

### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat penelitian ini adalah TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya jalan Buyut Demang RT 10/ Rw 03, Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Pemilihan lokasi ini didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. TK Tunas Bangsa dari segi operasionalnya sudah cukup lama, dan mulai berdiri pada tahun 2002 atas inisiatif Bapak Didi Supriadi, S Sos sebagai Ketua Yayasan Pendidikan Tunas Bangsa.
2. TK Tunas Bangsa banyak meraih prestasi dari kegiatan lomba yang diselenggarakan baik tingkat kecamatan, kabupaten dan propinsi.
3. TK Tunas Bangsa memiliki jumlah murid yang stabil dari tahun ke tahun yaitu antara 80- 100 murid, yang berasal dari desa sendiri dan dari daerah sekitar (tetangga desa), yang terbagi dalam 5 rombel (rombongan belajar).
4. Belum pernah ada yang meneliti tentang Meningkatkan Kemampuan Mengingat dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf di TK Tunas Bangsa Kramatmulya

Populasi dan sampel penelitian ini difokuskan kepada anak yang tergabung dalam kelompok B1 dengan jumlah murid 18 anak, dan anak kelompok B2 dengan jumlah murid 18 anak, dengan usia antara 5 – 6 tahun, pemilihan

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

eksperimen dalam penelitian ini menggunakan kriteria dengan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut:

1. Populasi dan sampel penelitian ini adalah anak-anak TK Tunas Bangsa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.
2. Populasi dan sampel penelitian ini berusia 5 - 6 tahun pada waktu proses penelitian berlangsung.
3. Populasi dan sampel penelitian ini yang akan diteliti terdiri dari 2 rombongan belajar, yaitu kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah murid 18 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Kelompok B2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah murid 18 anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Peneliti dalam melakukan eksperimen semu atau kuasi eksperimen menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar untuk diberi perlakuan (treatment) semuanya pada kelompok B1.

## **B. Desain Penelitian**

Bentuk desain eksperimen ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dipilih secara random, sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretes dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil pretes yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pengaruh Perlakuan adalah  $(O_1 - O_2) - (O_3 - O_4)$ . Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian**

A	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
B	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sugiyono, (2007: 223)

Keterangan:

A = Kelompok Eksperimen

B = Kelompok Kontrol

O<sub>1</sub> = Pretes sebelum diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = Postes setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen

X = Perlakuan menggunakan puzzle huruf

O<sub>3</sub> = Pretes pada kelompok kontrol

O<sub>4</sub> = Postes pada kelompok kontrol

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis menarik kesimpulan bahwa penelitian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui apakah ada peningkatan dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu yang disebabkan oleh penggunaan bermain puzzle huruf yang dipergunakan dalam penelitian ini sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini pada Kelompok B Taman

