

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Dalam rangka menjawab rumusan masalah yang telah disusun, penulis menjawabnya melalui sebuah penelitian. Penelitian yang dimaksud adalah studi kuantitatif yang dilakukan secara ilmiah dimana penelitian bertujuan mengumpulkan data-data kuantitatif dan diolah secara kuantitatif. Sugioyo (2018, hlm.15) menyampaikan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang lahir dari filsafat positivisme dimana dalam pelaksanaannya digunakan populasi dan sampel tertentu serta instrumen yang jelas sebagai pengumpul data dan analisis data bersifat statistik atau kuantitatif untuk menguji hipotesis yang dilandaskan pada kajian teori tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Cresweel (dalam Sugioyo. 2018, hlm 111) penelitian eksperimen digunakan apabila peneliti ingin mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen. Hal ini berarti peneliti harus dapat mengontrol semua variabel yang akan mempengaruhi outcome kecuali variabel independent (treatment) yang telah ditetapkan.

Arifin (2011, hlm 68) mengungkapkan “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari sesuatu dengan cara mengubah-ubah kondisi dan mengamati pengaruhnya terhadap yang lain”. Pemilihan metode eksperimen ini sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan yaitu menganalisis penggunaan media pembelajaran film kartun meningkatkan keterampilan bercerita anak usia dini. Dengan demikian, metode eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau hubungan sebab-akibat dengan cara membandingkan hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Objek penelitian ini adalah anak yang berada di lingkungan sekolah Taman Kanak-Kanak. Berdasarkan kondisi di lapangan, tidak memungkinkan jika penelitian yang dilaksanakan menggunakan desain eksperimen murni. Hal ini

disebabkan proses penelitian akan mengganggu iklim sekolah. Oleh karena itu, peneliti menggunakan desain kuasi eksperimen.

Desain kuasi eksperimen digunakan ketika peneliti mengalami kesulitan di lapangan dalam permasalahan pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen. Arifin (2011, hlm 74) menyatakan bahwa desain ini memiliki kelas kontrol meskipun kelas kontrol yang dimaksud tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar. Pada prinsipnya pelaksanaan kuasi eksperimen hampir serupa dengan desain eksperimen murni. Akan tetapi, perbedaannya terletak pada pemilihan kelompok eksperimen dan kontrolnya.

Desain kuasi eksperimen memerlukan dua kelas sebagai bagian dari penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa treatment menggunakan media dari audio visual film kartun. Sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang menjadi pengontrol dari kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan media visual buku cerita bergambar.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Lestari (2015, hlm 132) yang menyatakan bahwa dalam desain kuasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Terdapat dua kelompok penelitian, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada desain ini kedua kelompok mendapatkan pretes dan postes akan tetapi perlakuan yang diberikan berbeda. Berikut desain penelitian yang dimaksud.

Eksperimen :	O₁	X	O₂
Kontrol :	O₁		O₂

O₁ : Pretes

O₂ :Postes (Keterampilan bercerita)

X : Pembelajaran menggunakan media audio visual film kartun

Diagram diatas menunjukkan dalam suatu penelitian kuasi eksperimen *nonequivalent control group design* terdapat dua kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretes sebagai kegiatan mengamati kemampuan awal anak sebelum diberikan perlakuan. Setelah peneliti mendapatkan data kemampuan awal anak, kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan sebagai

upaya meningkatkan keterampilan bercerita anak. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan menggunakan media audio visual film kartun yang disarankan dapat meningkatkan keterampilan bercerita anak usia dini, sedangkan kelas kontrol yang berperan mendapatkan perlakuan pembelajaran yang menggunakan media visual buku cerita bergambar.

Setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan, keduanya mendapatkan postes sebagai upaya mengukur keterampilan bercerita anak setelah treatment. Soal postes untuk kedua kelas sama, begitupun dengan soal pretes. Soal pretes dan postes merupakan soal yang sama. Peneliti melihat peningkatan kemampuan kelas eksperimen sebagai upaya analisis keberhasilan penggunaan media pembelajaran audio visual film kartun dalam meningkatkan keterampilan bercerita anak usia dini. Proses analisis ini akan melibatkan perbandingan hasil postes kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan efektifitas penggunaan media pembelajaran audio visual film kartun dalam meningkatkan keterampilan bercerita anak usia dini.

