

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan ini lebih fokus pada pemahaman mendalam tentang media film animasi berupa film kartun seperti Film Nusa Dan Rara dengan tema Rayakan Kebaikan dan Bulan Puasa dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak-anak. Teknik yang digunakan mencakup observasi langsung terhadap anak-anak saat berinteraksi media film animasi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian eksperimen bertujuan untuk menguji dampak dari suatu perlakuan atau intervensi terhadap hasil penelitian, dengan mengontrol faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan desain *Pre Eksperimen* yang merupakan metode untuk membandingkan kelompok pada uji dampak intervensi atau perlakuan terhadap kelompok dengan faktor-faktor lain untuk menilai pengaruh penerapan media film animasi dalam video animasi pada perkembangan bahasa anak-anak. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* adalah salah satu jenis penelitian *Pre Eksperimen* di mana terdapat satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan suatu perlakuan atau intervensi, tanpa adanya kelompok kontrol (Augina et al., 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di TK Baitul Izzah yang terletak di Padang Harapan, Kota Bengkulu, dimulai dari observasi awal pada bulan Oktober hingga akhir bulan 2024. Pemilihan TK ini sebagai lokasi penelitian didasarkan pada karakteristiknya yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu fokus pada pengembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan film animasi dan dampaknya terhadap kemampuan bahasa anak-anak yang berusia 3-4 tahun setelah mereka terpapar media tersebut. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak-anak usia 3-4 tahun, dengan jumlah sampel

sebanyak dua puluh orang. Desain penelitian ini bertujuan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada variabel dependen, yaitu kemampuan bahasa anak-anak, sebagai akibat dari perlakuan (terpapar media film animasi). Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai manfaat film animasi dalam mendukung perkembangan bahasa anak usia dini (Sahir, 2022).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Observasi penelitian pertama dilakukan di TK Baitul Izzah yang terletak di Padang Harapan, Kota Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

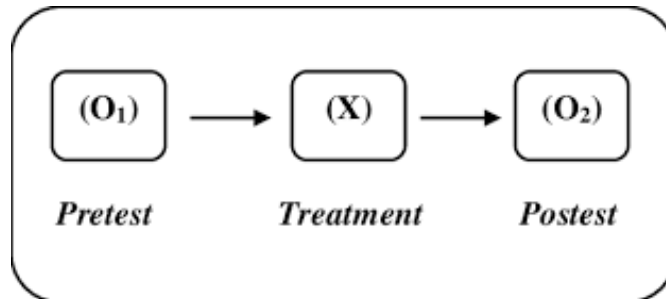
Peneliti dapat memperoleh data dengan melakukan observasi penelitian pertama pada bulan (September sampai dengan Oktober 2024) dan akan melakukan penelitian sekolah di TK Baitul Izzah Padang Harapan pada bulan (sampai dengan 2025).

C. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana atau kerangka kerja yang mengatur bagaimana sebuah penelitian akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre Eksperimen* untuk menganalisis pengaruh penggunaan media film animasi terhadap perkembangan bahasa anak-anak di TK Baitul Izzah, Padang Harapan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis pengaruh yang dapat diukur secara objektif, terutama dalam hal perubahan kemampuan bahasa anak setelah terpapar film animasi. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan data numerik yang dapat dianalisis untuk melihat sejauh mana film animasi dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak.

Desain penelitian adalah rencana atau kerangka kerja yang mengatur bagaimana sebuah penelitian akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis. Desain penelitian mencakup berbagai aspek, seperti metode pengumpulan data, subjek penelitian, variabel yang diukur, serta cara analisis

data. Desain penelitian juga memastikan bahwa hasil yang diperoleh valid, reliabel, dan dapat digeneralisas(Tojiri et al., 2023)



Gambar 3.1 One Group Pretest-Posttest

Keterangan :

O_1 : Hasil *pretest*

X : Perlakuan yang diterapkan

O_2 : Hasil *posttest*

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* adalah salah satu jenis penelitian *Pre Eksperimen* di mana terdapat satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan suatu perlakuan atau *intervensi*, tanpa adanya kelompok kontrol. Desain ini bertujuan untuk mengukur perubahan yang terjadi pada variabel dependen sebagai akibat dari perlakuan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 3-4 tahun yang terdaftar di TK Baitul Izzah Padang Harapan Kota Bengkulu. Jumlah anak dalam populasi ini akan disesuaikan dengan data yang tersedia di sekolah tersebut.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini akan diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih anak-anak usia 3-4 tahun yang secara aktif terlibat dalam kegiatan menonton film animasi di TK Baitul Izzah. Jumlah sampel dapat ditentukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti keterbatasan waktu dan sumber daya penelitian. Misalnya, sampel yang

digunakan bisa terdiri dari 20 anak, yang cukup representatif untuk menggambarkan perkembangan bahasa anak usia tersebut.

