

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen yaitu “pendekatan yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali” dalam Sugiyono (2008, hlm. 72). Hal ini tentu mengarahkan penelitian ini kepada teknik penelitian eksperimental. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Selanjutnya dengan metode eksperimen, penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design*.

Quasi Eksperimental Design adalah suatu desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol di dalamnya namun tidak memiliki kemampuan sepenuhnya untuk dapat mengkondisikan atau mengatur variabel-variabel lain dari luar yang dapat mempengaruhi terlaksananya eksperimen dalam Sugiyono (2008). *Quasi Eksperimental Design* pada penelitian ini menggunakan sub desain yaitu *Nonequivalent Control Group Design* untuk mendapatkan data guna pelaksanaan pendataan penelitian eksperimen. Dimana pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random, melainkan dipilih secara langsung dari pembagian satu sampel yang ditentukan di awal. Dengan sub desain *Nonequivalent Control Group Design* maka kelompok sampel telah ditetapkan di awal yaitu kelompok A TK Negeri Pembina Cimahi tahun Pelajaran 2015-2016 dan membaginya menjadi dua sesuai dengan keadaan kelas yang ada yaitu kelompok mangga dan kelompok jeruk. Kelompok pertama yaitu kelompok jeruk merupakan kelompok eksperimen yang akan menerima *treatment* (perlakuan) dari alat permainan edukatif *busy book* dan kelompok kedua yaitu kelompok mangga merupakan kelompok kontrol yang tidak menerima *treatment* (perlakuan) dari alat permainan edukatif *busy book*. Sehingga di akhir dari masing-masing kelompok eksperimen yaitu kelompok jeruk dan kelompok

kontrol yaitu mangga akan dapat terlihat ada tidaknya pengaruh dari alat permainan edukatif *busy book* terhadap kemampuan visual-spasial yang ditandai dengan ada tidaknya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan visual spasial antara kelompok jeruk yang menggunakan alat permainan edukatif *busy book* dan kelompok manggayang tidak menggunakan alat permainan edukatif *busy book*.

Berikut *table Nonequivalent Control Group Design*:

Tabel 3.1
TabelNonequivalent Control Group Design

Grup	Pretes	Variabel terikat	Postes
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1	-	Y2

Keterangan : X = diberi treatment

- = tidak diberi treatment

(Sukardi, 2003 hlm. 186)

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian dalam Arikunto (2006, hlm. 130). Objek pada populasi tersebut diharapkan akan memberikan kontribusi berdasarkan instrumen yang akan digunakan peneliti guna mendapatkan data yang akurat dan tepat. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak pada kelompok A yang berada di TK Negeri Pembina Cimahi dengan jumlah populasi yaitu 28 orang anak.

Sementara sampel adalah bagian dari jumlah dengan karakteristik yang sama yang dimiliki oleh populasi tersebut dalam Sugiyono (2008). Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang anggota sampelnya dipilih secara sengaja atas dasar pengetahuan dan keyakinan peneliti dalam Anggoro (2009, hlm.10). Sehingga dengan teknik sampel tersebut maka peneliti menentukan bahwa

kelompok kontrol adalah kelompok mangga dan kelompok eksperimen adalah kelompok jeruk.

Tabel 3.2
Sampel TK Negeri Pembina Cimahi

Kelas	Eksperimen Kelompok Jeruk		Kontrol Kelompok Mangga	
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan
Jumlah	7	8	6	7
Total	15		13	

C. Definisi Konseptual Kecerdasan Visual-Spasial

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu (1) Kecerdasan visual-spasial sebagai variabel terikat dan (2) Alat Permainan Edukatif *Busy Book* sebagai variabel bebas. Adapun pemaparannya sebagai berikut:

Penelitian ini membahas mengenai kecerdasan visual-spasial anak usia dini yang dalam definisinya merujuk pada teori yang dikeluarkan oleh Howard Gardner. Menurut Gardner (2013), kecerdasan visual-spasial adalah kemampuan seseorang dalam pemecahan masalah spasial (ruang) yang dibutuhkan dalam navigasi dan penggunaan sistem dalam suatu notasi berupa peta. Selain itu kecerdasan visual-spasial juga digunakan dalam seni visual dalam penggunaan ruangan. Selanjutnya Gardner menyatakan bahwa “*visual spatial is one of the multiple intelligence that all people have in varying degrees and that can be developed through experiences*” yang artinya kecerdasan visual-spasial adalah salah satu dari kecerdasan majemuk yang dapat dimiliki setiap orang dengan tingkatan yang bervariasi dan dapat dikembangkan seiring dengan berjalannya pengalaman.

Adapun pendapat Learner dalam Abdurahman (2010, hlm.161) menyatakan bahwa dimensi kecerdasan visual-spasial adalah sebagai berikut:

- a) Hubungan keruangan (spasial relation)
Menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang. Dimensi fungsi visual ini mengimplikasikan persepsi tentang tempat suatu objek atau symbol (gambar, huruf, dan angka) dan hubungan ruang yang menyatu dengan sekitarnya
- b) Diskriminasi visual (visual discrimination)
Menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari objek yang lain. Dalam tes kesiapan belajar misalkan anak diminta menemukan gambar kelinci yang bertelinga satu dari sederetan gambar kelinci yang bertelinga dua. Jika anak diminta untuk membedakan huruf m dan n, anak harus mengetahui jumlah bongkol pada tiap huruf tersebut
- c) Diskriminasi bentuk dan latar belakang (figure-ground discrimination)
Menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari latar belakang yang mengelilinginya. Anak yang memiliki kekurangan dalam bidang ini tidak dapat memusatkan perhatian pada suatu objek karena sekeliling objek tersebut ikut mempengaruhi perhatiannya, akibatnya dari keadaan semacam itu anak menjadi terkecoh perhatiannya oleh berbagai rangsangan yang berada disekitar objek yang harus diperhatikan.
- d) Memori visual (visual memory)
Menunjukkan pada kemampuan mengingat dan mengidentifikasi suatu objek, meskipun objek tersebut tidak diperhatikan secara keseluruhan.
- e) Ketetapan persepsi (Perceptual constancy)
Kemampuan untuk mengenali angka atau benda dalam ruang, terlepas dari ukuran, posisi atau orientasi.

D. Definisi Operasional Variabel (DOV)

Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kecerdasan visual-spasial anak usia dini yaitu kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan tilikan ruang berupa: hubungan keruangan , diskriminasi visual, diskriminasi bentuk dan latar belakang , memori visual dan ketetapan persepsi.

E. Definisi Alat Permainan Edukatif *Busy Book*

Alat Permainan Edukatif *busy book* merupakan alat permainan dalam bentuk buku berbahan kain flanel dengan ukuran 25 x 25 cm yang dirancang untuk mengembangkan kognitif anak. adapun tujuan dari alat permainan edukatif *busy book* antara lain :

- a. Anak dapat mengenal warna
- b. Anak dapat mengetahui bentuk geometri
- c. Anak dapat mengelompokkan benda
- d. Anak mampu menyusun pola deret geometri
- e. Anak mampu membedakan suatu objek dengan objek lain

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah di olah. Adapun kisi-kisi kecerdasan visual spasial terdapat pada tabel 3.3 berikut:

1. Kisi-kisi intrumen

Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah :

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Visual Spasial Anak

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan
1.	Spatial sense (Kecerdasan Visual Spasial)	a. <i>Figure-ground discrimination</i> (diskriminasi bentuk dan berlatar belakang)	- Kegiatan visual dalam mengidentifikasi gambar dengan latar belakang yang kompleks	- Anak dapat menemukan sebuah benda dari satu panorama yang utuh (misal anak dapat menemukan buku didalam kelas) - Anak dapat menemukan geometri yang paling berbeda di antara kumpulan geometri seperti geometri segitiga diantara geometri persegi
		b. <i>Perceptual constancy</i> (ketetapan persepsi)	- Kemampuan untuk mengenali angka atau benda dalam ruang, terlepas dari ukuran, posisi atau orientasi	- Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan warna - Anak dapat mengetahui benda yang ada didalam ruangan (misal anak mengetahui didalam kelas terdapat buku, kursi, meja, papan tulis)
		c. <i>spatial relation</i> (hubungan spasial)	- Kemampuan untuk melihat dua atau lebih objek dalam kaitannya dengan benda itu sendiri atau dalam kaitannya dengan benda lain	- Anak dapat menyebutkan letak suatu benda berdasarkan posisinya dengan benda lain seperti: pensil di sebelah kiri buku - Anak dapat mengetahui hubungan posisi suatu benda dengan benda lain seperti: pensil di sebelah kiri buku dan buku di sebelah kanan pensil

