

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian ini fokus pada penggunaan media *Language Board Games* terhadap anak usia dini usia 5-6 tahun. Penelitian memerlukan metode dalam pelaksanaannya. Proses ini melibatkan pengumpulan, pengolahan, dan analisis data untuk menghasilkan kesimpulan yang sistematis dan objektif. Alasan peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena PTK merupakan suatu proses menganalisis permasalahan pembelajaran di kelas dengan melakukan refleksi diri dan berupaya memecahkan masalah tersebut melalui tindakan yang direncanakan dengan jelas, diambil dalam situasi yang tepat dan mengevaluasi setiap dampak dari tindakan tersebut. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah sebuah proses yang berulang-ulang.

Model PTK Penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses mengkaji permasalahan pembelajaran melalui refleksi diri dengan tujuan mencari solusi melalui tindakan terencana dan menganalisis dampak perlakuan yang dilaksanakan. Pelton juga mengatakan penelitian perilaku kelas sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia dini, memungkinkan peneliti menemukan keterampilan baru yang muncul pada anak-anak setelah proses tindakan dimulai. Proses kegiatan PTK yang dikemukakan oleh Pelton (2010), dideskripsikan pada gambar di lembar selanjutnya, sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Pelton

Rencana dilaksanakan secara berkesinambungan dimulai dari Siklus I yang diawali dengan identifikasi masalah, pengumpulan data, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan penilaian hasil. Apabila hasil pada Siklus I belum mencapai 75%, maka disusunnya rencana koreksi untuk memasuki Siklus II. Apabila hasil refleksi Siklus II masih belum berhasil, dapat dibuat rencana baru untuk memasuki Siklus III. Serta keputusan untuk menghentikan penelitian atau melanjutkan siklus merupakan keputusan bersama antara peneliti dan guru kelas. Siklus ini diberhentikan jika penelitian tentang media *Language Board Games*

efektif dalam meningkatkan aspek perkembangan terhadap kemampuan bahasa pada TK X terhadap anak usia 5 sampai 6 tahun.

### 3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu TK di Jawa Barat yang terletak di daerah Arcamanik, Bandung. Jumlah anak dengan rentang usia 5-6 tahun yang menjadi partisipan penelitian adalah sebanyak 14 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 6 perempuan yang dilihat dalam kemampuan bahasanya menggunakan media *Language Board Games*. Kemudian dilakukannya wawancara sebelum dan sesudah penerapan media kepada wali kelas tersebut untuk mengetahui perubahan yang terlihat. Pilihan untuk menggunakan TK tersebut sebagai sumber data dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, akses untuk melakukan penelitian di TK ini lebih mudah. Kedua, TK tersebut telah menjadi mitra saat peneliti melakukan magang pada tahun 2023. Ketiga, ada dukungan yang antusias dari berbagai pihak, termasuk kepala sekolah, guru, dan siswa TK tersebut, yang semuanya mendukung penelitian ini. Terakhir, lokasi TK ini cukup dekat dan mudah dijangkau dengan kendaraan, yang memudahkan proses penelitian.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan Siklus menggunakan model Pelton (2010). Penelitian direncanakan dan dilakukan sebanyak 3 siklus yang terdiri dari beberapa tahapan:

#### 3.5.1 Siklus I

a. Identifikasi masalah (*issue identification*)

Dalam tahap identifikasi masalah, dilakukan observasi mengenai kesulitan-kesulitan selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas, kemudian menentukan bahasan yang akan diteliti.

b. Pengumpulan data (*data collection*)

Dalam pengumpulan data, dilakukan pencarian data-data informasi yang ada di lapangan. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah guna menjawab permasalahan dari penelitian yang akan dilaksanakan.

c. Perencanaan tindakan (*action planning*)

Dalam tahap perencanaan tindakan, dilakukan berbagai persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan menyusun kegiatan

pembelajaran harian, membuat lembar observasi dan wawancara untuk siswa beserta guru, membuat lembar observasi anak selama kegiatan, dan menyiapkan media *Language Board Games*.

d. Pelaksanaan tindakan (*planning action*)

Pada tahap pelaksanaan tindakan, dilakukan proses pembelajaran sebagaimana telah dibuat dalam tahap perencanaan mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

e. Hasil penilaian (*outcome assesment*)

Pada tahap hasil penilaian, didapat selama pembelajaran berlangsung yang berpegang pada lembar observasi yang dilakukan anak saat berkegiatan. Pada tahap ini, dilakukan evaluasi selama proses pembelajaran, seperti keaktifan anak, kesulitan dan kemudahan dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi pada tindakan 1 akan menjadi pertimbangan untuk merencanakan tindakan berikutnya.

### 3.5.2 Siklus II

Hasil evaluasi dan refleksi pada Siklus I digunakan sebagai acuan untuk merencanakan Siklus II dengan memperbaiki kelemahan serta kekurangan yang ada pada Siklus I. Tahapan yang dilakukan akan sama seperti tahap yang telah dirancang pada siklus sebelumnya.

