Rubrik Penilaian Permainan Tebak Gambar

| Indikator | Nilai | Deskripsi |
|--|-------|---|
| Anak mampu menyebutkan nama gambar yang diperlihatkan pendidik | BB | Anak mampu menyebutkan nama gambar namun tidak tepat |
| | MB | Anak mampu menyebutkan nama gambar namun dengan bantuan |
| | BSh | Anak mampu menyebutkan nama |

| | | |
|---|-----|---|
| | | gambar tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu menyebutkan nama gambar dengan tepat dan cepat |
| Anak mampu melengkapi kata sederhana | BB | Anak mampu melengkapi kata namun tidak tepat |
| | MB | Anak mampu melengkapi kata namun dengan bantuan |
| | BSH | Anak mampu melengkapi gambar tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu melengkapi gambar dengan tepat dan cepat |
| Anak mampu mendeskripsikan bentuk gambar yang diperlihatkan | BB | Anak mampu mendeskripsikan bentuk gambar namun tidak tepat |
| | MB | Anak mampu mendeskripsikan bentuk gambar namun dengan bantuan |
| | BSH | Anak mampu mendeskripsikan bentuk gambar tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu mendeskripsikan gambar |

| | | |
|--|-----|---|
| | | dengan tepat dan cepat |
| Anak mampu mendeskripsikan warna gambar yang diperlihatkan | BB | Anaka mampu mendeskrisikan warna gambar namun tidak tepat |
| | MB | Anak mampu mendeskripsikan warna gambar namun dengan bantuan |
| | BSH | Anak mampu mendeskrikan gambar tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu mendeskripsikan gambar dengan tepat dan cepat |
| Anak mampu mengenal huruf | BB | Anak mampu mengenal huruf namun tidak tepat |
| | MB | Anak mampu mengenal huruf namun dengan bantuan |
| | BSH | Anak mampu mengenal huruf tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu mengenal huruf dengan tepat dan cepat |
| Anak mampu menceritakan kembali gambar yang diperlihatkan | BB | Anak mampu menceritakan kembali gambar yang dilihat namun tidak tepat |
| | MB | Anak mampu |

| | | |
|--|-----|---|
| | | menceritakan kembali gambar namun dengan bantuan |
| | BSH | Anak mampu menceritakan kembali gambar tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu menceritakan gambar dengan tepat dan cepat |

Tabel 3.5

Aspek Yang Dinilai Dalam Permainan Tebak Gambar

| Indikator | Nilai | Deskripsi |
|--------------------|-------|---|
| Pengucapan | BB | Anak mampu mengucapkan dengan baik namun tidak fokus |
| | MB | Anak mampu mengucapkan dengan baik namun dengan bantuan |
| | BSH | Anak mampu mengucapkan dengan baik tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu mengucapkan dengan tepat dan cepat |
| Ketepatan Menjawab | BB | Anak mampu menjawab dengan baik namun jawaban salah |
| | MB | Anak mampu |

| | | |
|----------------|-----|---|
| | | menjawab dengan baik namun dengan bantuan |
| | BSH | Anak mampu menjawab dengan baik tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu menjawab dengan baik dan tepat |
| Menyimak | BB | Anak belum mampu fokus mendengarkan dengan baik |
| | MB | Anak mampu mendengarkan dengan baik namun dengan bantuan dan arahan |
| | BSB | Anak mampu mendengarkan dengan baik tanpa bantuan dan arahan |
| | BSH | Anak mampu mendengarkan dengan baik secara tepat |
| Mengulang Kata | BB | Anak mampu mengulang kata dengan baik namun tidak tepat |
| | MB | Anak mampu mengulang kata dengan baik namun dengan bantuan |
| | BSH | Anak mampu |

| | | |
|--|-----|---|
| | | mengulang kata dengan baik tanpa bantuan |
| | BSB | Anak mampu mengulang dengan baik dengan tepat dan cepat |

Instrumen tes yang digunakan untuk mengecek uji kelayakan tes adalah sebagai berikut:

a. Uji Validitas Isi

Valid artinya sesuai. Valid juga diartikan instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur, sehingga instrumen yang berbentuk tes perlu menggunakan kisi-kisi, rubrik penilaian, dan aspek-aspek penilaian yang ingin dicapai.

Pada penelitian ini uji validitas dilakukan sebelum peneliti memberikan tes kepada kelas eksperimen. Uji validitas dilakukan dengan tujuan agar item instrumen atau soal yang digunakan untuk mengetahui perkembangan bahasa anak valid atau tidak. Uji validitas yang digunakan oleh penelitian adalah Validitas isi. Dalam pengujian validitas isi yang diukur dari isi tes sebagai alat pengukur terhadap perkembangan bahasa anak.