3.2 Partisipan

Partisipan yang terlibat pada penelitian ini yang pertama adalah peneliti sendiri sebagai peneliti utama yang melakukan penelitian. Partisipan yang kedua adalah anak kelas TK B di TK Plus Lestari dengan jumlah 16 anak, yang terdiri kelompok B1 8 orang anak kelas eksperimen, dan kelompok B2 8 orang anak kelas kontrol. Kedua-duanya dijadikan sebagai subjek penelitian. Dan partisipan yang ketiga adalah guru kelas dari TK Plus Lestari sebagai observer saat peneliti melakukan penelitian di kelas.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Penelitian memerlukan populasi dan sampel untuk di lakukan uji praktik lapangannya, dalam hal ini populasi merupakan keseluruhan objek/subjek dalam penelitian. Arifin (2011) memaparkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi penelitian yang terdiri dari segala sesuatu yang terdapat dalam wilayah tersebut. Wilayah ini terdiri atas subjek dan objek yang mempunyai kriteria tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari oleh peneliti untuk kemudian

menemukan kesimpulan secara yang dapat mewakili populasi ini. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi TK Plus Lestari yang beralamat di Jl. Terusan Mars Utara III No 13 Margahayu Kota Bandung.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa sampel bertujuan untuk dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas stara random atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Berdasarkan *purposive sampling* maka pada penelitian ini diperoleh yang akan dijadikan sampel penelitian, yaitu kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelompok kontrol. Penelitian dilakukan dikelompok B karena berdasarkan Indikator pencapaian perkembangan anak usia dini lahir – 6 tahun, dalam Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, maka peneliti melakukan penelitian pada kelompok B.

Pada kedua kelas tersebut memiliki kesamaan dalam segi usia, kemampuan dalam belajar, dan pembelajaran yang diberikan oleh guru pada kedua kelompok tersebut. Pentingnya mengasah keterampilan berbicara khususnya keterampilan bercerita anak sejak dini menjadi suatu alasan dijadikannya kelompok B TK Plus Lestari sebagai populasi dan sampel.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diinginkan dalam penelitian ini peneliti akan meneliti pembelajaran yang dilakukan di TK. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penilaian ini dilakukan dengan cara tertulis untuk mengetahui keterampilan bercerita anak awal sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skoring rubik dengan tingkatan nilai 3, 2, dan 1. Untuk memperoleh data pada penelitian ini, maka disusun lah sebuah instrument penelitian. Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrument

Pengaruh Media Audio Visual (Film Kartun) Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Usia Dini

Variabel	Aspek yang Dinilai
Keterampilan Bercerita	Gesture Tubuh
	Ketepatan Isi
	Lafal dan Kelancaran

Suatu instrument harus memiliki pengukuran, agar data yang diperoleh tepat dan akurat. Pengukuran yang digunakan selama proses penelitian berlangsung menggunakan skoring rubik yang disesuaikan dengan indikator yang ingin dicapai. Pedoman penilaian performa digunakan oleh penelitian untuk mengukur peningkatan keterampilan bercerita anak. Pedoman penilaian performa ini dirancang untuk melihat dan mengukur ketercapaian indikator sebagai berikut.

Tabel 3.2

Instrumen Penelitian Lembar Penilaian Performa

No	Aspek yang Dinilai	NILAI		
		3	2	1
1	Gesture Tubuh			
2	Ketepatan Isi			
3	Lafal dan Kelancaran			

Tabel 3.3

Rubik Penilaian Performa

Sikap (gesture) tubuh		
Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
Menggunakan sikap (<i>gesture</i>) untuk memperjelas pesan dan informasi yang ingin disampaikan.	1	Anak belum mampu menyampaikan cerita dengan menggunakan sikap tubuh atau <i>gesture</i>
	2	Anak mampu menyampaikan cerita dengan menggunakan sikap tubuh atau <i>gesture</i> namun dengan bantuan guru
	3	Anak sudah mampu menyampaikan cerita dengan menggunakan sikap atau <i>gesture</i> maupun gerakan sederhana sebagai penjelasan cerita

