

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi Dan Waktu dari Riset

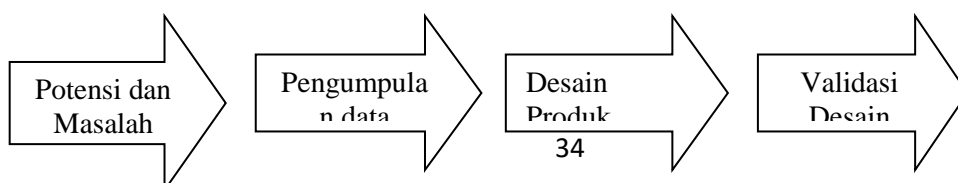
Ini riset dulu dilakukan di Raudhatul Athfal Al- Musa'adah , Desa Kedai Damar , Kecamatan Tebing Tinggi . Di sana adalah juga jangka waktu untuk melakukan ini penelitian , yang adalah untuk empat bulan dari bulan Maret sampai Juni di tahun 2021.

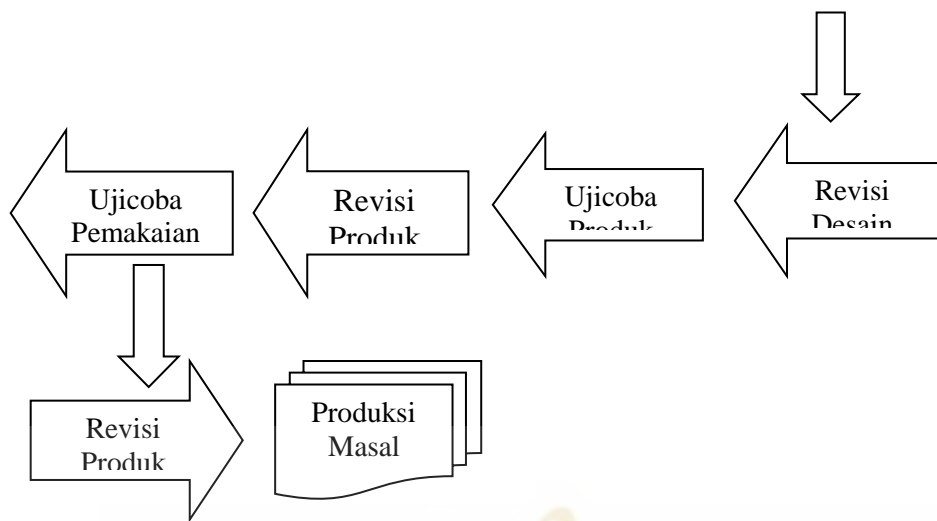
#### B. Riset Subyek Dan Objek

Subyek dalam penelitian ini adalah: anak kelompok B dalam 1 kelas berjumlah 16 anak terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki dan 4 guru . Ketika itu Objek dalam penelitian ini adalah media APE yang disusun berdasarkan abjad kotak .

#### C. Riset desain

Studi ini merupakan model dari riset Dan perkembangan atau R&D, yang adalah penelitian mendekati digunakan ke membuat spesifik produk Dan evaluasi milik mereka efektivitas . Namun , peneliti hanya dicapai itu panggung dari mengadakan sidang secara terbatas populasi Dan ruang lingkup , yang terdiri dari satu kelas dengan enam anak-anak . Selain itu , karena ke waktu kendala , riset dulu hanya diadakan ke atas ke itu uji coba tahap . Ini keputusan dulu dibuat Karena pada ini panggung , telah peneliti dapatkan itu diperlukan hasil ke tes itu kelayakan Dan efektivitas dari media berkembang . sekali produk dulu diuji pada itu anak- anak , hasil menunjukkan itu itu mengembangkan media, di membentuk dari sebuah alfabet kotak , efektif meningkatkan milik anak-anak bahasa pengembangan . Skema Dan instruksi untuk menggunakan pendekatan R & D juga disediakan .





**Gambar 3.1:** Penelitian dan Pengembangan peregangan Langkah

### 1. Potensi Dan Masalah

Penelitian dilakukan untuk mendokumentasikan hasil belajar dan mengidentifikasi masalah yang ada di Raudhatul Atfhal Al- Musa'adah , Kecamatan Tebing Tinggi, Kab . Serdang Bedagai . Salah satu isunya adalah perkembangan bahasa di sekolah tidak ditingkatkan melalui penggunaan media, melainkan hanya melalui buku cerita.

### 2. Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui hasil asesmen kemampuan berbahasa dan membaca anak terkait dengan permasalahan di Raudhatul Atfhal Al- Musa'adah . Selain itu, rencana dibuat untuk membuat media kotak alfabet untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Pengumpulan data juga meliputi penggunaan angket yang diisi oleh para ahli seperti ahli media, ahli bahasa, dan penilaian guru terhadap media.

### 3. Desain Produk

Data yang terkumpul digunakan untuk merumuskan desain produk yang dikembangkan. Langkah awal adalah membuat prototipe berupa skema atau desain kasar. Setelah prototipe selesai, proses pengembangan dimulai dengan menyusun

bahan ajar, membuat media kotak alfabet, dan merancang evaluasi. Semua komponen ini kemudian digabungkan untuk membuat media kotak alfabet.

