

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan menurut Arikunto (2014, hlm. 129) mengemukakan bahwa penelitian tindakan merupakan penelitian mengenai hal-hal yang terjadi di kelompok masyarakat, secara langsung. Dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian tindakan dilakukan dengan melihat apa saja yang terjadi di sebuah kelompok atau lingkungan masyarakat.

Menurut Suharsimi (2007, hlm. 71) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang berupa tindakan secara sengaja dengan dimunculkan dalam sebuah kelas yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran anak. Dapat diuraikan bahwa pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan secara sengaja yang sudah direncanakan sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran pada anak agar berkembang dengan baik. Penelitian tindakan kelas juga berhubungan dengan tugas guru di lapangan atau penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan karena adanya permasalahan yang memerlukan jawaban dan ingin membuktikan terhadap suatu tindakan.

Pada implementasinya peneliti bertindak sebagai guru. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa siklus yang didalamnya terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus 1 dalam tahap perencanaan, peneliti dan guru berdiskusi mengenai RPPH. Penyusunan RPPH dimulai dari pemilihan tema yang sesuai, kemudian merencanakan permainan *crossword puzzle* yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran. Selanjutnya menyusun langkah-langkah pembelajaran dan lembar kerja anak yang sesuai. Tema yang diambil pada siklus I adalah buah-buahan.

Pada tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rancangan yang sudah direncanakan oleh peneliti dan guru. Kemudian selanjutnya tahap pengamatan, peneliti melakukan pengamatan mengenai penerapan permainan *crossword puzzle* dan tanggapan anak-anak pada saat kegiatan permainan *crossword puzzle*. Pada tahap refleksi, peneliti melihat hasil tindakan apakah tindakan tersebut sesuai dengan yang sudah direncanakan. Kemudian dilakukan evaluasi guru untuk menyempurnakan tindakan berikutnya

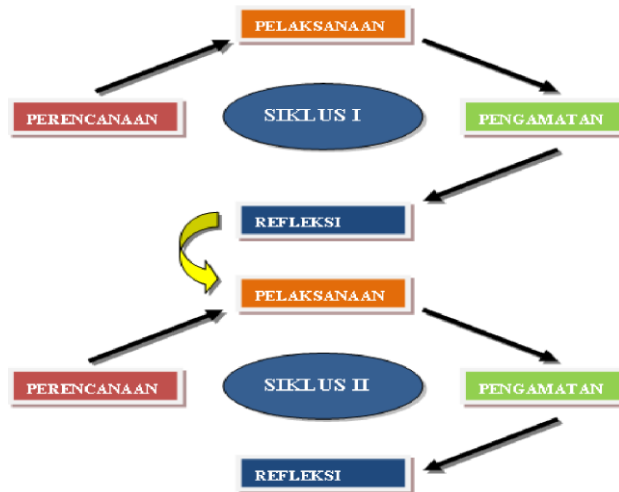
Kemudian pada siklus II, langkah perencanaan RPPH yang dilakukan pada siklus II ini sudah diperbaiki dengan melihat kekurangan atau kelemahan yang terjadi pada perencanaan siklus I. Perbaikan yang dilakukan mencakup semua aspek yang ada di RPPH tersebut mulai dari penyusunan langkah pembelajaran penggunaan permainan *crossword puzzle* dan lembar kerja anak. Adapun tema yang diambil pada siklus ini adalah binatang .

Pada tahap pelaksanaan siklusII dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Selanjutnya tahap observasi dilakukan peneliti untuk mengamati permainan *crossword puzzle* dan respon anak dikelas. Lalu pada tahap refleksi dilakukan peneliti untuk mengetahui kekurangan dari tindakan yang dilakukan agar menjadi evaluasi siklus selanjutnya.

Selanjutnya, pada siklus III tahap perencanaan dilakukan peneliti dengan membuat RPPH, langkah pembelajaran, dan permainan *crossword puzzle* serta lembar anak dengan melihat kekurangan dari siklus sebelumnya. Lalu, pada tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan tindakan yang telah direncanakan. Selanjutnya, tahap observasi (pengamatan) peneliti mencatat dan mengamati apa yang terjadi agar memperoleh data . Kemudian tahap refleksi, peneliti melakukan analisis penelitian tindakan bagaimana hasil dari pemberian tindakan, dan memberikan kesimpulan.