Ketepatan isi		
Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
Ketepatan isi	1	Anak belum mampu menyampaikan cerita
	2	Anak mampu menyampaikan cerita namun belum tepat
	3	Anak mampu menyampaikan isi cerita secara tepat
Lafal dan Kelancaran		
Aspek yang Dinilai	Skor	Keterangan
Lafal dan Kelancaran	1	Anak belum mampu menyampaikan cerita
	2	Anak mampu menyampaikan cerita secara tersendat-sendat
	3	Anak mampu bercerita secara lancar

Kemampuan anak saat melakukan kegiatan dengan media film kartun tersebut akan diukur dengan menggunakan lembar observasi melalui skala rating. Menurut Sugiyono (2017) bahwa skala rating dapat mengurutkan setiap angka yang diberikan pada setiap indikator yang ada, dengan keterangan sebagai berikut:

- 1) Skor 1 artinya kurang baik
- 2) Skor 2 artinya cukup baik
- 3) Skor 3 artinya baik

3.4.2 Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan anak dalam hal penggunaan media audio visual (film kartun). Dari hasil pengamatan tersebut akan terlihat ketercapaian anak pada proses kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sambil melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dan juga melihat respon anak dalam proses pembelajarannya. Penilaian dilihat dari mulai kegiatan pembukaan, kegiatan inti, sampai kegiatan penutup. Kegiatan yang dilakukan guru tersebut akan di observasi oleh guru kelas sebagai observer dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu suatu proses yang dilakukan untuk mengabadikan kegiatan pada setiap proses pembelajaran dan proses saat anak melakukan kegiatan bercerita. Dokumentasi juga dapat digunakan sebagai bukti telah melakukan penelitian dan sumber data yang dilakukan untuk melengkapi data penelitian yang berupa foto (gambar). Kemudian hasil dokumentasi dapat melihat, mengamati, dan menganalisis kegiatan yang dilakukan oleh anak. Dengan demikian, guru dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan oleh anak melalui foto.

Instrumen yang digunakan untuk melihat keterlaksanaan media film kartun ini dengan keterampilan bercerita anak usia dini dan catatan lapangan. Sebagai bukti bahwa keterlaksanaan kegiatan penelitian, peneliti menggunakan media kamera, agar memudahkan peneliti untuk melaporkan proses kegiatan yang dilakukan selama penelitian itu berlangsung.

3.5 Pengembangan Instrumen Penelitian

3.5.1 Uji Validitas

Validitas instrumen digunakan untuk mengetahui keberhasilan soal tersebut dalam mengukur aspek keterampilan bercerita. Sugiyono (2018, hlm 193) mengatakan “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”. Dalam menentukan validitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* (Ruseffendi, 2010, hlm 166) yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y
- N = banyak subjek
- X = Jumlah skor butir
- Y = Jumlah skor total

Tabel 3.4
Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Validitas
$0,09 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat/sangat baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,09$	Tinggi	Tepat/baik
$0,40 \leq r_{xy} < 1,00$	Sedang	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Tidak tepat/buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

Berdasarkan hasil uji coba instrumen yang telah dilakukan, berikut adalah hasil analisis validitas *Product Moment* tiap butir soal yang telah dihitung peneliti dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 23.0 for windows* yang berfungsi untuk menghitung hasil soal yang telah diuji cobakan.

Tabel 3.5
Hasil Analisis Validitas Tiap Butir Soal

No Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan	Interpretasi
1	0.865	0,576	$\geq 0,576$	Valid
2	0.713		$\geq 0,576$	Valid
3	0.865		$\geq 0,576$	Valid

Tabel 3.5 di atas menyajikan nilai validitas setiap soal. Anak yang mengikuti uji soal ini berjumlah 11 anak sehingga r tabelnya yaitu 0,576. Maka r hitung yang lebih dari sama dengan 0,576 adalah soal valid. Soal yang valid berjumlah 3 soal yaitu semua soal. Maka dari itu, semua soal dinyatakan valid.

