

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan subjek

Lokasi penelitian penggunaan alat permainan ular tangga adalah sebuah Raudhatul Athfal. Raudhatul Athfal ini berada di Kecamatan Parongpong Kabupaten Bandung Barat. Adapun subjek penelitian berjumlah 16 orang anak dengan usia berkisar 5-6 tahun pada kelas B2 semester II.

RA tersebut dijadikan lokasi penelitian karena ditemukan masalah dalam keterampilan berbicara sejumlah anak yang belum optimal dibandingkan dengan teman lain sekelasnya. Sekolah ini terdiri dari tiga kelas yaitu satu kelas A dan dua kelas B dengan jumlah seluruh anak mencapai 50 orang. Mereka datang dari latar belakang yang berbeda. Sementara itu, jumlah personil di RA ini sebanyak sembilan orang, yang terdiri dari seorang kepala sekolah, enam orang guru, seorang administrasi, dan seorang penjaga sekolah. Latar belakang pendidikan guru adalah S1, D3, D1, dan SMA.

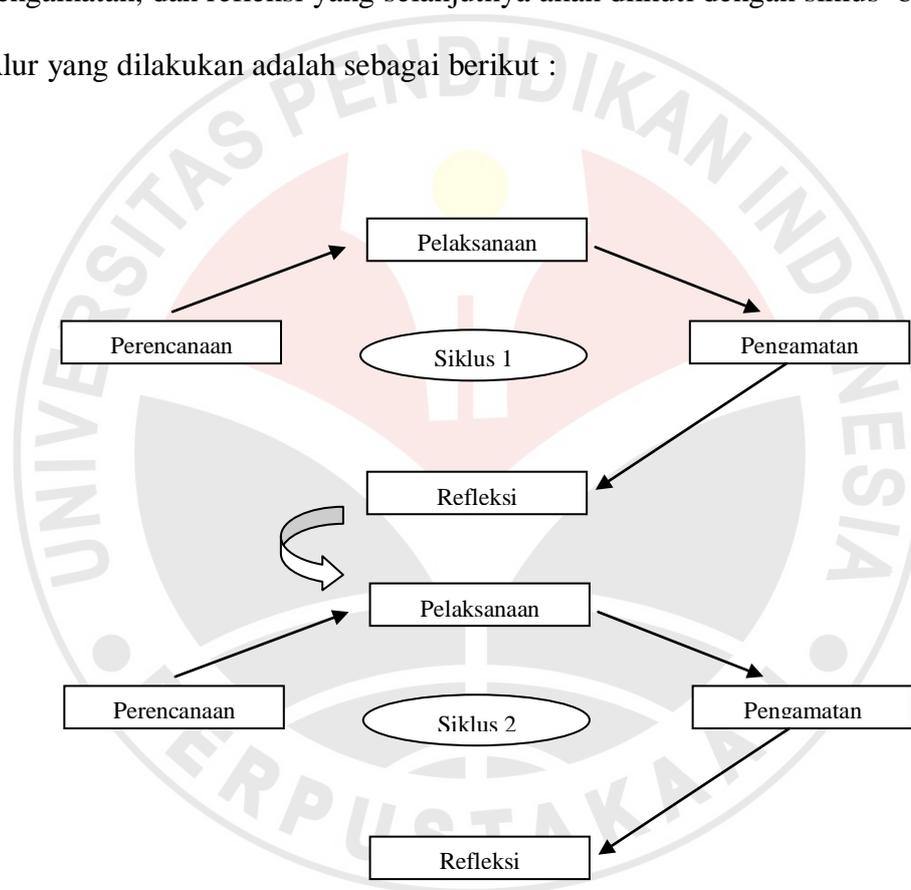
Mengingat pentingnya keterampilan berbicara dalam perkembangan anak, maka peneliti mengangkat masalah yang ditemukan di kelas B2 tersebut untuk dijadikan sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan alat permainan ular tangga.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian penggunaan alat permainan ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang digunakan dalam desain penelitian ini bersifat partisipan yang berbentuk siklus. Dikatakan bersifat partisipan, karena dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti terlibat langsung dengan subjek peneliti yang dilihat dari segi interaksinya dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti berperan sebagai pelaksana mulai dari tahap perencanaan, persiapan-persiapan penelitian, pelaksanaan PTK Siklus I, menganalisis dan mensintesis setelah pelaksanaan tindakan, kemudian merefleksikan semua kegiatan yang telah berlangsung dalam Siklus I. Kemudian merencanakan tahap modifikasi, koreksi dan penyempurnaan pembelajaran untuk Siklus II. Kegiatan ini berlangsung hingga mendapatkan hasil signifikan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil yang signifikan ini adalah setelah anak mengalami peningkatan minimal 50% dari aspek penilaian keterampilan berbicara yang digunakan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti langsung, didasari oleh pernyataan Mc Niff (2010:16) yang memandang bahwa PTK sebagai bentuk penelitian yang reflektif yang dilakukan oleh pendidik sendiri. Sejalan dengan pernyataan di atas, Chien (1990, dalam Muslihuddin, 2009:73) berpendapat bahwa PTK partisipan dilakukan oleh orang yang akan melaksanakan penelitian dan harus terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan. Peneliti berkolaboratif dengan pihak guru atau kepala sekolah.