R.Maryam Nur Annisa D, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BUSY BOOK TERHADAP PERKEMBANGAN KE CERDASAN VISUAL SPASIAL ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

				<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan symbol wc laki-laki dan perempuan - Anak dapat menyebutkan symbol tempat sampah organik dan anorganik
		d. <i>Visual discrimination</i> (diskriminasi visual)	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan antara atau di antara benda-benda 	<ul style="list-style-type: none"> - anak dapat membedakan bentuk benda dengan benda lainnya (misal anak dapat membedakan bentuk jam dinding dengan papan tulis) - anak dapat membedakan warna benda dengan benda lainnya (misal anak dapat membedakan warna meja dengan warna - anak dapat menyebutkan persamaan bentuk benda dengan benda lainnya (misal anak dapat menyebutkan persamaan bentuk papan tulis dengan meja belajar) - anak dapat menyebutkan persamaan warna benda dengan benda lain (misal anak dapat menyebutkan persamaan warna baju dan celana) - Anak dapat melanjutkan pola deret dengan 3 bentuk geometri berbeda yang dibuat oleh guru

		e. <i>Visual memory</i> (memori visual)	- Kemampuan untuk mengingat objek yang tidak lagi dalam pandangan	- Anak dapat menyebutkan kembali objek yang anak lihat sebelumnya - Anak dapat menggambarkan kembali objek yang anak lihat sebelumnya - Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan fungsinya (misal anak menyebutkan benda-benda peralatan masak : kompor, katel, pisau dll)
--	--	---	---	---

Setiap instrumen harus memiliki skala pengukuran, agar data yang diperoleh akurat. Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang (Sugiyono, 2008). Skala Likert dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk checklist, yaitu :

- a. 3 diartikan Baik
- b. 2 diartikan Sedang Berproses
- c. 1 diartikan Belum Berkembang

Berikut penjabaran dari skala pengukuran yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Kemampuan Kecerdasan Visual-Spasial Anak

3 (Berkembang Baik)	Anak mampu melakukan kegiatan dengan inisiatif sendiri tanpa bantuan
2 (Sedang Berproses)	Anak mampu melakukan kegiatan dengan bantuan guru
1 (Belum Berkembang)	Anak belum mampu melakukan kegiatan, masih memerlukan bimbingan guru

Penelitian yang baik adalah penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan yang tepat demi untuk mendapatkan data yang akurat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik observasi menggunakan pedoman observasi berupa daftar ceklis. Terdapat dua hal penting dari teknik observasi yang harus diperhatikan yaitu proses pengamatan dan ingatan observer dalam Sugiyono (2008). Oleh karena itu posisi atau jabatan peneliti dalam penelitian menjadi hal yang cukup penting. Posisi peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai observer independen dimana observer tidak akan terjun langsung sebagai pemberi treatment namun hanya mengamati berjalannya proses penelitian. Sehingga proses observasi telah dirancang secara terstruktur dan sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya yang disebut sebagai observasi terstruktur dalam Sugiyono (2008, hlm.146).

Observasi dilakukan setelah instrument terkait kecerdasan visual-spasial anak telah di uji validitas dan reabilitasnya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data hasil uji coba, data *pre-test*, *treatment* dan *post-test* yang berisi penilaian dari indikator-indikator kecerdasan visual-spasial anak.

2. Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus valid dan reliabel. Valid adalah instrument itu dapat mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabel instrument tersebut jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama Sugiyono (2008). Terdapat dua cara dalam pengujian validasi, yaitu :

1. Validitas Konstrak (*Construct Validity*)

Untuk menguji validitas konstrak, digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*), yaitu berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan pada teori tertentu. Instrumen yang telah dijudgement dan mendapat penilaian yang cukup baik oleh para ahli di bidangnya maka dapat digunakan dalam melakukan penelitian.

