

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen. Metode quasi eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “suatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2010: 203). Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan (Arikunto, 2013:207).

Adapun desain penelitian yang dipakai menggunakan rancangan *Posttest-Only Control Design*, dalam design ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih sampel secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan kelompok kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah (O1:O2). Dalam penelitian sesungguhnya pengaruh treatment dianalisis dengan uji beda, pakai statistik t-test misalnya. Kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan (Sugiyono, 2017:112)

<b>R</b>	<b>X</b>	<b>O2</b>
<b>R</b>		<b>O4</b>

Keterangan:

R : Populasi data

X : Treatment berupa permainan kartu huruf

O2 : Merupakan Kemampuan keterampilan literasi awal sebelum perlakuan atau pretest

O4 : Merupakan Kemampuan keterampilan literasi setelah perlakuan atau posttest.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus (Arikunto, 2010). Penelitian ini jumlah populasi yang digunakan yaitu seluruh anak yang berjumlah 10 orang anak.

### **2. Sampel**

Jika kita hanya akan meneliti sebagian dari populasi, maka penelitian tersebut disebut penelitian sampel (Arikunto, 2010). Menurut Arikunto (2010:174), Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Yang dimaksud dengan menggeneralisasikan adalah mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi.

Adapun yang menjadi sampel penelitian ini untuk kelompok kontrol yaitu anak kelompok B yang berjumlah 5 anak, sedangkan kelompok eksperimen yaitu anak kelompok B yang berjumlah 5 anak. Dimana pada kelompok control kemampuan keterampilan mengenal huruf pada anak tidak diberikan perlakuan (*treatment*) sedangkan kelompok eksperimen kemampuan keterampilan mengenal huruf pada anak diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran permainan bola huruf.

#### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Kober Sinar Kenanga Jalan Sekepeer Rt.02 Rw.04 Kelurahan Sindangjaya Kecamatan Mandalajati Kota Bandung. Waktu penelitian dilaksanakan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.

#### **D. Variabel Penelitian**

Menurut Sutrisno Hadi (dalam Arikunto, 2010:159) mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi misalnya jenis kelamin, karena jenis kelamin mempunyai variasi: laki-laki – perempuan dan variabel dapat dibedakan atas kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan permasalahan penelitian ini, maka dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dalam hal ini Model Pembelajaran permainan bola huruf merupakan variabel bebas (X), sedangkan Keterampilan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun merupakan variabel terikat (Y).

## E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini meliputi beberapa langkah yaitu:

### 1. Studi pendahuluan

Dalam tahap ini dilakukan untuk menjajaki dan mengetahui secara jelas tentang subjek yang ada dilapangan, studi pendahuluan inilah yang menjadi dasar berbagai aspek dalam penelitian ini.

### 2. Permohonan izin

Secara birokrasi permohonan izin penelitian dimulai dari Ketua Program Studi PG PAUD yang selanjutnya disampaikan kepada Kepala Sekolah Kober Sinar Kenanga..

### 3. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan tahun 2019 di Kober Sinar Kenanga Jalan Sekepeer Rt.02 Rw.04 Kelurahan Sindangjaya Kecamatan Mandalajati Kota Bandung. Waktu penelitian dilaksanakan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

- 1). Memilih subjek penelitian
- 2). Mengadakan pendekatan kepada subjek
- 3). Melaksanakan tes awal (pre-test) untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di Kober Sinar Kenanga sebelum diberikan perlakuan.
- 4). Pelaksanaan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran permainan bola huruf.

- 5). Melaksanakan tes akhir (post-test) untuk mengetahui Peningkatan Keterampilan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di Kober Sinar Kenanga setelah diberikan perlakuan.

#### F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:148) Instrumen Penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Lebih lanjut, Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan sesuatu metode. Untuk beberapa metode, kebetulan istilah bagi instrumennya memang sama dengan metodenya:

- Instrumen untuk metode tes adalah tes atau soal tes.
- Instrumen untuk metode angket atau kusioner adalah angket atau kusioner
- Instrumen untuk metode observasi adalah *check-list*
- Instrumen untuk metode dokumentasi adalah pedoman dokumen-tasi atau dapat juga *check-list*. (Arikunto, 2010:192)

Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik Kuesioner. Kuesioner atau yang dikenal sebagai angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam bentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya, dan harus diisi oleh responden.

**Tabel 3. 1**  
**Kisi-kisi Instrumen Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Anak Melalui Optimalisasi Penggunaan Media Bola Huruf**

Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan	Tehnik Pengumpulan Data	Sumber data
Kemampuan mengenal huruf	-mengenal huruf	a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	1. Anak dapat menyebutkan huruf vokal dan konsonan dengan benar	Observasi	Anak
	-memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	b. Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya	2. Anak dapat membaca huruf sesuai gambar	Observasi	Anak
	-membaca gambar yang memiliki kata dan kalimat sederhana	c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.	3. Anak dapat menyebutkan nama benda berdasarkan huruf awal	Observasi	Anak
		d. Memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf	4. Anak dapat mengelompokkan kata yang memiliki huruf awal yang sama 5. Anak dapat menyusun huruf menjadi sebuah kata dengan benar		

Sumber: Tarigan dan PERMENDIKBUD No.146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD

### G. Teknik pengumpulan data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara yang akan digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan tanya jawab sepihak. Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi dari berbagai pihak di lingkungan sekolah guna mengumpulkan data tentang kegiatan permainan bola huruf untuk meningkatkan keterampilan mengenal huruf.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, dan catatan harian. Dokumentasi digunakan peneliti untuk mencari data mengenai profil Kober Sinar Kenanga, kurikulum, keadaan pendidik, dan peserta didik. Metode ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan judul skripsi penulis.

### 3. Observasi

Observasi merupakan upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan berlangsung dengan atau tanpa alat bantu. Peneliti melakukan observasi langsung dalam proses pembelajaran untuk mengetahui keefektifan permainan bola huruf dalam meningkatkan keterampilan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di Kober Sinar Kenanga.

## H. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:335) Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan

lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t, uji t yang digunakan menurut Sugiono (2009:197) sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{gb} \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan:

$$S_{gb} = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{(n_1+n_2)-2}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = Rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = Rata-rata Kelas Kontrol

$S_1$  = Simpangan Baku kelas eksperimen

$S_2$  = Simpangan baku kelas control

$n_1$  = Jumlah siswa kelas eksperimen

$n_2$  = Jumlah siswa kelompok control

$S_{gb}$  = Varians gabungan/ simpangan baku

Kriteria pengujian adalah terima  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka perbedaan itu signifikan.

Harga  $t_{tabel}$  diperoleh dari data distribusi derajat kebebasan ( $dk = n_1 + n_2 - 2$ ) dan peluang untuk penggunaan daftar distribusi  $t$  ialah  $(1-a)$ , untuk taraf nyata  $a = 0,05$

### I. Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilakukan uji parametrik yaitu uji- $t$  *independent*. Langkah-langkah untuk menguji hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

#### a. Hipotesis Statistik

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  (Tidak ada pengaruh penggunaan permainan bola huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di Kober Sinar Kenanga Kota Bandung)

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$  (Tidak ada pengaruh penggunaan permainan bola huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di Kober Sinar Kenanga Kota Bandung)

Menemukan nilai  $t_{hitung}$  yang dihitung dengan rumus

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{gb} \sqrt{n_1 + n_2}}$$

#### b. Menemukan nilai $t_{tabel} = t_\alpha$ ( $dk = n_1 + n_2 - 2$ )

c. Kriteria pengujian hipotesis :

Jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dengan tingkat signifikansi 5%.