### 3.5.3 Siklus III

Hasil evaluasi dan refleksi pada Siklus I dan 2 digunakan sebagai acuan untuk merencanakan Siklus II dengan memperbaiki kelemahan serta kekurangan yang ada pada Siklus I dan 2. Tahapan yang dilakukan akan sama seperti tahap yang telah dirancang pada siklus sebelumnya. Siklus ketiga diharapkan menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I dan 2. Siklus III merupakan bagian refleksi akhir dari proses yang terjadi beberapa hari sebelumnya.

### 3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

#### 3.4.1. Variabel Penelitian

Segala hal yang peneliti tetapkan untuk dipelajari akan memberikan informasi tentangnya, dan dari situ dapat ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang digunakan. Variabel bebas atau variabel independen (X) dalam penelitian ini yaitu media *Language Board Games* dan variabel terikat atau variabel dependen (Y) dalam penelitian ini yaitu kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

#### 3.4.2. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

Terdapat definisi konseptual dan definisi operasional dalam penelitian ini. Definisi konseptual adalah interpretasi dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti dalam mengoperasikan konsep tersebut di lapangan (Singarimbun & Effendi, 2008). Sedangkan untuk definisi operasional atau operasionalisasi variabel adalah panduan tentang bagaimana suatu variabel diukur, maka dengan memahami definisi operasional dalam penelitian, peneliti dapat menilai kualitas variabel tersebut (Singarimbun & Effendi, 2008). Berikut dijelaskan definisi konseptual dan definisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian:

1. Kemampuan Bahasa

Kemampuan bahasa adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk mengungkapkan gagasan tentang diri sendiri, memahami orang lain, dan memperluas kosakata dengan mempelajari bahasa baru atau bahasa lain (Pratiwi & Fatimah, 2020). Kemampuan bahasa adalah salah satu aspek penting yang ada pada tumbuh kembang anak, seperti yang diungkapkan oleh Piaget, (2002) berpendapat bahwa perkembangan bahasa terjadi melalui interaksi antara anak dan lingkungannya, serta dipengaruhi oleh perkembangan kapasitas kognitif dan pengalaman bahasa anak.

Dalam penelitian ini, secara operasional di dalam konteks kemampuan bahasa, ditunjukkan sebagai kemampuan tinggi atau rendahnya individu untuk mengukur kemampuan berbicara dan memahami pada anak.

## 2. *Media Language Board Games*

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung efektif (Arief, 2008). *Language board* merupakan alat visual yang efektif untuk mengkomunikasikan pesan kepada khalayak tertentu, termasuk peserta didik (Nurlalili & Irna, 2022). Media visual adalah bentuk media yang dapat dinikmati melalui panca indera. Dengan menggunakan media visual, diharapkan tujuan pembelajaran antara guru dan siswa dapat tercapai secara maksimal (Sahuni et al., 2020).

Dalam penelitian ini, secara operasional media *Language Board Games* akan merinci tindakan konkret yang diperlukan untuk mengukur efektivitas *Board Games* dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak.

### 3.5 Instrumen Penelitian

#### 3.5.1. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan sebelum dan sesudah dilaksanakannya penelitian. Observasi digunakan sebagai metode untuk memahami dan mengumpulkan data tentang kondisi atau gambaran aktivitas program, yaitu di TK daerah Arcamanik, Bandung. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi yang akan diteliti untuk mendapatkan data yang relevan. Penelitian ini melibatkan pengelola dan pihak terkait, seperti kepala sekolah dan pendidik di TK tersebut, untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam tentang praktik lapangan.

#### 3.5.2. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah salah satu caranya mengumpulkan data atau informasi secara langsung dengan informan, untuk mendapatkan gambaran yang utuh tentang topik yang sedang dipelajari. Wawancara sebagai bagian dari penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang kreativitas guru menggunakan media pembelajaran di salah satu TK di Arcamanik, Bandung.

### 3.5.3. Lembar Penilaian

Lembar penilaian dapat dilakukan dengan memberikan penilaian kepada anak berkaitan dengan perubahan yang terjadi dan aktivitas yang dilakukan sesuai dengan kriteria orientasi penelitian. Lembar penilaian yang digunakan adalah lembar observasi dan *checklist*.

Tabel 3.1 Lembar Observasi pada Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Indikator Pencapaian Perkembangan	Penilaian			
		1	2	3	4
Memahami Bahasa	Anak mampu memahami aturan dalam permainan				
	Anak mampu melakukan beberapa perintah secara bersamaan				
Mengungkapkan Bahasa	Anak mampu berkomunikasi secara lisan untuk menjawab pertanyaan sederhana, memiliki perbendaharaan sebanyak 5-7 kata				
	Anak mengungkapkan keinginan dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa				
	Anak mengungkapkan perasaan dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa				
	Anak mengungkapkan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan teman atau orang dewasa				

Keaksaraan	Anak mampu mengucapkan lambang bunyi huruf dengan tepat				
<b>TOTAL</b>					
<b>SKOR</b>					

### Keterangan

BB = Belum Berkembang (1)

