

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*tindakan/treatment*) terhadap variabel dependen (*hasil*) dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *preExperimental Designs*. Dengan model *One-group pretest-posttest Design*. Pada model desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pre-test	Tindakan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Sumber: (sugiyono, 2016:111)

Keterangan :

O₁ : sebelum diberi tindakan (nilai pre-test)

X : pemberian tindakan melalui media puzzle (*treatment*)

O₂ : sesudah diberi tindakan (post-test)

3.2 lokasi dan Waktu Penelitian

penelitian ini dilakukan di TK Khalifah Aceh 3, di Jln, Tgk. Lamgugob, No.19 Kecamatan Syiah Kuala Banda Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di Tk Khalifah Aceh 3. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan pada tanggal 05 sampai dengan 16 agustus 2024.

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2018: 117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak TK B di TK Khalifah Aceh 3. Sedangkan Sampel merupakan bagian objek yang akan diteliti, dan sampel tersebut akan diambil dari sebagian populasi atau seluruh. Maka dari itu sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah anak TK B3 di TK Khalifah Aceh 3 yang berjumlah 14 orang anak yang terdiri 8 laki-laki dan 6 orang anak perempuan.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah media puzzle, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan anak mengenak huruf pada kelompok B3.

3.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah peneliti mengambil teknik pengumpulan data berupa observasi, dan dokumentasi sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung terhadap kegiatan yang sedang dilaksanakan. Dalam pelaksanaan observasi, yang dicari adalah data tentang pelaksanaan dari rancangan tindakan. Hasil observasi kemudian dijadikan bahan kajian untuk mengukur keberhasilan tindakan. Lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas anak yang bertujuan untuk mengetahui tingkat efektif media puzzle dalam mengenal huruf .

2. Dokumentasi

Dokumentasi berupa pembuatan RPPH, data-data siswa, visi dan misi lembaga, prosem, struktur organisasi dilembaga tersebut dan foto kegiatan dalam proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini lakukan di TK Khalifah Aceh 3.

Tabel 3.2 Indikator Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun

No	aspek perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang ingin dicapai
1	kognitif	A. Belajar dan pemecahan masalah	1. menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah (ide, gagasan diluar kebiasaan)	1. Anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi huruf utuh
				2. Anak mampu menyusun puzzle huruf dari A-Z
				3. Anak mampu menyusun kepingan huruf menjadi kata sesuai tema
2	Bahasa	C. Keaksaraan	2. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	4. Anak mampu menyebutkan lambang huruf sesuai tema pada puzzle

Sumber : Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Tabel 3.3 Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok B3

No	Aspek yang diamati	Pengamatan			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi huruf utuh				
2	Anak mampu menyusun puzzle huruf dari A-Z				
3	Anak mampu menyusun kepingan huruf menjadi kata sesuai tema				
4	Anak mampu menyebutkan lambang huruf sesuai tema pada puzzle				

Sumber : Modifikasi dari Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Tabel 3.4 Rubrik Penilaian

Aspek yang dicapai	Nilai		Deskripsi
	Skor	Ket	
1. Anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi huruf utuh	4	BSB	Anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi huruf utuh dengan sangat baik
	3	BSH	Anak mampu menyusun kepingan puzzle menjadi huruf utuh terkadang butuh motifasi
	2	MB	Anak mulai mampu menyusun kepingan puzzle menjadi huruf utuh tetapi butuh bantuan guru
	1	BB	Anak belum mampu menyusun kepingan puzzle huruf utuh
2. Anak mampu menyusun puzzle huruf dari A-Z	4	BSB	Anak mampu menyusun puzzle huruf dari A-Z dengan sangat baik
	3	BSH	Anak mampu menyusun puzzle huruf dari A-Z terkadang butuh motifasi
	2	MB	Anak mulai mampu menyusun puzzle huruf dari A-Z namun membutuhkan bantuan guru
	1	BB	Anak belum mampu menyusun puzzle huruf dari A-Z
3. Anak mampu menyusun kepingan huruf menjadi kata sesuai tema	4	BSB	Anak mampu menyusun kepingan huruf menjadi kata sesuai dengan tema dengan sangat baik
	3	BSH	Anak mampu menyusun kepingan huruf menjadi kata sesuai tema terkadang butuh motifasi
	2	MB	Anak mulai mampu menyusun kepingan huruf menjadi kata sesuai tema tetapi membutuhkan bantuan guru