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart, model tersebut merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin yang menjelaskan mengenai empat pokok yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi sehingga membentuk siklus. Siklus tersebut dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 2. Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Tahap-tahap dalam suatu siklus penelitian dijelaskan sebagai berikut Arikunto (2014, hlm. 138):

1) Tahapan Perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun tindakan yang akan dilakukan dengan membuat perencanaan seperti penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), pembuatan media pembelajaran, dan peralatan lainnya yang dapat menunjang dalam penelitian.

Dalam implementasi tindakan perencanaan peneliti menentukan peristiwa yang perlu diamati, kemudian membuat instrumen penelitian yang dapat menunjang pelaksanaan tindakan, pembuatan pelaksanaan perencanaan pembelajaran, pembuatan media permainan *crossword puzzle*, dan lembar kerja anak yang akan digunakan dalam penerapan permainan *crossword puzzle*.

2) Tahapan Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yaitu berupa pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengenai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan bicara, salah satunya melalui permainan *crossword puzzle*.

Pelaksanaan kegiatan pada tahapan ini dilakukan sesuai dengan rancangan pada tahapan perencanaan yang sudah dibuat sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan tahapan pembelajaran tindakan kelas.

3) Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan atau observasi peneliti akan mengamati perkembangan melalui tindakan yang telah diberikan pada tahap pelaksanaan. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Laporan hasil observasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk membuat rencana program perbaikan selanjutnya.

Pengamatan dilakukan dengan mengamati hasil dari tindakan yang dilakukan oleh anak dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada pelaksanaan pengamatan dilakukan dengan mencatat hasil dari tindakan pelaksanaan agar mengetahui perkembangan dari setiap tahapan yang telah dilakukan. Hal-hal yang diamati berkaitan dengan hasil dari tindakan yang dilakukan anak dalam perkembangan kemampuan berbicara melalui permainan *crossword puzzle*. Dalam hal ini pengamatan juga dilakukan untuk melihat kekurangan yang terjadi selama tindakan berlangsung dan dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap terakhir peneliti melakukan refleksi untuk mengetahui hasil dari tahapan pengamatan dan mempertimbangkan untuk dilakukan tindakan selanjutnya. Implementasi pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi untuk menemukan keberhasilan terhadap perkembangan kemampuan berbicara melalui penggunaan permainan *crossword puzzle*, dan menemukan kendala terhadap anak yang mengalami kesulitan dalam berbicara sehingga dapat menyusun rencana tindakan evaluasi untuk siklus selanjutnya.

Berdasarkan tahapan penelitian di atas, dalam penelitian ini untuk meningkatkan perkembangan kemampuan berbicara pada anak usia dini melalui permainan *crossword puzzle* dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setelah dilakukan refleksi maka akan menghasilkan data perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini dan akan berlanjut ke siklus berikutnya jika keberhasilan belum tercapai.

3.3 Lokasi dan Waktu

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di Purwakarta yang beralamat di Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta. Pemilihan di TK Purwakarta disebabkan ada beberapa anak yang belum berkembang karena TK Purwakarta masih memiliki masalah dalam pengembangan bahasa. Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelompok B di TK Purwakarta, Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta yang berjumlah 10 orang terdiri dari 5 anak laki – laki dan 5 anak perempuan. Peneliti memilih kelompok B dikarenakan kelompok B merupakan kelompok dengan rentang usia 5–6 tahun dan perkembangan bahasanya belum optimal.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Sukardi (2003, hlm. 190) mengemukakan bahwa instrumen penelitian sebagai alat yang digunakan untuk peneliti dalam mengumpulkan data yang hasilnya lebih lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Dapat diuraikan bahwa pada instrumen penelitian dibuat agar memudahkan dalam pelaksanaan tersusun secara lengkap dan sistematis. Berdasarkan teori Carroll (2015, hlm. 23) yang menyatakan konsep perkembangan kemampuan dalam berbicara mencakup empat aspek yaitu menyebutkan, mengulang, menjawab pertanyaan, dan bercerita.