Model penelitian tindakan kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh John Elliot. Riset aksi model John Elliot (Muslihuddin, 2009: 71) menjelaskan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas dipandang sebagai siklus yang terdiri dari komponen perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang selanjutnya akan diikuti dengan siklus berikutnya. Alur yang dilakukan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Alur Penelitian

Berdasarkan gambar alur penelitian tindakan kelas di atas, terdapat 4 (empat) tahap yang lazim dilalui dalam model penelitian ini. Tahap tersebut dijabarkan dalam langkah-langkah yang ditempuh dalam melakukan PTK sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap awal dalam melaksanakan PTK, dimana peneliti dan guru melakukan beberapa perencanaan yang berkaitan dengan waktu, dan langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam tahap pelaksanaan. Tahap perencanaan ini terdiri dari menyiapkan rancangan pembelajaran melalui permainan ular tangga yang diterapkan di RA tersebut, membuat skenario pembelajaran dan Satuan Kegiatan Harian (SKH), menyiapkan pedoman observasi keterampilan berbicara anak, dan menyiapkan media permainan ular tangga

2. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan kegiatan nyata atau implementasi penggunaan alat permainan ular tangga di kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak. Dengan demikian, segala persiapan harus dipastikan sudah lengkap dan guru harus ingat dan taat pada apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan . Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, observator dan evaluator terhadap kegiatan yang tengah berlangsung.

3. Pengamatan/Observasi

Tahap ini dilaksanakan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Pada tahap ini guru dan peneliti, berperan sebagai observer dan evaluator. Guru dan peneliti bersama-sama mengamati dan mendokumentasikan (mencatat dan merekam) proses, hasil, pengaruh dan masalah baru yang muncul selama

penggunaan alat permainan ular tangga. Hasil pengamatan ini akan dijadikan bahan analisis dan dasar refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan.

Pengamatan dilaksanakan dengan menggunakan perekam seperti kamera, dan video kamera. Hal ini diperlukan untuk “pengamatan balik” dan agar penilaian anak dapat terjamin seobjektif mungkin karena dikhawatirkan peneliti dan guru kurang dapat mengingat kejadian-kejadian yang telah berlangsung dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti dan guru mendiskusikan hasil dari pengamatan tahap-tahap sebelumnya, kemudian dievaluasi, dianalisis dan dipertimbangkan apakah keberhasilan dari keterampilan berbicara anak telah tercapai dengan hasil sesuai dengan kriteria tingkat keterampilan berbicara anak yang sudah dijadikan acuan, ataukah masih perlu diadakan revisi terhadap kegiatan tersebut.