Tabel 3.6

Aspek perkembangan yang ingin dicapai dalam PTG

| Aspek Perkembangan AUD | Aspek Yang Diamati | Indikator |
|-------------------------------|---------------------------|------------------|
|-------------------------------|---------------------------|------------------|

| | | |
|------------------------------|---|--|
| Aspek Perkembangan Berbahasa | Kelancaran Berbicara | Anak lancar berbicara sesuai dengan gambar yang diperlihatkan |
| | Ketepatan dalam menebak gambar | Anak menjawab nama gambar yang diperlihatkan dengan tepat dan benar |
| | Menebak gambar dengan artikulasi yang jelas | Anak menjawab nama gambar yang diperlihatkan menggunakan bahasa yang jelas |
| | Menyebutkan dengan susunan kata yang urut | Anak menjawab nama gambar yang diperlihatkan secara urut |

b. Uji Tes Reabilitas

Sugiyono, (2018: 193) menyatakan bahwa valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Untuk menentukan reliabilitas tes, peneliti menggunakan rumus K-R 21 (Kuder Richardson). Instrumen dikatakan riabel jika $r_{11} \geq 0,70$. Rumusnya adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2014).

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k(s_t^2)} \right\}$$

Keterangan:

r_i = Instrumen reabilitas

k = Jumlah item dalam instrumen

M = Mean skor total

S_t^2 = Varians total

Berdasarkan perhitungan uji reabilitas diperoleh nilai r_{11} untuk instrumen tes permainan tebak gambar adalah 0,95. Nilai uji reabilitas dari instrumen tersebut telah memenuhi kriteria $r_{11} \geq 0,70$ yaitu untuk tes permainan tebak gambar adalah $0,95 \geq 0,70$. Hal ini menunjukkan reliabel dan dapat digunakan untuk mengambil data penelitian.

c. Uji Tes Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk memeriksa data yang akan dianalisis apakah kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data diperoleh dari nilai pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, distribusi normalitas dianalisis dengan menggunakan *Shapiro Wilk* pada IBM SPSS. Dengan menentukan bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$) (Yudha, 2017: 62).

Berdasarkan uji tes normalitas ini bahwa antara hasil permainan tebak gambar kelas B1 dan kelas B2 berdistribusi normal. Dimana hasil permainan tebak gambar kelas B1 memiliki sig $0,158 \geq 0,05$ dan hasil permainan tebak gambar kelas B2 memiliki sig $0,135 \geq 0,05$. Hal ini menunjukkan data tersebut berdistribusi normal pada signifikan 0,05.

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan analisis kuantitatif yang menggunakan dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yakni statistik deskriptif dan statistik inferensial. Dan adapun statistik inferensial terdapat statistik parametris dan statistik nonparametris (Sugiyono, 2018: 226).

Pada penelitian ini menggunakan statistik nonparametris karena data yang digunakan untuk menguji hipotesis berbentuk nominal dan ordinal dan tidak berlandaskan asumsi bahwa distribusi data harus normal dan jumlah data sampelnya kecil (kurang dari 25) (Sugiyino, 2018: 313).

Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Menghitung Nilai Peserta Didik *Pre-test and Post-test* (Mar'ah, 2019: 60)

$$P = \frac{\text{Jumlah total benar menjawab}}{\text{Jumlah total pertanyaan}} \times 100 \%$$

2. Menghitung Nilai Rata-Rata Nilai Peserta didik *Pre-test and Post-test* (Mar'ah, 2019: 70)

$$X = \frac{\sum^{fixi}}{\sum^f}$$

X : Rata-rata nilai variabel

\sum^{fixi} : Jumlah total nilai peserta didik

\sum^f : Jumlah peserta didik

Peneliti akan mengkategorikan skor perolehan siswa dengan tingkat kemampuan berbahasa sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang. Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 0-55

- MB** : Mulai Berkembang. Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 56-65
- BSH** : Berkembang Sesuai Harapan. Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan konsisten dengan skor 66-80
- BSB** : Berkembang Sangat Baik. Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 81-100

Kreteria keberhasilan penelitian ini apabila mencapai kreteria ketuntasan minimal 75% dari jumlah anak didik mencapai ketuntasan yang ditentukan oleh peneliti. Angka keberhasilan 75% itu didapatkan dari anak yang memperoleh nilai BSB dan BSH.