Tabel 3.1 Kisi – Kisi Instrumen Perkembangan Berbicara Pada Anak Usia Dini

Aspek	Indikator	Aspek yang diamati
Bahasa	Berbicara	1) Anak dapat menjawab pertanyaan 2) Anak dapat menyebutkan kata sesuai dengan gambar 3) Anak dapat mengulang kata yang didengar 4) Anak dapat menceritakan kembali tentang permainan <i>crossword puzzle</i>

Tabel 3.2 Perkembangan Butir Instrumen Perkembangan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan *Crossword Puzzle*

Indikator Perkembangan Bahasa	Butir Instrumen	Hasil			
		1 (BB)	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)
1.1 Anak dapat menjawab pertanyaan tentang permainan <i>crossword puzzle</i>	1.1.1 Guru menjelaskan tentang permainan dan cara memainkan <i>crossword puzzle</i> 1.1.2 Anak menyimak penjelasan dari guru tentang permainan <i>crossword puzzle</i> . 1.1.3 Guru menunjukkan gambar dan menuliskan kata yang hilang di papan tulis. Misalnya: _U _S_ 1.1.4 Anak diminta				

	untuk menjawab pertanyaan tentang kata yang hilang sesuai gambar				
2.1 Anak dapat menyebutkan kata sesuai dengan gambar (leci, pir, rusa, rubah)	<p>2.1.1. Anak diminta untuk mengamati tentang permainan <i>crossword puzzle</i></p> <p>2.1.2 Guru menunjukkan gambar leci, pir, rusa, dan rubah</p> <p>2.1.3 Anak diminta untuk menyebutkan kata sesuai gambar. Misalnya: rubah, leci, pir, rusa</p>				
3.1 Anak dapat mengulang kata yang didengar	<p>3.1.1 Guru menjelaskan tentang buah-buahan yang didalamnya ada huruf "R". Misalnya: rubah, pir, rusa</p> <p>3.1.2 Anak diminta untuk mengulang kata buah-buahan yang didalamnya ada huruf "R"</p>				
4.1 Anak dapat menceritakan kembali tentang permainan	4.1.1 Guru menceritakan tentang permainan <i>crossword puzzle</i> yang didalamnya				

<i>crossword puzzle</i>	<p>terdapat huruf R dari buah-buahan dan binatang.</p> <p>4.1.2 Anak diminta untuk menceritakan kembali tentang permainan <i>crossword puzzle</i> yang telah dilakukan.</p>				
-------------------------	---	--	--	--	--

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua teknik dalam penggunaan data, diantaranya:

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan teknik dalam penelitian untuk mengamati secara langsung kegiatan yang sedang berlangsung. Baik didalam kelas maupun di luar kelas. Menurut Arikunto.(2007).hlm49 menyatakan bahwa observasi adalah kegiatan yang dilakukan terhadap objek dengan menggunakan alat. Dalam hal ini instrumen yang digunakan peneliti sebagai alat pengumpulan data melalui teknik observasi, yaitu observasi terstruktur dan sistematis.

Hasanah.(2016).hlm.39 berpendapat bahwa observasi terstruktur atau sistematis disesuaikan dengan tujuan observasi yang dirumuskan pada awal penyusunan rancangan observasi. Dapat dijelaskan bahwa pada observasi terstruktur dibuat dengan merumuskan pada awal penyusunan rancangan observasi yang sudah direncanakan sebelumnya.

Manfaat observasi menurut Sugiyono.(2014).hlm.31 diantaranya peneliti akan lebih mampu memahami data dalam keseluruhan. Berdasarkan kutipan di atas dapat diuraikan bahwa manfaat observasi bagi peneliti yaitu dapat memahami data dengan menyeluruh, sehingga pada pengolahan data dapat dilakukan secara optimal. Sedangkan fungsi observasi penelitian tindakan kelas menurut Purnomo.(2011).hlm.25 untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan sudah sesuai dengan perencanaan atau belum, serta bagaimana dampak dari pelaksanaan kegiatan tersebut apakah positif atau negatif. Kutipan di atas dapat diuraikan bahwa fungsi observasi penelitian pada pelaksanaan tindakan yang dilakukan apakah sudah sesuai dengan rencana atau belum sesuai. Jika belum sesuai dapat dilakukan observasi lebih lanjut. Serta memperhatikan dampak yang terjadi dari pelaksanaan kegiatan tersebut, apakah mendapatkan respon yang baik atau sebaliknya.

Observasi dilakukan, untuk mengetahui perkembangan anak pada saat diterapkannya tindakan penelitian dan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi setelah diterapkannya tindakan penelitian. Pembuatan dalam lembar observasi dimulai dengan pembuatan kisi-kisi lembar observasi. Kisi-kisi lembar observasi yang dibuat mengenai perkembangan kemampuan berbicara melalui permainan *crossword puzzle*.