Pencatatan lapangan dilakukan pada tahap refleksi, dengan mencatat seluruh kejadian yang berlangsung saat proses penggunaan alat permainan ular tangga sampai kepada hal-hal unik yang terjadi di luar perkiraan. Pedoman pencatatan ini diambil dari hasil pengamatan peneliti dan guru.

Tahap ini sangat penting untuk dilaksanakan, karena hasil analisis data dan catatan lapangan pada saat pelaksanaan dapat memberikan arah bagi perbaikan pada siklus selanjutnya, seandainya fokus keterampilan berbicara anak belum berhasil.

Refleksi dilakukan dalam setiap siklus, mulai dari siklus ke satu sampai siklus keberhasilan yang diharapkan tercapai. Dengan demikian akan diperoleh data yang menunjukkan adanya keharusan untuk melakukan perbaikan. Siklus akan berhenti apabila sudah diperoleh suatu justifikasi dari gagasan umum awal dan tema penelitian yang ditindaki serta perbaikan sudah tercapai yaitu adanya peningkatan keterampilan semua anak sebesar minimal 50%.

C. Prosedur Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dikatakan penelitian tindakan kelas karena penelitian ini merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010:130). Masih menurutnya, PTK merupakan metode dan proses untuk menjembatani antara teori dan praktek, dan dapat mengkaji permasalahan secara praktis, bersifat situasional dan kontekstual, serta bertujuan menentukan tindakan yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Kegiatan yang dimunculkan ini adalah untuk memperbaiki kelemahan yang terjadi di dalam sebuah kelas. Pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang optimal. Masalah di RA yang diteliti adalah kurang optimalnya keterampilan pada sejumlah anak di kelas B2, maka penelitian difokuskan pada peningkatan keterampilan berbicara anak taman kanak-kanak dengan menggunakan alat permainan ular tangga.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Syaodih (2005: 60), penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas, sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran, secara individual maupun kelompok. Demikian pula pendapat Moleong (1998, dalam Arikunto 2010:22) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti, dan benda-benda yang diamati sampai detailnya agar dapat ditangkap makna yang tersirat dalam dokumen atau bendanya (sumber data). Sumber data penelitian kualitatif adalah manusia atau orang dan yang bukan manusia.

D. Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan suatu definisi dari variabel penelitian yang dapat dioperasionalkan atau dapat menjadi arahan untuk pelaksanaan di dalam penelitian. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah suatu kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan kita sehingga maksud pembicaraan dapat dipahami oleh orang lain (Tarigan 1983:15).

Sejalan dengan pendapat Hurlock (1990:85), keterampilan berbicara ini terdiri dari beberapa aspek yang dapat dinilai. Aspek yang dinilai dalam

keterampilan berbahasa antara lain aspek pelafalan, tatabahasa, kosa kata, kefasihan, isi pembicaraan, dan pemahaman yang diturunkan dalam beberapa kriteria penilaian.

Keterampilan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak untuk berkomunikasi mengucapkan kata-kata atau kalimat sederhana melalui alat ucap yang dapat dikategorikan sebagai bahasa anak untuk menyatakan keinginan, permintaan, pendapat, pikiran dan perasaannya terhadap apa yang dilihat dan dialaminya kepada orang lain sebagai lawan bicara. Dengan berbicara, anak dapat berinteraksi dengan lingkungan, dapat menambah dan meningkatkan pelafalan, kosa kata, struktur tata bahasa, dan kefasihan anak dalam berbicara. Hal ini merupakan aspek-aspek keterampilan berbicara yang dinilai dalam penelitian yang dimaksud.

2. Alat Permainan Ular Tangga

Alat permainan adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat, seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, atau menyusun sesuai dengan bentuk aslinya.