Tabel 3.1 Jumlah Siswa TK Baitul Izzah

Data Jumlah Anak	
LK	PR
10	10
Jumlah 20	

E. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Bebas (X) dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Film Animasi :

Definisi Operasional : Dalam penelitian ini, penggunaan media film animasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tontonan berbentuk animasi yang berisi cerita yang relevan dengan perkembangan bahasa anak, mengandung pesan pendidikan, dan ditampilkan dalam durasi tertentu selama proses pembelajaran di TK.

2. Variabel Terikat (Y) dalam penelitian ini Perkembangan Bahasa Anak.

Definisi Operasional : Dalam penelitian ini, Perkembangan bahasa anak diukur berdasarkan kemampuan dalam beberapa aspek bahasa, seperti:

- a. Kosakata: jumlah kata yang digunakan dan dipahami oleh anak.
- b. Tata Bahasa: kemampuan anak dalam membentuk kalimat dengan struktur yang benar.
- c. Pengucapan: kemampuan anak dalam mengucapkan kata-kata dengan jelas.
- d. Kemampuan Berbicara: sejauh mana anak mampu berkomunikasi secara verbal, baik dalam konteks sosial maupun di lingkungan sekolah.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah utama dalam penelitian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam mengungkap masalah yang

sedang diteliti.. Untuk melakukan penulisan agar sistematis maka dalam hal pengumpulan data peneliti menggunakan metode ranting skale (*ceklist*), observasi, kuesioner dan dokumentasi. sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi langsung adalah salah satu metode yang digunakan untuk memantau perubahan atau perkembangan kemampuan bahasa anak, terutama dalam konteks interaksi dan penggunaan bahasa sebelum dan setelah mereka menonton film animasi. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada pengamatan anak-anak yang berusia 3-4 tahun, mencatat perubahan dalam cara mereka berkomunikasi, termasuk perkembangan kosakata yang mereka gunakan. Pengamatan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana paparan film animasi dapat memengaruhi cara anak-anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan mereka. Observasi dilakukan secara rasional dan terstruktur, dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang ada. Ini mencakup pengamatan terhadap berbagai fenomena baik dalam situasi alami (seperti interaksi sosial anak di kelas) maupun dalam situasi yang telah disetting oleh peneliti. Dalam penelitian ini, observasi bertujuan untuk mendalami pengaruh media film animasi terhadap perkembangan bahasa anak-anak, terutama perubahan dalam cara mereka berbicara dan menggunakan kata-kata baru.

Menurut pendapat (Anggelina et al., 2023), observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan, karena melalui pengamatan yang sistematis dan objektif, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang penting untuk memahami fenomena yang sedang diteliti. Observasi menggabungkan dua elemen penting, yakni pengamatan dan ingatan. Pengamatan dilakukan dengan cermat untuk mencatat perilaku atau tindakan yang terjadi, sementara ingatan berperan dalam proses pencatatan dan interpretasi hasil pengamatan tersebut. Teknik observasi ini sangat efektif ketika penelitian berfokus pada perilaku manusia atau gejala yang diamati dalam skala kecil, seperti dalam konteks kelas anak-anak. Dengan metode ini, peneliti dapat memperoleh data yang lebih langsung dan autentik mengenai

bagaimana media pembelajaran audio visual (seperti film kartun) memengaruhi perkembangan bahasa anak-anak. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk melihat apakah ada perubahan signifikan dalam kemampuan bahasa mereka setelah terpapar media tersebut.