Perancangan media kotak alfabet disesuaikan dengan tujuan dan rancangan yang direncanakan, serta berdasarkan tema dan kompetensi inti yang dipilih.

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses untuk menilai kelayakan desain produk. Setelah media dibuat, dilakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan wali kelas. Masukan, kritik, dan saran dari para ahli tersebut digunakan untuk perbaikan media pembelajaran.

#### 5. Uji Coba Produk

Langkah ini melibatkan melakukan uji coba pengembangan produk. Setelah media dianggap aplikatif, kemudian diuji di lapangan.

#### 6. Revisi Produk

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan penilaian guru, serta telah diuji di lapangan, kekurangan yang teridentifikasi diperbaiki melalui perbaikan produk.

#### 7. Penggunaan Percobaan

Setelah produk direvisi, diujicobakan pada sampel 16 anak di Raudhatul Kelompok Atfhal Al- Musa'adah di Kecamatan Tebing Tinggi, Kab . Serdang Bedagai . Uji coba penggunaan dilakukan dalam satu kelas dengan observasi. Uji coba ini dilakukan dua kali dalam hari yang sama, dengan pembelajaran pertama memanfaatkan buku cerita dan pembelajaran kedua menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media kotak alfabet untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.

### **D. Pengumpulan Data Teknik Dan Instrumen**

Pendekatan pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh data untuk dianalisis. Perangkat dalam penelitian ini adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan menggunakan instrumen pengumpulan data, tujuannya adalah untuk memperoleh data dan selanjutnya mengevaluasinya terhadap kriteria yang telah ditetapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk validasi ahli dan lembar observasi .

### 1. Pakar Validasi Daftar pertanyaan

Kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian yang diberikan oleh validator ahli terhadap produk yang dikembangkan dalam bentuk abjad. media grid berdasarkan bahasa perkembangan . Kuesioner dari validator ahli media, psikologi anak, dan perkembangan anak. Penilaian skor Bisa menjadi terlihat di mengikuti informasi :

Informasi :

- Kurang menarik : 1
- Lebih sedikit menarik : 2
- Menarik : 3
- Sangat Menarik : 4

**Tabel 3. 0 Kisi Kuesioner Validasi Pakar Desain Media.**

| TIDAK | Aspek yang dinilai                               | Evaluasi |   |   |   | Ket |
|-------|--|----------|---|---|---|-----|
|       |  | 1        | 2 | 3 | 4 |     |
| 1.    | Ketepatan pemilihan media                        |          |   |   |   |     |
| 2.    | Ketepatan pemilihan topik                        |          |   |   |   |     |
| 3.    | memilih huruf yang tepat                         |          |   |   |   |     |
| 4.    | Akurasi penempelan karakter                      |          |   |   |   |     |
| 5.    | Akurasi penulisan                                |          |   |   |   |     |
| 6.    | Ketepatan menempelkan formulir karakter ke media |          |   |   |   |     |

**Meja 3. 1. Ahli bahasa Kisi Kuesioner Validasi**

| TIDAK | Aspek yang dinilai            | Evaluasi |   |   |   | Ket |
|-------|-------------------------------|----------|---|---|---|-----|
|       |                               | 1        | 2 | 3 | 4 |     |
| 1.    | Ketepatan dalam memilih huruf |          |   |   |   |     |
| 2.    | Dorong anak untuk berbicara   |          |   |   |   |     |
| 3.    | Tutup konsep pembelajaran     |          |   |   |   |     |
| 4.    | Kemudahan memahami bahasa     |          |   |   |   |     |
| 5.    | Ilustrasi di media            |          |   |   |   |     |

**Meja 3. 2. Hasil Validasi Kisi Kuesioner dari Penilaian dari Guru Tanggapan ke Media Pembelajaran**

| TIDAK | Aspek yang dinilai                       | Evaluasi |   |   |   | Ket |
|-------|--|----------|---|---|---|-----|
|       |  | 1        | 2 | 3 | 4 |     |
| 1.    | Keterkaitan antara kegiatan pembelajaran |          |   |   |   |     |
| 2.    | bahasa menggunakan media                 |          |   |   |   |     |
| 3.    | Sebutkan 3 kata                          |          |   |   |   |     |
| 4.    | Mendengarkan guru memberi pelajaran      |          |   |   |   |     |
| 5.    | Tanggapi dengan tepat                    |          |   |   |   |     |

**2. Pengamatan lembar**

Pengamatan (observasi) merupakan metode yang dapat digunakan guru untuk memperoleh informasi atau data yang beragam mengenai tumbuh kembang anak dan permasalahannya. Melalui pengamatan, guru dapat memastikan bagaimana perubahan terjadi pada anak selama periode tertentu. Pengamatan dilakukan untuk mengidentifikasi perubahan-perubahan yang terjadi dalam perkembangan linguistik anak-anak. Informasi yang dikumpulkan selama penyelidikan dapat memberikan wawasan selama perkembangan pendidikan. Investigasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang keterlibatan dan keterlibatan anak dengan menggunakan formulir observasi yang telah disiapkan .