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 (dua) orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam

ular tangga, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan ular tangga, dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai yang diinginkan. (Ahmad Haris, 2010)

Yang dimaksud dengan alat permainan ular tangga dalam penelitian ini adalah permainan yang terdiri dari kotak-kotak kecil yang berwarna-warni berukuran 10 cm x 10 cm. Di setiap kotak berisi gambar-gambar benda (tokoh kartun dan buah-buahan), dan terdapat beberapa gambar ular dan tangga yang menghubungkan antara kotak satu dengan kotak yang lainnya. Peraturan permainannya sedikit berbeda dengan ular tangga yang sudah ada. Peraturan tersebut yaitu setelah melempar dadu dan mendapatkan nilai dadu, anak dapat menggerakkan bidak dari satu kotak ke kotak lainnya sesuai dengan hitungan nilai dadu yang diperolehnya. Bidak siswa berhenti setelah hitungan nilai dadu berakhir, dan siswa diharuskan menyebutkan dan menjelaskan nama, ciri-ciri, kegunaan, dan mengungkapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan gambar yang di tempati bidaknya atau ditempati bidak temannya.



Gambar: 3.2
Papan permainan ular
tangga modifikasi

E. Instrumen Penelitian

Definisi instrumen menurut Arikunto (2010:203) adalah “suatu alat/fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistimatis sehingga lebih mudah diolah”. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi yang di dalamnya terdiri dari aspek-aspek keterampilan berbicara yang harus diamati disertai dengan skala penilaian berupa kategori kurang (dengan nilai 1), cukup (dengan nilai 2), dan baik (dengan nilai 3) yang masing-masing mempunyai kriteria penilaian pada setiap aspeknya. Hasil skala penilaian yang diperoleh dari hasil observasi terhadap keterampilan berbicara anak dijadikan dasar bagi keberhasilan penelitian.

Instrumen penelitian berasal dari kisi-kisi instrumen yang terdiri dari dua variabel dan dalam empat sub variabel yaitu aspek keterampilan berbicara. Aspek keterampilan dirumuskan dalam indikator yang dijabarkan ke dalam pernyataan (aspek penilaian keterampilan berbicara). Kisi-kisi instrumen penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Penggunaan Alat Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Variabel	Sub Variabel	Deskripsi	Indikator	Pernyataan	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Sumber Data
Keterampilan Berbicara	Lafal	Menggambarkan kemampuan anak dalam melafalkan bunyi-bunyi bahasa, (sulit dipahami muncul kekeliruan,	Menyebutkan nama benda sesuai dengan gambar	1. Anak dapat menyebutkan nama gambar yang ditempati oleh bidaknya 2. Anak dapat menyebutkan nama benda	Observasi	Daftar Cek	Anak

Teti Herawati , 2012

Penggunaan Alat Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak
Taman Kanak-Kanak
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

		dan mudah dipahami)	Menirukan suara/kata sesuai dengan gambar	yang mempunyai ciri-ciri tertentu sesuai dengan gambar			
			Dapat menjawab pertanyaan menggunakan kata apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana	3. Anak dapat menirukan kembali 2-4 urutan kata 4. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Apa" 5. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Mengapa" 6. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Dimana" 7. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Berapa" 8. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Bagaimana"			
Kosa Kata	Menggambarkan tingkat penguasaan/jumlah kosa kata yang sudah dimiliki anak (sangat terbatas-luas)	Menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda Menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan suatu benda	9. Anak dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda 10. Anak dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan benda	Observasi	Daftar Cek	Anak	