2. Kuesioner

Kuesioner yang disebarkan kepada orang tua atau wali murid merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menilai perubahan kemampuan bahasa anak di rumah. Kuesioner ini dirancang untuk menggali informasi dari orang tua mengenai perkembangan bahasa anak-anak mereka setelah terpapar media film animasi. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang relevan, orang tua dapat memberikan penilaian terhadap peningkatan kosakata, keterampilan berbicara, serta perubahan cara anak berkomunikasi dalam situasi sehari-hari. Dengan menggunakan kuesioner, peneliti dapat memperoleh informasi langsung dari orang tua mengenai efek jangka panjang yang mungkin terjadi setelah anak-anak menonton film animasi. Orang tua, sebagai pihak yang paling sering berinteraksi dengan anak di rumah, memiliki perspektif penting mengenai bagaimana perubahan dalam kemampuan bahasa anak terlihat dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran lebih komprehensif mengenai pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak, baik dalam lingkungan sekolah maupun di rumah.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi langsung dari sumber-sumber yang ada di lokasi penelitian. Data yang dikumpulkan melalui metode ini bisa berupa buku-buku, peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumentasi, serta data lain yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini bertujuan untuk memperoleh informasi tambahan yang mendalam dan melengkapi data yang diperoleh dari teknik pengumpulan lainnya. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan

gambaran yang lebih lengkap mengenai konsep diri peserta didik, yang dapat mendukung pemahaman terhadap pengaruh film animasi terhadap perkembangan bahasa anak (Sudriman, 2022).

Peneliti menggunakan metode dokumentasi untuk mengumpulkan hasil penelitian yang terkait dengan pelaksanaan perlakuan di TK Baitul Izzah. Foto-foto yang diambil selama proses pengamatan dan pelaksanaan perlakuan (seperti anak-anak yang menonton film animasi) menjadi sumber dokumentasi yang penting. Foto-foto ini membantu peneliti untuk merekam momen-momen spesifik yang terkait dengan interaksi dan perkembangan bahasa anak, sehingga dapat memberikan bukti visual yang mendukung temuan-temuan yang didapat melalui observasi. Dengan demikian, metode dokumentasi memperkaya hasil penelitian dengan menyediakan bukti visual yang dapat dianalisis lebih lanjut.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dalam penelitian tentang "Pengaruh Film Animasi terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun di TK Baitul Izzah Padang Harapan Kota Bengkulu," beberapa instrumen yang dapat digunakan adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi berguna sebagai alat yang penting dalam penelitian ini untuk mencatat perubahan dalam kemampuan bahasa anak, terutama dalam aspek kosakata, tata bahasa, pengucapan, dan kemampuan berbicara. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mendokumentasikan perkembangan bahasa yang terjadi pada anak-anak usia 3-4 tahun sebelum dan setelah mereka menonton film animasi. Sebelum pemanfaatan film animasi, peneliti akan mencatat kemampuan bahasa anak dalam kondisi normal, termasuk seberapa banyak kosakata yang mereka kuasai, bagaimana mereka menggunakan tata bahasa, serta kemampuan mereka dalam berbicara dengan jelas dan tepat. Lembar observasi ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pencatatan sistematis dan

terstruktur terhadap berbagai aspek perkembangan bahasa dapat diamati secara langsung.

Setelah anak-anak menonton film animasi, lembar observasi digunakan kembali untuk mencatat perubahan atau peningkatan dalam kemampuan bahasa mereka. Peneliti menambahkan kisi-kisi observasi yang dirancang untuk mengukur kemajuan dalam berbagai aspek kemampuan bahasa, termasuk pengucapan, kosakata, dan keterampilan berbicara. Dengan pedoman yang lebih terperinci ini, peneliti dapat melakukan observasi yang lebih tepat dan fokus untuk mengidentifikasi setiap perubahan pada anak-anak setelah mereka terpapar film animasi.

Terakhir, peneliti mengamati proses pembelajaran anak-anak dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan, yang mencakup 15 pernyataan untuk menilai perkembangan bahasa mereka selama proses pembelajaran. Proses observasi dilakukan secara berulang-ulang untuk memastikan keakuratan dan konsistensi data yang diperoleh. Observasi berulang ini memungkinkan peneliti untuk memantau perkembangan bahasa anak dalam jangka waktu yang lebih panjang, serta memastikan bahwa perubahan yang tercatat benar-benar disebabkan oleh pengaruh film animasi, bukan faktor lain.