**Eti Juhaeti, 2012**

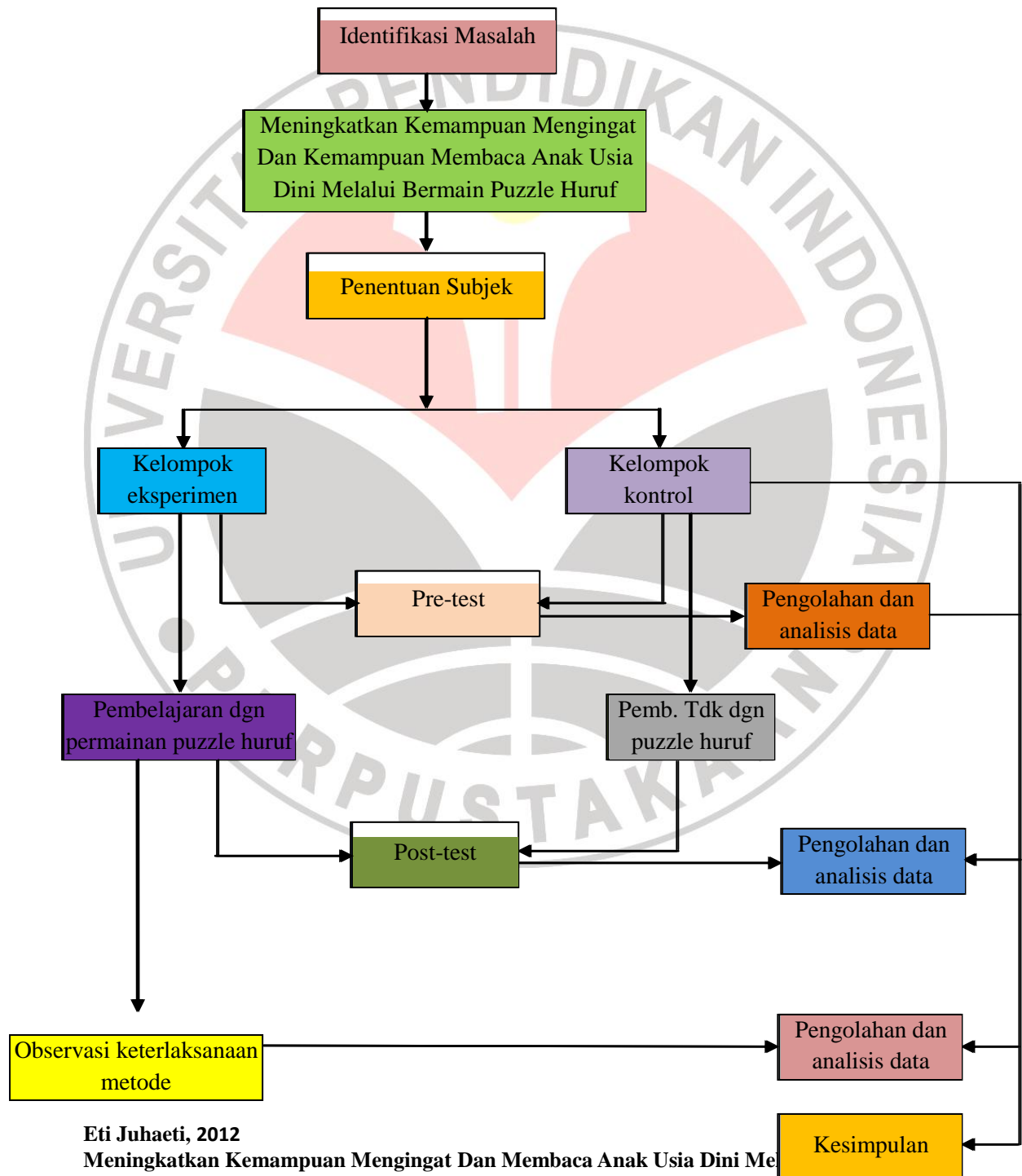
**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

Adapun langkah-langkah dalam mewujudkan desain penelitian tersebut ditunjukkan dalam alur penelitian sebagai berikut:



**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Gambar 3.1. Desain Penelitian

Langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini:

1. Mengidentifikasi permasalahan di lapangan. Dalam hal ini difokuskan pada meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf dengan cara; 1) menyiapkan permainan dengan puzzle huruf, 2) memperkenalkan permainan puzzle huruf.
2. Menentukan populasi dan sampel penelitian ini pada TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Peneliti minta persetujuan dari kepala sekolah dengan guru kelas untuk menyiapkan anak untuk belajar dan menyepakati kelas control dan kelas eksperimen.
3. Melakukan observasi meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf yang dilakukan guru untuk memperoleh informasi awal tentang hasil belajar melalui permainan puzzle huruf tersebut dengan cara:
  - a. Membuat kesepakatan dengan kepala sekolah TK dan guru kelas untuk menentukan B2 sebagai kelompok control dan B1 sebagai kelompok eksperimen,
  - b. Memperkenalkan permainan dengan menggunakan puzzle huruf kepada pimpinan TK dan guru kelas,
  - c. Memperlihatkan RKM dan RKH yang sesuai dengan permainan menggunakan puzzle huruf yang akan dilaksanakan.