	Tata Bahasa	Menggambarkan kemampuan anak dalam menyusun struktur kata dan kalimat dalam bahasa yang diamati (rancu-sangat tertib atau teratur)	Menyampaikan pengalaman / kejadian di sekitarnya secara sederhana Memberi keterangan/informasi tentang sesuatu hal	11. Anak dapat menceritakan tentang kejadian di sekitarnya secara sederhana 12. Anak dapat memberi keterangan/informasi tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan gambar	Observasi	Daftar Cek	Anak
	Kefasihan	Menggambarkan kemampuan dalam mengungkapkan gagasan, ide, pendapat tentang hal yang sedang dibicarakan (terbata-bata-lancar atau fasih)	Bercerita menggunakan kata ganti aku, saya dll Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai guru Mau mengungkapkan pendapat secara sederhana	13. Anak dapat bercerita dengan kata ganti aku, saya 14. Anak dapat melanjutkan kalimat sederhana yang telah dimulai guru 15. Anak dapat mengungkapkan pendapatnya mengenai gambar	Observasi	Daftar Cek	Anak
Penggunaan Alat Permainan Ular Tangga	Persiapan permainan ular tangga	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan guru untuk melengkapi seluruh alat yang diperlukan untuk permainan ular tangga	Tersedianya alat-alat permainan	1. Menyediakan papan permainan ular tangga 2. Menyediakan dadu 3. Menyediakan wadah untuk mengocok dadu 4. Menyediakan bidak	Observasi	Daftar Cek	Guru
	Pelaksanaan kegiatan penggunaan alat permainan ular tangga	Menjelaskan langkah-langkah penggunaan alat permainan ular tangga	Pelaksanaan proses penggunaan alat permainan ular tangga sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dipersiapkan	5. Menjelaskan alat permainan ular tangga 6. Membagi kelompok 7. Menjelaskan prosedur dan aturan	Observasi	Daftar Cek	Guru

				<p>permainan ular tangga</p> <p>8. Memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang cara bermain ular tangga</p> <p>9. Membimbing/ mengatur/ mengarahkan / memberi petunjuk pada anak dalam melaksanakan permainan</p>			
	Evaluasi	Menilai keberhasilan proses penggunaan alat permainan ular tangga dengan berbagai metode	Penggunaan metode bercakap-cakap dan tanya jawab	<p>10. Guru mengajukan pertanyaan kepada anak yang berkaitan dengan alat permainan ular tangga</p> <p>11. Guru membantu anak mengarahkan jawaban dari pertanyaan yang diajukannya</p>	Observasi	Daftar Cek	Guru

Tabel: 3.2
Instrumen Penelitian
Keterampilan Berbicara Anak

Aspek Penilaian	Frekuensi dan Kategori			Kriteria
	Baik	Cukup	Kurang	
1. Anak dapat menyebutkan nama gambar yang ditempati oleh bidaknya				Baik (B) : Ucapan mudah dipahami Cukup (C) : Sekali-sekali timbul kesukaran memahami Kurang (K) : Susah dipahami
2. Anak dapat menyebutkan nama benda yang mempunyai ciri-ciri tertentu sesuai dengan gambar				
3. Anak dapat menirukan kembali 2-4 urutan kata				
4. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Apa"				
5. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Mengapa"				

Teti Herawati , 2012

Penggunaan Alat Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak

Taman Kanak-Kanak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

6. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Dimana"				
7. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Berapa"				
8. Anak dapat menjawab pertanyaan yang diawali kata "Bagaimana"				
9. Anak dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda				Baik(B): Ucapan mudah dipahami Cukup (C) : ucapan anak yang dipahami, namun sekali-sekali timbul kesukaran dalam menyebutkan benda yang dimaksud Kurang (K) : Susah dipahami
10. Anak dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya kegunaan benda				
11. Anak dapat bercerita tentang kejadian disekitarnya secara sederhana				Baik (B) : Menggunakan kata-kata dan ungkapan dengan baik Cukup(C):Sering menggunakan kata yang salah dan kata-kata yang amat terbatas Kurang(K):Sering menggunakan kata yang salah menyebabkan pembicaraan sukar dipahami
12. Anak dapat memberi keterangan / informasi tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan gambar				
13. Anak dapat berceritera dengan kata ganti aku, saya				Baik (B) : Pembicaraan lancar Cukup (C) : Kelancaran sering mengalami gangguan Kurang (K) : Kecepatan dan kelancaran tampaknya diganggu oleh kesulitan bahasa
14. Anak dapat membuat kalimat sederhana mengenai gambar				
15. Anak dapat mengungkapkan pendapatnya mengenai gambar				