Peneliti berperan dalam partisipan dengan mengajar atau ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran bersama anak, dan sebagai pengamat atau mengawasi kegiatan. Observasi dilakukan kepada anak usia dini yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbicara melalui permainan *crossword puzzle*. Berikut lembar observasi aktivitas guru yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi – Kisi Pedoman Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Penggunaan Permainan *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kemampuan Berbicara

No.	Kegiatan	Aspek yang diamati	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Pembuka	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempersiapkan anak untuk belajar ● Mengucapkan salam dan 					

		<p>menanyakan kabar</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan presensi ● Menyampaikan tema/sub tema serta kegiatan yang akan dilaksanakan ● Melakukan apersepsi ● Menunjukkan permainan <i>crossword puzzle</i> yang akan digunakan ● Menjelaskan peraturan dalam permainan <i>crossword puzzle</i> ● Mengajak anak untuk mengenal kata dalam permainan <i>crossword puzzle</i> ● Memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba permainan tersebut ● Membimbing anak dalam permainan <i>crossword puzzle</i> 					
2.	Inti	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyampaikan 					

		<p>materi pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menstimulasi rasa ingin tahu anak melalui permainan <i>crossword puzzle</i> • Memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya • Menjelaskan cara mengerjakan tugas • Membimbing anak dalam mengerjakan tugas • Memberikan motivasi pada anak secara verbal maupun non verbal 					
3.	Istirahat	Mengawasi anak dalam bermain					
4.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi bersama anak-anak mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan • Memberikan informasi untuk esok hari • Memberikan motivasi pada anak • Mengucapkan salam 					

Keterangan :

- 1: Terlaksana
- 2: Cukup Terlaksana
- 3: Terlaksana dengan Baik
- 4: Sangat Terlaksana

2. Wawancara

Narbuko (2004, hlm. 83) mengemukakan bahwa wawancara adalah proses kegiatan tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan yang dilakukan dengan dua orang atau lebih, saling bertatap muka dan secara langsung mendengarkan informasi-informasi yang diberikan. Wawancara diberikan untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan kemampuan berbicara pada anak usia dini melalui permainan *crossword puzzle*. Peneliti melakukan wawancara kepada guru pada saat diluar jam pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru agar mengetahui perkembangan kemampuan berbicara pada anak sebelum, ketika, dan sesudah dilakukan tindakan penelitian menggunakan permainan *crossword puzzle*. Berikut beberapa pertanyaan yang dilakukan dalam penelitian ini.

Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Kepada guru Sebelum, ketika, setelah Penggunaan Permainan *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Perkembangan Berbicara pada Anak Usia 5-6 Tahun

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perkembangan berbicara anak di kelas B ?	
2.	Apakah ada kendala dalam mengembangkan kemampuan berbicara?	
3.	Media apa yang pernah dibuat dalam mengembangkan kemampuan berbicara pada anak ?	
4.	Bagaimana pendapat ibu mengenai permainan <i>crossword puzzle</i> ?	
5.	Apakah perkembangan bicara pada anak sudah baik?	
6.	Upaya apa yang dapat dilakukan agar anak dapat berbicara dengan lancar?	
7.	Bagaimana respon anak ketika sedang belajar menggunakan permainan <i>crossword puzzle</i> untuk meningkatkan perkembangan bicara?	

8.	Apakah ada perbedaan pada kemampuan berbicara anak ketika sedang bermain <i>crossword puzzle</i> dan sebelum bermain <i>crossword puzzle</i> ?	
9.	Apa saja kesulitan yang dihadapi guru saat mengembangkan kemampuan berbicara pada anak melalui permainan <i>crossword puzzle</i> ?	
10.	Apakah ada perkembangan dalam berbicara setelah diterapkan permainan <i>crossword puzzle</i> ?	
11.	Bagaimana pendapat ibu mengenai perkembangan berbicara pada anak melalui permainan <i>crossword puzzle</i> ?	
12	Bagaimana respon anak ketika sudah belajar menggunakan permainan <i>crossword puzzle</i> untuk meningkatkan perkembangan bicara?	

3. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes lisan, pelaksanaannya dilakukan dengan tanya jawab secara langsung yang dilakukan antara peneliti dan anak. Instrumen tes hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbicara melalui permainan *crossword puzzle* dan pemahaman terhadap materi yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan permainan *crossword puzzle*

Tabel 3.5 Pedoman Tes Lisan Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Crossword Puzzle

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Aspek yang Dinilai
Berbicara	Menyebutkan kata	Mampu menyebutkan kata	Menyebutkan huruf berdasarkan gambar yang ditunjukkan. Misalnya: gambar “Rusa”. Guru menunjukkan salah satu huruf tersebut, kemudian anak menyebutkannya.
	Mengulang kata	Mampu Mengulang kata	Menyebutkan kembali tentang kata yang sudah

			disebutkan. Misalnya: kata “Leci”
	Menjawab Pertanyaan	Mampu menjawab pertanyaan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan tentang kata yang hilang. Misalnya: kata “Roti” _ O _ I kemudian anak menyebutkan huruf yang hilang. • Menjawab pertanyaan tentang buah-buahan dan binatang apa saja yang ada dalam permainan <i>crossword puzzle</i>.
	Bercita	Menceritakan kembali permainan <i>crossword puzzle</i>	Menyebutkan apa saja yang ada dalam permainan <i>crossword puzzle</i> , dan menceritakan kembali permainan <i>crossword puzzle</i>

			yang telah dilakukan
--	--	--	----------------------

3.6 Teknik Analisis Data

Miles, huberman (dalam Sugiyono, (2008). hlm 246) terdapat 2 jenis data dalam penelitian tindakan kelas yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Jenis data yang terdapat dalam penelitian ini dianalisis secara analisis interaktif yang dilakukan secara terus menerus sampai penelitian tuntas. Analisis hasil tindakan dilakukan dengan analisis data kualitatif melalui model Miles & Huberman (dalam Nugrahani (2014), hlm. 71) adalah reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

1) Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2008, hlm. 247) menyatakan bahwa reduksi data merupakan tahap menyeleksi data, memilih hal yang pokok untuk memfokuskan pada hal yang penting, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas serta dapat mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Pada tahapan ini reduksi data dimulai dari pembuatan rangkuman dari setiap data dengan bertujuan agar mudah dipahami. Dalam rangkuman data tersebut berisi data yang berupa observasi, tes, dan wawancara, mengenai perkembangan kemampuan berbicara melalui permainan *crossword puzzle*.

2) Penyajian Data

Pada tahapan penyajian data berupa kumpulan data yang sudah direduksi kemudian disusun secara terorganisir dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini disajikan data yang telah diperoleh tentang perkembangan kemampuan berbicara melalui permainan *crossword puzzle*.

3) Penarikan Kesimpulan

Pada tahapan terakhir ini merupakan proses yang dilakukan setelah data direduksi dan disajikan. Pada tahapan ini penarikan kesimpulan masih bersifat sementara dan akan mengalami perubahan, apabila dalam proses pengambilan data berikutnya tidak ditemukan bukti yang kuat. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif yang dilakukan dalam bentuk persentase. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendeskripsikan kegiatan anak dalam proses belajar melalui permainan *crossword puzzle*.

Menurut Trianto (2011, hlm. 62) mengemukakan bahwa Analisis deskriptif yang dilakukan adalah aktivitas anak yang diamati menggunakan persentase. Rumus yang dapat digunakan untuk menentukan persentase pencapaian perkembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

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

Keterangan:

P: Angka *persentase*

f; Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: *Number of Case* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Pada penelitian ini data yang dianalisis adalah hasil observasi perkembangan kemampuan berbicara pada anak melalui permainan *crossword puzzle*. Analisis data dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara membandingkan rata-rata sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan penelitian. Berikut ini merupakan penjelasan dari kategori anak beserta skor pencapaian anak:

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berikut ini merupakan pencapaian setiap kategori perkembangan berdasarkan persentasenya yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.6 Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

Jenis Penelitian	Nilai Persentase
------------------	------------------

Belum Berkembang (BB)	0% - 25%
Mulai Berkembang (MB)	26% - 50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%

Skala penilaian tersebut dibuat berdasarkan penilaian perkembangan anak yang dilakukan dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (2015, hlm. 5) menjelaskan mengenai skala penilaian tersebut, yaitu :

- **Belum Berkembang (BB)**
Artinya apabila anak melakukan kegiatan harus dengan bimbingan atau dicontohkan dahulu oleh guru.
- **Mulai Berkembang (MB)**
Artinya, apabila anak melakukan kegiatan harus diingatkan atau dibantu oleh guru.
- **Berkembang Sesuai Harapan (BSH)**
Artinya, apabila anak sudah dapat melakukan kegiatan secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru.
- **Berkembang Sangat Baik (BSB)**
Artinya, apabila anak sudah dapat melakukan kegiatan secara mandiri.