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4. Bersama guru, peneliti menyepakati permainan dengan menggunakan puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini pada TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan, dalam eksperimen yang akan dilaksanakan oleh guru yang bersangkutan. Peneliti bertugas sebagai pengamat dan partner guru. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah dilaksanakan. Sebagai pengamat yang dilakukan adalah:
  - a. Menyiapkan lembaran observasi,
  - b. Mengamati perkembangan belajar anak melalui permainan puzzle huruf,
  - c. Menilai secara langsung kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini pada saat bermain puzzle huruf, dan
  - d. Mendokumentasikan hasil belajar anak setiap kali pertemuan, dengan cara memotret anak yang sedang bermain puzzle huruf baik secara perseorangan maupun secara kelompok.
5. Mengadakan pretes pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk melihat kondisi awal tingkat kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini di TK Tunas Bangsa Kramatmulya.
6. Menerapkan bermain dengan menggunakan puzzle huruf kepada TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan pada kelas eksperimen. Tujuannya untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini atau tidak.

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

7. Memberikan postes pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Tujuannya untuk mengukur apakah ada peningkatan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini antar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
8. Melakukan analisis data dengan membandingkan skor kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini pada TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan pada saat pretes dan postes antara kelompok Kontrol dan kelompok eksperimen.
9. Melakukan analisis data hasil observasi. Analisis ini dipandu dengan pembelajaran berikut: (1) fokus pada bermain dengan menggunakan puzzle huruf, (2) penyusunan puzzle huruf, (3) cara menyusun puzzle huruf yang benar sesuai perintah guru, (4) membaca puzzle huruf yang digunakan dalam permainan, (5) mengenal membaca permulaan.

### **C. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dimana desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. (Sugiyono, 2009 : 114) Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen (eksperimen semu), oleh karena itu pelaksanaannya menggunakan siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kontrol yang pemilihannya tidak secara acak (apa adanya). Pada kelompok eksperimen, peneliti memberi perlakuan pembelajaran dengan bermain puzzle huruf, yang bertujuan untuk melihat adanya peningkatan ditimbulkan pada diri anak terkait dengan kemampuan mengingat dan kemampuan membaca anak usia dini. Selanjutnya untuk melihat gejala yang muncul pada subjek yang diberi perlakuan, diperlukan kelompok subjek pembanding yang disebut kelompok kontrol. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah ada peningkatan, atau membandingkan nilai rata-rata kemampuan mengingat dan kemampuan membaca anak usia dini pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Selain menghadirkan kelompok pembanding peneliti berupaya semaksimal mungkin melakukan pengontrolan terhadap variabel-variabel luar yang tidak menjadi fokus kajian dalam penelitian.

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

Penelitian yang diberi judul meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf, akan saya jabarkan sesuai dengan variabel-variabelnya, supaya tidak terjadi salah persepsi dengan penelitian yang akan saya teliti, antara lain :

##### **1. Kemampuan Mengingat (Memori)**

Kemampuan mengingat atau memori dalam perkembangan anak usia dini sangat besar dan signifikan. Walgito (2005: 162) mengemukakan bahwa

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



kemampuan mengingat adalah kemampuan untuk menerima, menyimpan dan menimbulkan kembali pengalaman-pengalaman yang telah dialaminya.

Kemampuan mengingat yang saya maksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak mempelajari, mengontruksi, dan mengenal kembali informasi yang telah diterimanya, dan terdiri dari indikator-indikator sebagai berikut: (1) kemampuan anak mempelajari huruf, sukukata, kata, sampai kalimat; (2) kemampuan anak menyebutkan huruf, sukukata, kata, sampai kalimat; (3) kemampuan anak dalam mengamati huruf, sukukata, kata, sampai kalimat; (4) kemampuan anak menyusun kembali kepingan puzzle huruf, sukukata, dan kata yang terlebih dahulu diacak; (5) kemampuan anak membedakan huruf, suku kata, kata sampai kalimat yang ada dalam puzzle huruf; 6) kemampuan anak mengelompokkan huruf vokal dan konsonan

Dengan strategi dan pengulangan, materi pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini dapat meningkatkan kemampuan mengingat anak usia dini melalui bermain puzzle huruf, karena anak dapat dilatih untuk fokus ketika melakukan koordinasi visual dan motoriknya, dimana secara visual anak memperhatikan kepingan puzzle, mulai dari bentuk, warna, dan ukuran, sehingga dengan mudah anak dapat meningkatkan kemampuan mengingat dengan baik.