2. Validitas Isi (*Content Validity*)

Untuk instrument yang akan mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validasi isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan. Untuk menguji validitas butir-butir instrumen, setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diujicobakan, dan dianalisis dengan analisis item atau uji beda.

Adapun langkah-langkah perhitungan validitas adalah sebagai berikut:

- Menghitung koefisien korelasi *product moment/r*. Rumus *product moment coefficient* dari Karl Pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N(\sum X^2) - (\sum X)^2)(N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2)}}$$

Dalam hal ini :

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah responden
- X = Skor variabel (jawaban responden)
- Y = Skor total variabel untuk responden n

Melalui bantuan program *SPSS versi 20* diperoleh hasil uji validitas instrument penelitian sebagaimana ditampilkan pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Validitas Item Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 4-5 tahun

No. Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0, 586	0, 514	Valid
2	0, 614	0, 514	Valid
3	0, 653	0, 514	Valid
4	0, 656	0, 514	Valid
5	0, 630	0, 514	Valid
6	0, 652	0, 514	Valid
7	0, 659	0, 514	Valid

8	0,676	0,514	Valid
9	0,659	0,514	Valid
10	0,680	0,514	Valid
11	0,645	0,514	Valid
12	0,622	0,514	Valid
13	0,641	0,514	Valid
14	0,598	0,514	Valid
15	0,642	0,514	Valid

b. Proses pengambilan keputusan

Proses pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut :

- Jika r hitung positif dan r hitung $\geq r$ tabel maka butir soal valid
- Jika r hitung negatif dan r hitung $< -r$ tabel maka butir soal tidak valid

Berdasarkan tabel 3.3 di atas di peroleh bahwa dari 16 pernyataan kecerdasan visual spasial anak usia 4-5 tahun, item yang dapat diputuskan valid sebanyak 16 item.

Secara lebih rinci penyebaran item yang valid dan tidak valid pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel 3.5 di bawah ini sebagai berikut:

Tabel 3.5
Rincian Validitas Item

No	Aspek	Item Valid	Item Invalid
1.	Diskriminasi bentuk dan berlatar belakang	1,2	-
2.	Ketetapan Persepsi	3,4	-
3.	Hubungan persepsi spasial	5,6,7,8	-
4.	Diskriminasi visual	9,10,11,12,13	-
5.	Memori visual	14,15,16	-

Item yang valid memiliki arti bahwa item tersebut dapat digunakan untuk mengukur variabel yang ingin di ukur sedangkan item yang tidak valid memiliki arti bahwa item tersebut tidak dapat digunakan untuk mengukur

variabel yang ingin di ukur dan item tersebut tidak lagi digunakan dalam penelitian.

3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah pengujian untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula Siregar (2014, hlm.173). Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Rumus yang digunakan untuk uji reliabilitas adalah, rumus Spearman Browndengan teknik belahan ganjil-genap sebagai berikut :

$$r_1 = \frac{2r_{AB}}{1 + r_{AB}}$$

Siregar (2014, hlm.184)

Dalam hal ini :

r_{11} = Reliabilitas instrument

r_{AB} = Nilai korelasi

Sebelum melakukan uji coba reliabilitas, maka terdapat tolak ukur koefisien reliabilitas yang dapat digunakan sebagai pedoman koefisien korelasi dengan mengacu teori yang di keluarkan oleh J.P Guilford (2009, hlm. 48) yang di tampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6
Kriteria Koefisien Korelasi

Nilai r	Korelasi	Sig.	Keterangan
$0 \leq r \leq 0,25$	Sangat lemah	$\leq 0,50$	Signifikan
$0,25 < r \leq 0,50$	Cukup	$> 0,05$	Tidak Signifikan
$0,50 < r \leq 0,75$	Kuat		
$0,75 < r \leq 1$	Sangat kuat		

Untuk mengetahui hasil uji coba reliabilitas maka digunakan bantuan *SPSS versi 20* dan diperoleh nilai reliabilitas sebesar 0,559. Merujuk pada tabel kriteria koefisien korelasi di atas maka instrumen ini berada pada kriteria sangat kuat. Artinya instrumen penelitian ini sangat dapat diandalkan hasilnya dalam mengukur data secara konsisten dan memiliki tingkat kepercayaan sebesar 95 % persen.

