**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Sugiono (dalam Syahban & Falaahudin, 2024: 340) Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek peneliti.

Desain penelitian yang akan digunakan adalah *one group pretest posttest design.* Christensen (dalam Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021: 28) menyebutkan saat peneliti menggunakan metode *one-group pretest-posttest design,* dilakukan pengukuran pada sesi awal dan sesi akhir penelitian terhadap variabel yang akan diukur. Penelitian diawali dengan tahap observasi awal pada penguasaan kosakata bahasa Inggris (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media permainan ular tangga yang sudah ditetapkan, selanjutnya penelitian diakhiri dengan sebuah observasi akhir (*posttest*) untuk mengukur pengembangan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan kemudian dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakukan (treatment).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-postest design.* Pada desain ini dilakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Alasan peneliti mengambil penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya

*pretest* (sebelum perlakuan) dengan *postest* (sesudah perlakuan).

30

**Table 3.1 Desain Penelitian Pre Eksperimen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Pre-test*** | **Perlakuan** | ***Post-test*** |
| **O1** | **X** | **O2** |

(*Sumber*: Sugiyono, 2018:71)

Keterangan:

O1 : Kondisi awal sebelum diberi perlakuan (*pre-test)*

X : Pemberian perlakuan *(treatment)*

O2 : Kondisi akhir setelah diberi perlakuan (*post-test)*

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil perlakuan yang diberikan. Eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui adanya efektivitas media permainan ular tangga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok A di RA Nur Aisyah Kec. Medan Johor.

Pada penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu menggunakan penelitian eksperimen semu dengan *one group pretest-posttest design,* karena dengan menggunakan penelitian ini peneliti mendapat hasil atau nilai ketika anak dilakukan perlakuan atau *treatmen.* Hal ini dilakukan untuk membandingkan dua hasil yang telah di dapat, untuk melihat perubahan yang terjadi pada seorang anak yang dilakukan *treatment* atau perlakuan tersebut.

**3.2 Lokasi dan Partisipan Penelitian**

**3.2.1 Lokasi**

Penelitian ini akan dilakukan di RA Nur Aisyah, Kec. Medan Johor, Kota

Medan, Sumatera Utara. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2024.

Penentuan lokasi didasarkan pada kurangnya kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada saat observasi.

**3.3 Populasi dan Sampel Penelitian**

**3.3.1 Populasi Penelitian**

Dalam suatu penelitian tentu diperlukan adanya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian, yaitu sering disebut dengan objek penelitian oleh karena itu, sebelum penelitian dilaksanakan maka peneliti perlu untuk menetapkan terlebih dahulu objek penelitian yang disebut dengan istilah populasi dan sampel.

Sugiyono (dalam Syahban & Falaahudin, 2024: 340) menjelaskan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek yang memiliki kualitsas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun subjek yang menjadi populasi pada penelitian adalah seluruh anak di RA Nur Aisyah, yang jumlahnya siswanya adalah 20 orang pada kelas A.

**Table 3.2 Jumlah Anak Didik RA Nur Aisyah**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Jumlah Siswa** |
| 1. | PG | 15 |
| 2. | A | 20 |
| 3. | B | 22 |
| **Jumlah** | **57 anak** |

**3.3.2 Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono, (2007: 118) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang memiliki oleh populasi tersebut”. Menurut Martono “Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti”. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang termasuk dalam anggota populasi kemudian dipilih untuk menjadi wakil dari populasi yang diteliti.

Adapun teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah dengan teknik *purposive sampling.* Menurut Sugiyono (2007: 117) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih representative dengan proses penelitian yang kompoten dibidangnya. Jadi dapat dikatakan bahwa *purposive sampling* adalah pengambilan sampel secara sengaja sesuai sesuai dengan persyaratan sample yang diperlakukan oleh penulis.

Berdasarkan hal diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara memilih anak di sekitarnya yang dianggap dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Adapun yang menjadi sampel peneliti adalah dikelas A yang jumlah siswa 20 anak, 14 anak laki-laki dan 6 anak perempuan di RA Nur Aisyah, Kecamatan Medan Johor.

**3.4 Variabel dan Indikator Penelitian**

**3.4.1 Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek yang akan diteliti variabel dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak kelompok A di RA Nur

Aisyah Kec. Medan Johor dengan menggunakan media permainan ular tangga. Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (dalam Ulfa, 2020: 344).