**Tabel 3.3 . Lembar Kisi Instrumen Pengamatan Perkembangan Bahasa Anak  
Kelompok B (Usia 5-6 Tahun )**

| TI<br>DA<br>K | Aspek<br>Perkembangan | Indikator<br>Perkembangan                     | BB<br>(1)  | MB<br>(2)  | BSH<br>(3)   | BSB<br>(4)   |
|---------------|-----------------------|---|--|--|--|--|
| 1.            | Berbicara             | Mampu bercerita tentang kejadian disekitarnya | Anak belum bisa bercerita tentang kejadian di sekitar ya | Anak mulai dapat bercerita tentang kejadian disekitarnya | Anak mampu bercerita tentang kejadian di sekiranya | Anak-anak sangat mampu bercerita tentang kejadian di sekiranya |
| 2.            | Menulis               | Mampu menulis huruf "P, J, S, N"              | Anak belum bisa menulis huruf "P, J, S, N"               | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"               | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"         | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"                     |
| 3.            |                       | Anak sudah bisa menulis huruf "P, J, S, N"    | Anak-anak sangat mampu menulis huruf "P, J, S, N"        | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"               | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"         | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"                     |
| 4.            | Membaca               | Mampu membaca dari kata apel                  | Anak belum bisa membaca dari kata apel                   | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"               | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"         | Anak mulai bisa menulis huruf "P, J, S, N"                     |

Berdasarkan kriteria penilaian di atas, diperoleh:

- Skor tertinggi untuk setiap indikator anak adalah  $4 \times 4 = 16$
- Skor terendah untuk setiap indikator adalah  $4 \times 1 = 4$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN

## E. Analisis data teknik

### 1. Kecukupan Media Kotak Abjad APE Tes

Uji kelayakan media papan flanel berdasarkan metode bercerita menggunakan persentase skor angket validator ahli ( ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli PIAUD dan ahli bahasa Indonesia ), yaitu:

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

Informasi:

P : skor persentase

f : skor total yang diperoleh

N : total nilai maksimal.<sup>18</sup>

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil persentase disesuaikan dengan kriteria uji tuntas yang disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 4 . Klasifikasi Kelayakan Produk**

| Tingkat Prestasi          | Klasifikasi yang Valid | Klasifikasi yang Layak |
|---------------------------|------------------------|------------------------|
| $81,25 \% < P < 100 \%$   | Sangat Valid           | Sangat Layak           |
| $62,50 \% < P < 81,25 \%$ | Sah                    | Layak                  |
| $43,75 \% < P < 62,50 \%$ | Tidak sah              | Kurang Layak           |
| $25 \% < P < 43,75 \%$    | Tidak sah              | Tidak layak            |

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa media penampung abjad dengan pendekatan bahasa dianggap dapat diterima apabila mencapai skor di atas 62,50%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media kotak abjad dengan metode bahasa layak untuk dimanfaatkan anak-anak kelompok B di RA Al-Musa'adah Desa Kedai Damar Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Serdang Bedagai sesuai proporsi ahli skor validasi melebihi 62,50%.

### 2. Uji Efektivitas dari Bahasa Anak Perkembangan

---

<sup>18</sup>Anas Sudijono , (2010), *Pengantar Statistik Pendidikan* , Jakarta: Raja Grafindo Pers a da, H. 210



bahasa anak perkembangan dianalisis menggunakan tabel klasifikasi efektivitas. Namun sebelum dilakukan pengujian keefektifannya, terlebih dahulu harus diketahui peningkatan hasil belajar dengan *rumus gain score* , yaitu:

$$\text{Normalisasi } (g) = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Nilai rata-rata *gain score* digunakan untuk menguji seberapa efektif metode bahasa berbasis abjad media kotak dalam meningkatkan bahasa anak perkembangan yaitu dengan tiga langkah pengujian keefektifan sebagai berikut:<sup>19</sup>

**Tabel 3.5 . Interpretasi Indeks Gain yang Dinormalisasi**

| Dapatkan Normalisasi Skor | Penafsiran |
|---------------------------|------------|
| $-1,00 < g < 0,00$        | merosot    |
| $g = 0,00$                | Stabil     |
| $0,00 < g < 0,30$         | Rendah     |
| $0,30 < g < 0,70$         | Saat ini   |
| $0,70 < g < 1,00$         | Tinggi     |

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar dianggap memuaskan apabila mencapai rata-rata peningkatan skor minimal 0,30 dengan kategori sedang. Oleh karena itu, media kotak abjad yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan linguistik anak dalam penelitian ini dapat dikatakan berhasil meningkatkan perkembangan bahasa anak jika rata-rata skor peningkatan hasil belajar melebihi 0,30.

<sup>19</sup>Sugiono , (2013), *Pendidikan Riset Metode* , Bandung: Alfabeta , h. 301