Dengan demikian, maka dapat dikatakan bahwa alat ukur pengumpulan data dalam penelitian ini tepat dan akurat untuk digunakan.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini berupa prosedur awal sebelum pelaksanaan penelitian dan prosedur ketika pelaksanaan penelitian dilakukan serta prosedur setelah penelitian dilakukan. Adapun prosedur berupa langkah penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan penelitian

- a. Melakukan observasi awal ke sekolah yang akan di teliti yaitu TK Negeri Pembina Cimahi.
- b. Menentukan waktu pembelajaran yang akan digunakan untuk memberikan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *busy book*
- c. Menyiapkan instrumen penelitian
- d. Menyusun rencana pemberian pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *busy book*

- e. Melakukan uji validitas dan reliabilitas
2. Tahap penelitian
 - a. Melakukan *pre-test* kecerdasan visual spasial untuk kelompok eksperimen
 - b. Melakukan *pre-test* untuk kelompok control
 - c. Melakukan *treatment* yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif busy book
 - d. Melakukan *post-test* pada kelas eksperimen
 - e. Melakukan *post-test* pada kelas kontrol
 3. Tahap penyusunan laporan hasil penelitian
 - a. Mengolah data-data hasil penelitian eksperimen melalui pengujian statistik dengan membandingkan skor *post-test* dan *pre-test*
 - b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis
 - c. Menyusun keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan

H. Analisis data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan kuantitatif. Untuk kemudian mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan perhitungan statistik inferensial. Adapun uji statistic dalam penelitian ini akan di jelaskan di bawah ini:

1. Uji Statistik

Sebelum menentukan teknik analisis statistik yang digunakan maka perlu dilakukan uji normalitas dalam melakukan sebuah penelitian. Uji normalitas di tujukan untuk menentukan langkah penghitungan data selanjutnya. Apabila data tersebut berdistribusi normal maka pengolahan data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik dan apabila data tersebut berdistribusi tidak normal maka pengolahan data dilakukan dengan menggunakan statistik non parametrik dalam Arikunto (2006).

Uji normalitas dan homogenitas varians data dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov smirnov dan uji F ($p > 0, 05$) dengan membandingkan signifikansi hasil uji (*p value*) dengan taraf signifikansi. Adapun tujuan dari uji normalitas yang dilakukan adalah untuk mengetahui bahwa sampel telah diambil secara proporsional dari populasinya dan variabel yang diteliti memenuhi kriteria distribusi normal. Apabila hasil yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi, maka data tersebut memiliki sebaran yang normal. Selanjutnya penghitungan uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20.0 untuk pengujian data sampel tiap variabel. Uji normalitas tersebut memiliki hipotesis sebagai berikut:

Ho : sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Hi : sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

Adapun aturan penetapannya yaitu:

Jika signifikansi $> 0, 05$, maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Jika signifikasni $< 0, 05$, maka sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal.

Maka dalam pelaksanaan pengujian hipotesis, kriteria untuk menolak atau tidak menolak Ho berdasarkan pada *P-value* adalah jika $P-value < \alpha$ maka ho ditolak dan jika $P-value \geq \alpha$ maka Ho tidak dapat di tolak. Dalam program SPSS 20.0 digunakan istilah significance yang disingkat Sig. untuk *P-value*, dengan arti bahwa *P-value* – Sig.

Berikutnya dalam uji statistik juga akan dilakukan pengujian signifikansi. Uji signifikansi ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Terdapat kriteria untuk menentukan data tersebut adalah :

Berdasarkan probabilitas:

Ho diterima jika $P\ value > 0.05$

Ho ditolak jika $P\ value < 0.05$

Berdasarkan kajian yang dikemukakan di atas, maka berikut ini merupakan hipotesis penelitian yang diajukan berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan:

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *busy book* dan pembelajaran konvensional terhadap kecerdasan visual-spasial anak di TK Negeri Pembina Cimahi

Ho: $\mu_1 = \mu_2$

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif *busy book* dan pembelajaran konvensional terhadap kecerdasan visual-spasial anak di TK Negeri Pembina Cimahi

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$

(Hipotesis tersebut akan diuji pada $\alpha = 0,05$ dengan taraf kesalahan sebesar 5%)