**3.4.2 Indikator Penelitian**

Indikator yang digunakan diambil dari tahapan perkembangan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. Adapun indikator untuk penguasaan kosakata bahasa Inggris adalah bobot dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap 3 indikator yaitu: mengucapkan kata secara tepat (*pronunciation*), mengulang kata (*repeat word*), dan memahami arti dari kosakata (*word meaning*).

**Table 3.3 Rubrik Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris** |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
| **BB** | **MB** | **BSH** | **BSB** |
| **1.** | Mengucapkan | Anak | Anak dapat | Anak dapat | anak dapat |
| kata secara tepat | hanya | mengucapkan | mengucapkan | mengucapkan |
| (*pronunciation*) | diam | kosakata | kosakata | kosakata |
|  |  | walaupun | dengan | tanpa |
|  |  | belum tepat | bantuan awal | bantuan |
| **2** | Mengulang | kata | Anak | Anak dapat | Anak dapat | Anak dapat |
| (*repeat word*) |  | hanya | mengulang | mengulang | mengulang |
|  |  | diam | kosakata | kosakata | kosakata |
|  |  |  | walaupun | dengan | tanpa |
|  |  |  | belum tepat | bantuan awal | bantuan |
| **3** | Memahami arti | Anak | anak dapat | Anak dapat | Anak dapat |
| dari kosakata | hanya | memahami | memahami | memahami |
| (*word meaning*). | diam | arti kosakata | arti kosakata | arti kosakata |
|  |  | walaupun | dengan | tanpa |
|  |  | belum tepat | bantuan awal | bantuan |

**3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

**3.4.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi:

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian. Observasi merupakan suatu kegiatan memusatkan perhatian pada suatu objek dengan menggunakan panca indera penglihatan sebagai alat bantu utamanya, pendengaran, penciuman dan bila perlu melalui perabaan dan pengucapan (Utami et al., 2019: 153). Pada penelitian ini, teknik observasi difokuskan untuk melihat sejauh mana anak menguasai kosakata bahasa Inggris beserta artinya.

**3.4.2 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Menurut Setiawan et al., (2020: 304) yang dimaksud dengan instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Dalam penelitian ini, peneliti memilih kata benda yang berada di dalam kelas seperti *whiteboard, chair, window, door, table, pencil, shoes, lamp, broom, bag, eraser, book* untuk dijadikan batasan anak bisa dikatakan menguasai

bahasa Inggris. Berikut merupakan kisi-kisi dan butir instrumen yang digunakan dalam penelitian.

**Table 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Dimensi** | **Indikator** | **Sub Indikator** | **Teknik Pengambilan Data** |
|
|
| Kemampuan | *Word Form* | Mendengar dan | Anak dapat | Observasi |
| penguasaan | *(Listening &* | mengulangi | mengulang |
| kosakata Bahasa | *Repeat Word* | kosakata bahasa | kembali kosakata |
| Inggris |  | Inggris yang | benda melalui |
|  |  | diucapkan guru | media permainan |
|  |  | dengan | ular tangga seperti: |
|  |  | memperhatikan | • *Whiteboard* |
|  |  | gambar (media | • *Chair* |
|  |  | permainan ular | • *Window* |
|  |  | tangga) | • *Door* |
|  |  |  | • *Table* |
|  |  |  | • *Pencil* |
|  |  |  | • *Shoes* |
|  |  |  | • *Lamp* |
|  |  |  | • *Broom* |
|  |  |  | • *Bag* |
|  |  |  | • *Eraser* |
|  |  |  | • *Book* |
| Kemampuan | *Pronounciation* | Melafalkan | Anak dapat | Observasi |
| penguasaan | kosakata bahasa | mengucapkan |
| kosakata bahasa | Inggris dengan | kosakata benda |
| Inggris | tepat | dengan pelafalan |
|  |  | bahasa Inggris |
|  |  | yang tepat, seperti: |
|  |  | • *Whiteboard* |
|  |  | • *Chair* |
|  |  | • *Window* |
|  |  | • *Door* |
|  |  | • *Table* |
|  |  | • *Pencil* |
|  |  | • *Shoes* |
|  |  | • *Lamp* |
|  |  | • *Broom* |
|  |  | • *Bag* |
|  |  | • *Eraser* |
|  |  | • *Book* |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
| Kemampuan | *Word meaning* | Mengetahui arti | Anak dapat | Observasi |
| penguasaan | dari kosakata | mengetahui arti |
| kosakata bahasa | bahasa Inggris | kosakata benda |
| Inggris |  | dalam bahasa |
|  |  | Indonesia, seperti: |
|  |  | *Whiteboard:* papan |
|  |  | tulis |
|  |  | • *Chair:* |
|  |  | kursi |
|  |  | • *Window:* |
|  |  | jendela |
|  |  | • *Door:* pintu |
|  |  | • *Table:* meja |
|  |  | • *Pencil:* |
|  |  | pensil |
|  |  | • *Shoes:* |
|  |  | sepatu |
|  |  | • *Lamp:* |
|  |  | lampu |
|  |  | • *Broom:* |
|  |  | sapu |
|  |  | • *Bag:* tas |
|  |  | • *Eraser:* |
|  |  | penghapus |
|  |  | • *Book:* buku |