	1	BB	Anak belum mampu menyusun kepingan huruf menjadi kata sesuai tema
4. Anak mampu menyebutkan lambang huruf sesuai tema pada puzzle	4	BSB	Anak mampu menyebutkan lambang huruf sesuai tema pada puzzle dengan sangat baik
	3	BSH	Anak mampu menyebutkan lambang huruf sesuai tema pada puzzle terkadang butuh motifasi
	2	MB	Anak mulai mampu menyebutkan lambang huruf sesuai tema pada puzzle namun membutuhkan bantuan guru
	1	BB	Anak belum mampu menyebutkan lambang huruf sesuai tema pada puzzle

Skor penilaian diambil menurut Arikunto

Keterangan :

BB : Belum Berkembang, bila anak belum memperlihatkan tanda- tanda awal prilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 50%-59% dengan ciri bintang 1

MB : Mulai Berkembang, bila anak sudah mulai memperlihatkan adanya tanda- tanda awal prilaku yang dinyatakan dalam indikator namun belum konsisten dengan skor 60%-69% dengan ciri bintang 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan, bila anak sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda- tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70%-79% dengan ciri bintang 3

BSB : Berkembang Sangat Baik, bila anak terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80%-100%. dengan ciri bintang 4

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah dataa dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam menganalisis data adalah : mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan(Sugiyono,2015:147).

Tujuan analisis data menurut Iqbal Hasan (2006: 30) yaitu: Memecahkan masalah-masalah penelitian, memperlihatkan hubungan antara fenomena yang terdapat dalam penelitian, memberikan jawabanterhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian, bahan untuk membuat kesimpulan serta implikasi dan saran-saran yang berguna untuk kebijakan penelitian selanjutnya.

1.Penilaian Observasi Anak

Penilaian ini di dapatkan dari pengamatan aktifitas siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Kriteria penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam sebuah tabel yang terdapat pada lampiran dengan cara memberi ceklis pada angka (1-4) yang terdapat pada kolom penilaian.

1 = sangat tidak baik/ sangat rendah/ tidak pernah

2 = tidak baik/rendah/ jarang

3 = bisa/ cukup/ kadang-kadang

4 = baik/ tinggi/ sering

Adapun yang dipakai untuk menghitung aktifitas siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

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

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

a). Ketuntasan Individu (Perkembangan kemampuan mengenal huruf Anak Usia Dini) Setiap anak dalam proses penelitian dikatakan tuntas secara individu atau perorangan apabila menempuh skor pemahaman 70% sebagai standar ketuntasan belajar minimal. Nilai akhir individu per anak ditentukan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Skor ygng diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal 4 komponen}} \times 100\%$$

b) Ketuntasan Secara Klasikal

Ketuntasan belajar klasikal dikatakan tuntas apabila memenuhi ketuntasan belajar yaitu minimal 70%. Untuk menghitung kriteria hasil belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{siswa}} \times 100\%$$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data nilai berdistribusi normal atau tidak. Untuk mempermudah menguji normalitas data pada penelitian ini, melalui bantuan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 22.

3. Uji Hipotesis T

Pengujian hipotesis statistik dalam penelitian ini menggunakan uji statistik paired t-test (t berpasangan). Uji ini bertujuan untuk membandingkan efektif dan tidak efektifnya penggunaan media puzzle huruf terhadap anak sebelum dan setelah dilakukannya observasi pertama dan kedua. Nilai signifikan pada uji ini ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya pengaruh dari media puzzle huruf. Uji ini mengetahui adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan dengan uji spss 22.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ dan menggunakan uji-t pihak kanan.

- a. kriteria pengujian pada hipotesis adalah:

Tolak H_o jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_a diterima

Terima H_o jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan H_a ditolak

- b. perumusan hipotesis

H_o : penggunaan media puzzle tidak efektif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun

H_a : penggunaan media puzzle efektif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun