

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, (Sugiyono:2017) yang mana penelitian ini digunakan untuk meneliti populasi. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif yang bertujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pre-eksperimental design yaitu eksperimen tidak sebenarnya atau eksperimen pura-pura. Sedangkan desain yang digunakan adalah *One Grup Pres test – Post test Design* sebelum mulai perlakuan, kedua kelompok diberi test awal atau *Prest-test* untuk mengukur kondisi awal (O1). Selesai diberi perlakuan kedua kelompok diberi tes lagi *Post-test* (O2). Hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Seperti gambaran sebagai berikut :

O1		O2
Nilai <i>Pre-test</i> (sebelum diberi perlakuan)	X	Nilai <i>Post-test</i> (sesudah diberi perlakuan)

#### B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di TK IT Bintang Kecil Kota Semarang. Beralamat di Jl. Anggraeni Raya No. 21, Kel. Bulu Lor, Kec. Semarang Utara, Kota. Semarang. Penulis memilih lokasi ini guna mengetahui keefektifan permainan

SETUTA terhadap kemampuan mengenal kata di TK IT Bintang Kecil. Adapun penelitian ini akan dilakukan pada bulan :

Tabel 3.1  
Jadwal Penelitian

Aktivitas	Bulan																										
	September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari						
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
Penulisan Proposal				■	■	■	■																				
Perbaikan Proposal								■	■	■	■																
Izin Penelitian																■	■	■	■								
Pengumpulan Data																				■	■	■	■				
Analisis Data																								■	■	■	■
Penulisan Skripsi												■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Ujian Skripsi																											■

### C. Subyek Penelitian

Menurut Sugiyono: 2017, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai karakteristik serta kualitas tertentu dan ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada objek / subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek itu. Populasi yang digunakan peneliti seluruh peserta didik di TK IT Bintang Kecil yang berjumlah 20 peserta didik.

#### **D. Definisi Operasional**

Definisi operasional variabel adalah memberikan gambaran yang jelas tentang variabel yang diteliti sehingga dapat menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca

##### **1. Permainan sebut kata**

Permainan sebut kata adalah media visual yang digunakan untuk pembelajaran mengenal kata yang berupa kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang berisikan kata yang didalamnya berupa gambar kalimat yang sesuai dengan gambar tersebut

##### **2. Permainan ular tangga kata**

Permainan ular tangga kata adalah permainan papan anak-anak yang dimainkan oleh 2 anak atau lebih, yang mana permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak terdapat gambar tangga dan ular yang berhubungan dengan kotak lainnya.

#### **E. Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2019) Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang diinginkan untuk diteliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

##### **1. Metode Observasi**

Pengumpulan data dengan cara observasi langsung dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data menggunakan seluruh alat indra. Penelitian ini menggunakan pengamatan langsung oleh peneliti tanpa menggunakan instrument pengamatan. Tujuan dilakukan observasi untuk

mengetahui situasi dan kondisi poupulasi secara langsung. Peneliti melakukan pengamatan langsung dalam kegiatan belajar mengajar tapi observasi kali fokus pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Metode tes

Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang berupa tes hasil kemampuan pretest mengenal kata dengan menggunakan media sebut kata dan ular tangga kata dan hasil kemampuan posttest dengan menggunakan media sebut kata dan ular tangga kata. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui keefektifan permainan SETUTA terhadap kemampuan mengenal kata.

## 3. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan dengan cara memeriksa dan mencatat dokumen yang ada seperti sejarah berdirinya TK IT Bintang Kecil Kota Semarang, data siswa serta hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

## **F. Pengolahan Data**

Menurut J. Supranto ( hal 151, 2003 ) setelah data-data terkumpul, dapat dilakukan pengolahan data dengan menggunakan *editing, coding, processing dan cleaning*.