**Table 3.5 Instrumen Observasi Penilaian Anak**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | Nama Anak | Indikator Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak |
| Anak dapat | Anak dapat mengulang kembali kata melalui media permainan ulartangga | Anak dapat mengetahui arti kata dalam bahasaIndonesia |
| mengucapkan kata |
| dengan pelafalan |
| bahasa Inggris yangtepat |
| BB | MB | BSH | BSB | BB | MB | BSH | BSB | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Arkan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Alif |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Bia |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Fayyad |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5. | Balqis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. | Ismail |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. | Jihan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8. | Adam |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9. | Khalid |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10. | Razziq |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11. | Affan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12. | Rafif |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 13. | Dimas |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 14. | Oryza |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 15. | Qiana |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 16. | Zavier |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 17. | Baby |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 18. | Rumaisha |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 19. | Syauqi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 20. | Bassam |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Petunjuk:**

Untuk memberikan skor pada butir-butir perkembangan anak maka guru

memberikan “ceklis” pada hasil kerja anak sesuai dengan kriteria berikut:

Butir amatan pada Tabel diatas, memiliki skor dengan ketentuan sebagai berikut:

a. skor 4= jika anak bisa tanpa bantuan

b. skor 3= jika anak bisa dengan bantuan awal

c. skor 2= jika anak bisa dengan bantuan meniru teman

d. skor 1= jika anak tidak bisa

**3.5 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif analisa data merupakan kegiatan setelah data dari keseluruhan responden atau sumber data terkumpul. Dalam kegiatan analisa data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, metabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yangg diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Untuk analisa hasil belajar siswa peneliti menggunakan uji jipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan uji normalitas dan uji t.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk memastikan apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogrov-smirnov. Dasar pengambilan keputusannya antara lain:

• Jika nilai signifikat > 0,05 maka dara berdistribusi normal

• Jika nilai signifikat < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

2). Uji Hipotesis

Pada tahap pengukuran pertama sebelum perlakuan (*pretest*) penulis menggunakan lembar observasi yang berisi daftar *cheklis* untuk melihat kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris. setelah pelaksanaan pengukuran tersebut peneliti melakukan perlakuan (*treatment*) menggunakan media permainan

ular tangga. Pada tahap selanjutnya penulis melakukan pengukuran kembali setelah perlakuan (*postest*) dengan menggunakan lembar observasi yang berisi daftar *cheklis* untuk melihat penguasaan kosakata bahasa Inggris anak setelah dilakukan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga tersebut.

Tujuan penelitian adalah membandingkan hasil pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan yang telah diberikan pada anak. Analisis statistik yang digunakan yaitu dengan menggunakan uji t (*t-test*) dengan cara mengikuti analisis data eksperimen dengan model *pre-test* dan *post-test.*

Untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau ditolak yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji satu pihak dengan taraf nyata α =

0,05.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha: Media permainan ular tangga efektiv terhadap penguasaan kosakata bahasa

Inggris anak pada kelompok A di RA Nur Aisyah Kec. Medan Johor TA 2023-

2024.

H0: Media permainan ular tangga tidak efektiv terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris anak pada kelompok A di RA Nur Aisyah Kec. Medan Johor 2023-

2024.

Apabila t hitung (t0) besar nilainya dari t tabel (tt) dengan taraf signifikan

5%, maka hipotesis nihil (h0) ditolak dan hipoteis alternatif (ha) diterima, artinya penggunaan media permainan ular tangga efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak, tetapi apabila t hitung (t0) kecil nilainya dari t tabel (tt) dengan taraf signifikan 5%, maka hipotesis alternatif (ha) ditolak, artinya penggunaan media ular tangga tidak efektif terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris pada anak.