3.5.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah keajegan soal yang diujikan. Reliabilitas menunjukkan nilai kepercayaan dari soal sesuai dengan kriteria. Sujarweni (2012, hlm. 186) menyampaikan bahwa reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan soal-soal pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk soal. Terdapat berbagai cara yang dapat dilakukan untuk menentukan reliabilitas instrumen penelitian. Salah satunya adalah

dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* atau koefisien Alfa. Sebagaimana yang disampaikan Arifin (2012) rumus yang digunakan untuk menemukan reliabilitas dengan teknik koefisien Alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{R}{(R - 1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrument $\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians butir soal

R = Jumlah butir soal $\sum \sigma_t^2$ = varians skor total

Interpretasi derajat realibitas instrumen ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guilford (dalam Ruseffendi, 2010, hlm. 160) sebagai berikut:

Tabel 3.6

Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Realibitas
$0,09 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat/sangat baik
$0,70 \leq r_{xy} < 0,09$	Tinggi	Tepat/baik
$0,40 \leq r_{xy} < 1,00$	Sedang	Cukup tepat/cukup baik
$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah	Tidak tepat/buruk
$r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat/sangat buruk

Berdasarkan tabel 3.6 di atas hasil uji coba instrumen, pengujian realibitas dilakukan dengan menggunakan *SPSS Versi 23.0 for windows* di peroleh realibitas sebagai berikut tabel 3.7 sebagai berikut:

Table 3.7

Hasil Reliabilitas Uji Coba Soal Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,807	3

Table 3.7 di atas menyajikan uji reliabilitas yang dilakukan oleh peneliti dibantu dengan menggunakan *SPSS versi 23.0*, tingkat reliabilitas yang telah di uji coba nilai *Cronbach's Alfa* yaitu sebesar 0,807 yang berarti instrumen tersebut memiliki interpretasi realibitas baik.

3.5.3. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan butir soal untuk membedakan kemampuan siswa yang sebenarnya yaitu antara kemampuan anak yang memiliki kemampuan berpikir tinggi dan kurang. Dengan kata lain daya pembeda adalah kemampuan soal membedakan kemampuan anak yang memahami pembelajaran dengan baik dan anak yang memiliki keterbatasan pemahaman akan pembelajaran yang disampaikan. Berikut langkah-langkah untuk menguji daya pembeda menurut Arifin (2012) adalah menghitung jumlah skor total tiap peserta didik, mengurutkan skor total mulai dari skor terbesar sampai skor terkecil, menetapkan kelompok atas dan kelompok bawah. Jika jumlah peserta didik banyak (di atas 30) dapat ditetapkan 27% menghitung rata-rata skor untuk masing-masing kelompok (kelompok atas maupun kelompok bawah), menghitung daya pembeda soal dengan rumus:

Daya Pembeda

$$= \frac{\text{Rata - rata kelompok atas} + \text{rata - rata kelompok bawah}}{\text{Skor maksimum}}$$

Setelah selesai menghitung daya pembeda, kemudian hasil perhitungan dibandingkan dengan kriteria seperti berikut:

Tabel 3.8

Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Daya Pembeda
$\geq 0,40$	Sangat baik
0,30 – 0,39	Baik
0,20 – 0,29	Cukup, soal perlu perbaikan
$\leq 0,19$	Kurang Baik, soal harus dibuang

Berdasarkan tabel 3.8 di atas hasil uji coba instrumen, dipebolehkan hasil daya pembeda butir soal sebagai berikut:

Tabel 3.9

Hasil Perhitungan Daya Pembeda Uji Coba Soal Instrumen

Soal	Nilai daya Pembeda	Daya Pembeda
1	0.865	Sangat baik
2	0.713	Sangat baik
3	0.865	Sangat baik

3.5.4. Tingkat Kesukaran

Tinstrumen dikatakan baik atau memiliki tingkat kesukaran yang baik apabila memiliki soal – soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Tingkat kesukaran soal bertujuan untuk mengukur besar derajat kesukaran suatu soal yang hasilnya digunakan untuk mengelompokkan setiap soal instrumen tes ke dalam tiga kelompok kesukaran, yaitu sukar, sedang dan mudah. Adapun langkah-langkah untuk menghitung tingkat kesukaran soal adalah:

- 1) Menghitung rata-rata skor untuk setiap butir

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor peserta didik setiap soal}}{\text{jumlah peserta didik}}$$

- 2) Menghitung tingkat kesukaran dengan rumus:

$$\text{Tingkat kesukaran} = \frac{\text{Rata-rata}}{\text{Skor maksimum tiap soal}}$$

- 3) Membandingkan tingkat kesukaran dengan kriteria berikut:

Tabel 3.10

Kriteria Tingkat kesukaran

Nilai Tingkat Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Berdasarkan table 3.10 di atas diketahui bahwa tingkat kesukaran suatu soal dibagi kedalam tiga kriteria yaitu sukar, sedang, mudah. Kriteria tersebut disesuaikan dengan perolehan hasil uji coba soal. Selain dengan rumus diatas dapat digunakan pula Anates untuk memudahkan analisis. Berikut adalah hasil analisis tingkat kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 3.11

Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Instrumen

Soal	Tingkat kesukaran	Tafsiran
1	0,75	Mudah
2	0,66	Sedang
3	0,75	Mudah

Berdasarkan tabel 3.11 diatas didapatkan ketiga butir soal memiliki tingkat kesukaran dengan interpretasi mudah.

3.6 Prosedur Penelitian

Berdasarkan pada studi empiris dan studi literatur yang dilakukan, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *nonequivalent control group design*. Sejalan dengan metode yang dipilih penelitian ini berangkat dari permasalahan yang hendak dijawab untuk mencapai tujuan dari penelitian. Selanjutnya peneliti menyusun keperluan penelitian berupa serangkaian instrumen dan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan serta media yang akan digunakan. Instrumen di buat kemudian dianalisis agar sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Peneliti mulai penelitian dengan melakukan observasi kesesuaian sampel dan populasi dengan penelitian yang dilaksanakan. Setelah peneliti yakin dengan sampel dan populasi yang dipilih peneliti melakukan *pretest* terhadap kedua kelas tersebut yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dimaksud untuk mengetahui keterampilan awal anak.

Berbekal *pretest* yang dilakukan, peneliti hanya melihat dan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung untuk melihat keterampilan awal anak sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*). Peneliti melakukan perlakuan sebanyak dua kali, satu di kelas eksperimen dan satu di kelas kontrol. Selanjutnya peneliti melakukan *posttest* untuk mengumpulkan data yang mendukung terjawabnya rumusan masalah dan ketercapaian penelitian.

Berdasarkan prosedur penelitian di atas dapat dilihat bahwa penelitian ini memiliki variabel-variabel yang akan menjadi titik fokus dalam penelitian yaitu Media Audi Visual (Film Kartun) dan Keterampilan Bercerita Anak. Kedua variabel di atas akan diuraikan sebagai berikut:

1) Media film kartun

Film kartun merupakan salah satu jenis media audio visual, film kartun merupakan gambar dengan penampilan lucu dan menarik. Film kartun tidak hanya sebagai ungkapan seni semata, akan tetapi terdapat juga di dalamnya hal-hal lucu, sindirian, ataupun kritik. Oleh karena itu, kartun dianggap merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat mudah dipahami, terutama untuk anak TK.

2) Media Buku cerita bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku bergambar tetapi dalam bentuk cerita, bukan buku informasi. Dengan demikian buku cerita bergambar yang sesuai dengan ciri-ciri cerita yaitu, yang mempunyai unsur-unsur cerita (tokoh, plot, dan alur). Buku cerita bergambar dapat dibedakan menjadi dua jenis, 1) buku cerita bergambar dengan kata-kata. 2) buku cerita bergambar tanpa kata-kata. Untuk anak usia dini, alangkah baiknya jika kita mengenalkan buku cerita bergambar yang sesuai dengan usia mereka, untuk membantu perkembangannya, karena pada saat usia dini, perkembangan otak anak berkembang secara pesat.

Buku cerita bergambar memiliki fungsi bagi perkembangan anak. Fungsi buku cerita bergambar bagi perkembangan anak menurut Mitchell (2003) seperti, kepribadian, moral, bahasa dan kognitif anak. Dalam buku cerita bergambar pun banyak hal menarik bagi anak, yaitu seperti warna, karakter yang ada dalam cerita.

3) Keterampilan bercerita anak

Kemampuan bercerita anak merupakan salah satu keterampilan berbicara, bercerita dapat mengasah keterampilan berbicara anak ketika di depan orang. Bercerita juga merupakan upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih keterampilan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Indikator dari kemampuan bercerita anak menurut Nurgiantoro (2010d) yaitu meliputi, sikap tubuh (*gesture*), ketepatan isi cerita, ketepatan penunjukkan detail cerita, ketepatan logika cerita, ketepatan makna seluruh cerita, ketepatan kata, ketepatan kalimat, dan kelancaran.