1. *Editing* (pengeditan data), adalah merupakan kegiatan untuk pengecekan dan perbaikan isian formulir dan kuisisioner. Apakah semua pertanyaan sudah terisi, apakah jawaban atau tulisan masing-masing pertanyaan cukup jelas atau terbaca, apakah jawabannya relevan dengan pertanyaanya, dan apakah jawaban-jawaban pertanyaan konsisten dengan jawaban pertanyaan lainnya.

2. *Coding* (pengekodean), setelah melakukan editing, selanjutnya dilakukan pengkodean atau “*coding*”, yakni mengubah data berbentuk kalimat atau huruf menjadi data angka atau bilangan.
3. *Data Entry* (Pemasukan Data), yakni jawaban-jawaban dari masing-masing responden yang bentuk “kode” (angka dan huruf) dimasukan kedalam program “*software*” *SPPS for windows release 17* yang sering digunakan untuk “entri data” penelitian.
4. *Cleaning data* (pembersihan data), apabila semua data dari setiap sumber data atau responden selesai dimasukan perlu dicek kembali untuk melihat kemungkinan-kemungkinan adanya kesalahan-kesalahan kode dan ketidaklengkapan, kemudian dilakukan koreksi atau pembetulan.

#### **G. Analisis Data**

Menurut Sugioyono (2015) Setelah data hasil penelitian terkumpul, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis data yang diperoleh. Untuk analisis data penelitian dilakukan suatu analisis data. Karena dengan adanya suatu analisis data, maka akan diperoleh kesimpulan yang benar dan dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

##### **1. Analisis Statistik**

Uji prasyarat analisis dapat dibedakan atas beberapa jenis yaitu normalitas data, uji homogenitas data, dan ujian linear data. Adapun pengertian dan uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Untuk uji normalitas dilakukan pada data hasil test pretest dan posttest dari masing-masing variabel setelah diketahui. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan software yaitu SPSS Versi 16. Untuk penentuan normalnya suatu data yaitu taraf signifikan  $>0,05$  maka dinyatakan distribusi normal dan sebaliknya jika taraf signifikan  $<0,05$  maka dinyatakan tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua kelompok atau lebih. Uji homogenitas pada data hasil post-test dari kelompok permainan sebut kata dan permainan ular tangga kata.

Taraf signifikan yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan program SPSS. Ketentuan pengujian : jika nilai signifikansi /P-value/ Sig.  $< 0,05$  maka data heterogen. Jika nilai signifikansi/ P-value/ Sig.  $> 0,05$  maka data homogen.

c. Uji Beda Dua Renata yang Berhubungan (Paired sample t-test)

Variabel dependen dalam penelitian ini memiliki dua variabel yaitu sebelum dan sesudah. Oleh sebab itu, dilakukan pengujian dengan uji beda rata-rata untuk dua sampel berpasangan (paired sample t-test). Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian pre-post atau

sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (treatment) tertentu pada satu sampel yang sama pada dua periode pengamatan yang berbeda. Paired sample t-test digunakan apabila data distribusi normal.

Menurut Sugiyono (2015), paired sample t-test merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Untuk memudahkan menganalisis data tersebut penelitian ini menggunakan software SPSS version 16.

Pendoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test berdasarkan nilai signifikansi (Sig). Hasil output SPSS, kriteria pengujian hasil hipotesis adalah sebagai berikut :

Jika Nilai  $\text{Sign.} > \alpha$  (0.05) maka  $H_a$  Ditolak

Jika Nilai  $\text{Sign.} < \alpha$  (0.05) maka  $H_a$  Diterima

Hipotesis Statistik:  $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$H_a$  : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan mengenal kata anak TK IT Bintang Kecil Desa Bulu Lor Kecamatan Semarang Utara Kota Semarang sebelum dan sesudah menerapkan permainan SETUTA.

$H_0$  : Tidak Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal kata anak TK IT Bintang Kecil Desa Bulu Lor Kecamatan Semarang Utara Kota Semarang sebelum dan sesudah melalui permainan SETUTA