MB = Mulai Berkembang (2)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB = Berkembang Sangat Baik (4)

Tabel 3.2 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan pada Guru

No	Indikator Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Bagaimana cara Bapak/Ibu guru untuk membantu siswa dalam menstimulus perkembangan bahasanya?	
2	Apa media pembelajaran dapat membantu dalam menstimulus perkembangan bahasa pada siswa?	
3	Apa saja kesulitan dan kemudahan yang Bapak/Ibu guru hadapi dalam menstimulus perkembangan bahasa siswa?	
4	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu guru apabila peneliti menggunakan media pembelajaran berupa <i>Language Board Game</i> yaitu papan permainan untuk menstimulus perkembangan bahasa pada siswa, dan di dalamnya akan terdapat pertanyaan sederhana dan perintah sederhana?	
5	Apa yang bisa bapak/ibu guru sarankan dalam penggunaan media ini saat pembelajaran?	



Tabel 3.3 Lembar Wawancara Observasi pada Guru

No	Indikator Pertanyaan	Deskripsi Jawaban
1	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu guru setelah mengamati pembelajaran menggunakan media <i>Language Board Games</i> ?	
2	Apa Bapak/Ibu guru akan menggunakan media <i>Language Board Games</i> dalam pembelajaran selanjutnya?	
3	Bagaimana pendapat Bapak/Ibu guru terhadap respon anak dalam pembelajaran menggunakan media <i>Language Board Games</i> ?	
4	Apa ada perubahan dalam partisipasi anak setelah menggunakan media <i>Language Board Games</i> ?	

#### 3.5.4. Catatan Anekdot

Selama proses pembelajaran dibuat catatan lapangan berupa penjelasan. Catatan anekdot ini memuat peristiwa dan kejadian penting yang terjadi selama penelitian. Catatan berupa anekdot, yaitu catatan naratif singkat yang menjelaskan perilaku anak yang penting bagi guru untuk tumbuh kembang anak yang sedang diteliti.

#### 3.5.5. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi selama penelitian, pencatatan aktivitas yang dilakukan anak saat itu. Teknik ini pun dapat berupa foto atau video pada saat proses pembelajaran berlangsung.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari serta menyusun data dari beberapa instrumen penelitian yang diperoleh diantaranya lembar ceklis (*rating scale*), lembar wawancara, catatan anekdot, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk teknik data kualitatif adalah data yang digunakan berbentuk narasi dan deskripsi hasil dari

observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi yang dianalisis dan digunakan dalam penarikan kesimpulan. Serta untuk data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel berupa angka-angka yang dihitung dari indikator tumbuh kembang anak.

Menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = n / N \times 100\%$$

**Keterangan:**

$P$  = Persentase yang dicari

$n$  = Jumlah kemampuan yang diperoleh

$N$  = Skor maksimal

Tabel 3.4 Indikator Keberhasilan

KATEGORI	RENTANG SKOR
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	56% - 75%
Mulai Berkembang (MB)	45% - 55%
Belum Berkembang (BB)	0% - 44%

**Sumber:** Zainal & Elham (2013)

Hasil yang diperoleh dari persentase tersebut kemudian digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa pada anak sebelum penerapan tindakan, pada saat penerapan tindakan pada Siklus I, Siklus II dan pada Siklus III, dengan menggunakan indikator untuk mengetahui keberhasilannya untuk perbandingan. Indikator keberhasilan merupakan kondisi akhir yang perlu dicapai. Setelah penerapan media *Language Board Games* pada setiap tindakan yang dilakukan, dilakukan evaluasi lebih lanjut untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa pada anak usia 5 sampai 6 tahun. Peneliti menggunakan rumus *N-Gain* menurut Sundayana (2016) sebagai berikut:

$$g = \frac{sf - si}{100 - si}$$

**Keterangan:**

$g$  = *Normalize Gain (N-Gain)*

$Sf$  = Hasil belajar Tindakan akhir

$Si$  = Hasil belajar Tindakan awal

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikategorikan menggunakan kriteria nilai *N-Gain* untuk mengidentifikasi peningkatan hasil tumbuh kembang anak untuk setiap tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Hasil perhitungan *N-Gain* dikategorikan menggunakan tabel berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Nilai *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$g \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Sumber:** Sundayana (2016)

Kriteria nilai *N gain* berikut ini merupakan indikator keberhasilan setiap siklus. Menurut ungkapan Sundayana (2016) apabila hasil perbaikan mencapai nilai  $> 0,7$  maka penelitian dianggap berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

### 3.7 Isu Etik

Penelitian ini memberikan manfaat positif bagi pembaca dan tidak menimbulkan efek negatif. Melalui penelitian ini, guru, anak, dan terutama orang tua dapat memahami media pembelajaran yang efektif untuk anak mereka. Penelitian yang menggunakan media *Language Board Games* sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak. Selain itu, penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya untuk mematuhi kode etik penelitian. Dengan kata lain, semua informasi yang diperoleh dari penelitian ini akan dijaga dan dirahasiakan oleh peneliti.