Adapun keterangan tanggal pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan di laksanakan, sebagai berikut:

Tabel 3.12
Jadwal Pelaksanaan Penelitian di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	Tanggal	Kegiatan
1	24 Juli 2018	<i>Pretest</i> di Kelas Eksperimen
2	25 Juli 2018	Perlakuan
3	26 Juli 2018	<i>Posttest</i> di Kelas Eksperimen
4	30 Juli 2018	<i>Pretest</i> di Kelas Kontrol
5	31 Juli 2018	Perlakuan
6	1 Agustus 2018	<i>Posttest</i> di Kelas Kontrol

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Profil keterampilan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Langkah – langkah dalam membuat profil keterampilan bercerita anak sebelum dan sesudah menggunakan media audio visual (film kartun) adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan Skor maksimal ideal yang diperoleh sampel

Skor maksimal ideal = Jumlah soal x skor tertinggi

Tabel 3.13
Skor Maksimal Ideal

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal Ideal
Gesture Tubuh	3 x 3 = 9
Ketepatan Isi	
Lafal dan Kelancaran	

- 2) Menentukan Skor minimal ideal yang diperoleh sampel

Skor minimal ideal = Jumlah Skor x skor terendah

Tabel 3.14
Skor Minimal Ideal

Aspek yang Dinilai	Skor Minimal Ideal
Gesture Tubuh	3 x 1 = 3
Ketepatan Isi	
Lafal dan Kelancaran	

- 3) Mencari rentang skor ideal yang diperoleh sampel

Rentang skor = skor maksimal ideal – skor minimal ideal

Tabel 3.15
Rentang skor

Aspek yang Dinilai	Rentang Skor
Gesture Tubuh	$9 - 3 = 6$
Ketepatan Isi	
Lafal dan Kelancaran	

4) Mencari interval skor

$$\text{Interval skor} = \text{Rentang skor} / 3$$

Tabel 3.16
Interval Skor

Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal Ideal
Gesture Tubuh	$6 / 3 = 2$
Ketepatan Isi	
Lafal dan Kelancaran	

Dari langkah – langkah diatas, didapatkan kriteria sebagai berikut;

Tabel 3.17

Kategori Profil Keterampilan Bercerita Anak Usia Dini

Aspek yang Dinilai	Kriteria	Interval
Gesture Tubuh	Berkembang baik	9 – 11
	Mulai berkembang	6 – 8
	Belum berkembang	3 – 5
Ketepatan Isi	Berkembang baik	9 – 11
	Mulai berkembang	6 – 8
	Belum berkembang	3 – 5
Lafal dan Kelancaran	Berkembang baik	9 – 11
	Mulai berkembang	6 – 8
	Belum berkembang	3 – 5

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini bersifat kuantitatif. Data yang diperoleh dari hasil pretes dan postes siswa dianalisis dengan serangkaian proses perhitungan statistika. Agar proses analisis dapat lebih

teliti, maka peneliti menggunakan bantuan *software Excel 2016* dan *SPSS versi 23.0*. Analisis data dilakukan dengan melakukan serangkaian uji statistic. Uji statistic yang dilakukan yaitu uji non parametrik, berikut uji statistic yang digunakan

3.7.2 Uji Wilcoxon Signed Rank

Pengujian *Wilcoxon Signed Rank*, digunakan untuk kondisi dua sampel yang independen. Uji *Wilcoxon Signed Rank* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan rata- rata dua sampel yang saling berhubungan. Uji *Wilcoxon Signed Rank* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan keterampilan bercerita anak usia dini sebelum dan sesudah treatment di kelas eksperimen dan untuk mengetahui keterampilan bercerita anak usia dini sebelum dan sesudah treatment di kelas control.

3.7.3 Uji Dua Sampel Mann- Whithney

Uji Dua Sampel *Mann- Whithney* merupakan pengujian non parametric yang digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan rata- rata dua sampel yang tidak saling berhubungan. Uji *Mann-Whitney* dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata- rata keterampilan bercerita anak usia dini di kelas eksperimen dan kelas control.