F. Teknik Pengumpulan Data

Setelah menentukan instrumen penelitian, maka langkah selanjutnya adalah teknik pengumpulan data. Data yang diperoleh adalah data jenis kualitatif, sehingga hasil penelitian harus dipaparkan melalui deskripsi khusus tentang data yang diperoleh. Adapun teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Arikunto (2010:199) mengemukakan bahwa "observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah

Teti Herawati , 2012

Penggunaan Alat Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak

Taman Kanak-Kanak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mencapai sasaran”. Menurut Wiriaatmadja (2005: 105 dalam Siska, 2011) observasi harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya:

- a) Memperhatikan fokus penelitian, kegiatan apa yang harus diamati apakah yang umum atau yang khusus
- b) Menentukan kriteria yang diobservasi, dengan terlebih dahulu mendiskusikan ukuran-ukuran apa yang digunakan dalam pengamatan.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data dan gambaran tentang keterampilan berbicara anak kelas B2 sebelum dan sesudah di terapkan alat permainan ular tangga.

Alat pengumpul data yang digunakan pada saat observasi adalah lembar instrumen observasi yang berisi pernyataan yang menggambarkan komponen-komponen atau aspek-aspek keterampilan berbicara anak, dan pedoman observasi pada aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan papan ular tangga.

2. Catatan Lapangan (*field note*)

Sumber informasi yang sangat penting dalam penelitian ini adalah catatan lapangan (*field note*) yang dibuat oleh peneliti/mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi. (Wiriaatmadja, 2005:25 dalam Siska, 2011).

Catatan lapangan dibuat secara deskriptif pada saat refleksi, berisi tentang kegiatan pembelajaran, suasana kelas, interaksi guru dengan anak serta iklim sekolah ataupun perilaku anak ketika proses pembelajaran untuk meningkatkan

keterampilan berbicara anak dengan menggunakan alat permainan ular tangga sedang berlangsung. Adapun catatan lapangan diambil dari data hasil observasi.

3. Dokumentasi foto

Untuk memperkaya data pada saat penelitian tindakan kelas, peneliti menggunakan media lain seperti foto dan pengambilan video. Peneliti akan mendokumentasikan gambar-gambar foto atau video ketika proses pembelajaran meningkatkan keterampilan berbicara anak dengan menggunakan alat permainan ular tangga berlangsung. Media ini berfungsi sebagai dokumentasi suasana kelas, menggambarkan detail tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi ketika PTK dilakukan, serta sebagai alat untuk mengingatkan topik bahasan ketika membuat catatan lapangan.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif persentase. Menurut Arikunto (2010:132) analisis merupakan usaha memilih, memilah, membuang, menggolongkan, serta menyusun ke dalam kategorisasi, mengklasifikasikan data untuk menjawab pertanyaan pokok : (1) tema apa yang dapat ditemukan pada data, (2) seberapa jauh data dapat mendukung tema/arah/tujuan penelitian.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif merupakan teknik analisis data untuk menggambarkan suatu keadaan. Tujuannya adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta, sifat, atau hubungan antar fenomena yang diselidiki. Teknik deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis penggunaan alat permainan ular tangga oleh guru.

2. Analisis Deskriptif Persentase

Teknik analisis deskriptif persentase merupakan analisis data berdasarkan persentase dari data yang ada. Setelah data diperoleh dari hasil pengamatan, dan dokumentasi, maka data dianalisis dengan analisis kualitatif melalui beberapa tahapan analisis sebelum ditarik ke dalam sebuah kesimpulan penelitian. Pada tahap analisis data ini, setiap aspek keterampilan berbicara anak di deskripsikan sebagai hasil pengamatan dari setiap anak, kemudian dilakukan penilaian atau penafsiran melalui katagori tingkat keterampilan berbicara. Dari penilaian ini didapatkan skor yang dibuat ke dalam persentase yang kemudian divisualisasikan melalui tabel dan grafik. Adapun perhitungan persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan: P : Nilai dalam persen

R : Jumlah Skor Rata-Rata

SM : Skor maksimal