2. Kuesioner untuk Guru dan Orang Tua

Kuesioner yang disebarkan kepada guru dan orang tua berfungsi untuk menilai perubahan perkembangan bahasa anak baik di sekolah maupun di rumah. Kuesioner ini mencakup berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa anak, ekspresi verbal, dan kemajuan mereka dalam berbicara. Bagi guru, pertanyaan dalam kuesioner akan difokuskan pada perubahan kemampuan bahasa anak selama kegiatan pembelajaran di sekolah, termasuk seberapa baik anak dapat berkomunikasi dengan teman-teman dan guru, serta penggunaan kosakata dan tata bahasa yang berkembang. Bagi orang tua, kuesioner ini akan mengumpulkan informasi mengenai penggunaan bahasa anak di rumah, seperti apakah mereka lebih sering berbicara, mengekspresikan ide dengan

lebih jelas, atau menggunakan kalimat yang lebih kompleks setelah menonton film animasi.

Kuesioner ini juga bertujuan untuk memberikan perspektif yang lebih luas mengenai perubahan yang dialami anak di berbagai lingkungan, yaitu di sekolah dan di rumah. Dengan melibatkan guru dan orang tua, peneliti dapat memperoleh data yang lebih lengkap mengenai perkembangan bahasa anak dalam konteks yang berbeda. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi apakah pemanfaatan film animasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan bahasa anak dalam berbagai situasi, baik dalam interaksi sosial di sekolah maupun dalam komunikasi sehari-hari di rumah. Melalui kuesioner ini, diharapkan dapat ditemukan gambaran yang lebih jelas mengenai kemajuan bahasa anak secara holistik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berupa rekaman aktivitas anak ketika menonton film animasi dan sesi berbicara mereka setelah menonton dapat dijadikan instrumen pendukung yang sangat berguna untuk mengamati perkembangan bahasa anak. Rekaman aktivitas ini memungkinkan peneliti untuk melihat reaksi anak terhadap film animasi, bagaimana mereka merespons karakter dan cerita dalam film, serta bagaimana interaksi sosial terjadi selama atau setelah menonton. Selain itu, sesi berbicara yang direkam setelah anak menonton film animasi akan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh film tersebut terhadap kemampuan verbal mereka, seperti perubahan dalam kosakata, struktur kalimat, atau kemampuan mereka untuk menceritakan kembali cerita. Rekaman tersebut tidak hanya memberikan data visual yang berharga, tetapi juga dapat digunakan untuk menganalisis perubahan dalam ekspresi verbal anak secara lebih detail. Dokumentasi ini memberikan data yang objektif dan konkret, yang dapat melengkapi hasil observasi dan wawancara, serta membantu peneliti untuk menarik kesimpulan yang lebih akurat mengenai efek film animasi terhadap perkembangan bahasa anak.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk melihat data normal atau tidak. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas sebenarnya memiliki banyak cara yang bisa ditentukan setelah mereka Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan kertas peluang normal uji *Chi Kuadrat*, uji *Liliefors*, dengan teknik Kolmogro-Smirnov, dan dengan SPSS. Dengan ketentuan jika $Sig > 0,05$ maka data bersifat normal, adapun dalam penelitian ini pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 23.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah pengujian agar melihat kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, Setelah kedua sampel diuji, maka langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas, untuk mengetahui varian dua variabel Homogen atau tidak." Untuk menguji homogenitas, peneliti menggunakan program SPSS versi 23 dengan ketentuan $Sig. > 0,05$ maka data tersebut homogen. Apabila homogen terpenuhi maka peneliti dapat melakukan tahap analisis selanjutnya.

c. Uji Independent sampel t-test

Uji Independent sampel t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji beda (t-test) untuk menguji penggunaan media dengan materi untuk meningkatkan pemahaman siswa di Baitul Izzah Padang Harapan Kota Bengkulu., dimana awal pembelajaran atau *pretest* belum diberikan perlakuan di dalam kelas, setelah itu siswa di diberikan perlakuan atau *posttest* berupa pembelajaran menggunakan media. Jika data sudah dikatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan melakukan uji *independent sample t-test* pada SPSS versi 23. Adapun hipotesisnya adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media film animasi untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di TK Baitul Izzah Padang Harapan Kota Bengkulu

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media film animasi untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di TK Baitul Izzah Padang Harapan Kota Bengkulu