## 2. Kemampuan Membaca

Membaca adalah suatu proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) kedalam kata-kata lisan, sebagai proses berpikir, membaca mencakup aktivitas

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman. (Farida R, 2007: 2).

Kemampuan membaca yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak memahami dan membedakan suara, objek, gambar, bentuk, warna, ukuran, dan pola-pola visual sederhana, serta kemampuan anak membuat hubungan antara suara dengan simbol yang melambangkannya, juga kemampuan anak dalam merangkai kata menjadi kalimat, dan mengenal huruf, suku kata, kata hingga kalimat, dan terdiri dari indikator-indikator sebagai berikut: (1) kemampuan anak menyebutkan kata yang sama suku kata awal dengan namanya sendiri; (2) kemampuan anak menyebutkan nama benda yang ada di kelas yang diawali dengan huruf 'a'; (3) kemampuan anak mengikuti perintah guru; (4) kemampuan anak menyusun kepingan puzzle huruf bergambar; (5) kemampuan anak menulis nama dan kata; (6) kemampuan anak meniru bentuk geometri; (7) kemampuan anak menghubungkan kata dengan tulisannya; (8) Kemampuan anak menyusun kata atau benda sesuai yang diperintahkan guru dengan menggunakan puzzle huruf; (9) kemampuan anak menunjukkan kata sesuai perintah guru; (10) kemampuan anak merangkai kata menjadi kalimat; (11) kemampuan anak menceritakan kembali cerita yang telah diceritakan oleh guru; (12) kemampuan anak membedakan kata yang satu dengan kata yang lainnya yang ada dalam puzzle huruf; (13) kemampuan anak menyebutkan ciri-ciri dari kata yang ada dalam puzzle huruf.

### 3. Bermain Puzzle Huruf

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Bermain menurut (Piaget, 1951) dalam buku (Ismail, A. 2005;1), mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, dan puzzle huruf adalah media pembelajaran yang berbentuk huruf atau suku kata yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini dengan kegiatan bermain. Puzzle huruf yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah puzzle yang berbentuk huruf, suku kata dan puzzle huruf bergambar, puzzle huruf ini mempunyai banyak ukuran ( kecil, sedang, dan besar) disesuaikan dengan kebutuhan yang dapat di pakai sebagai media pembelajaran. Puzzle huruf yang akan peneliti gunakan terbuat dari bahan spon, kertas dan kayu tebal. Puzzle huruf ini dapat digunakan untuk membaca huruf, membaca suku kata, membaca kata sampai kalimat. Bermain puzzle huruf dengan menggunakan strategi dan teknik pembelajaran yang menyenangkan serta dilakukan berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini.

Langkah-langkah kegiatan bermain melalui urutannya terdiri dari 3 langkah utama menurut Moeslichatoen (2004; 63), kegiatan tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Kegiatan Pra Bermain

Kegiatan pra bermain puzzle huruf terdiri dari dua macam, yaitu:

1. kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain puzzle

huruf yang terdiri dari:

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- a) guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain puzzle huruf kepada para siswa
- b) guru menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain puzzle huruf
- c) guru memberi tugas kepada masing-masing anak, misalnya menyusun huruf menjadi suku kata, menyusun suku kata menjadi kata dan menyusun kata menjadi kalimat, contoh: dari huruf-huruf 'b, u, k, u, b, a, r, u', menjadi suku kata 'bu-ku, ba-ru', dan menjadi kata 'buku dan baru', serta menjadi kalimat 'buku baru', dengan teknik yang bervariasi.
- d) guru memperjelas apa yang harus dilakukan oleh anak dalam menyelesaikan tugas, misalnya: menyusun huruf yang telah diberikan oleh guru.

2. Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang diperlukan, terdiri dari :

- a) puzzle huruf, puzzle suku kata, dan puzzle huruf bergambar, puzzle suku kata bergambar, contoh: puzzle gambar apel dibawahnya ada tulisan suku kata 'a-pel', dan puzzle huruf bergambar ( puzzle huruf bergambar ada huruf abjad 'a-z' dengan warna-warna berbeda.
- b) papan planel
- c) ruangan untuk bermain puzzle huruf,
- d) anak kelompok B1, dll.

1) Kegiatan Bermain

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kegiatan bermain terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) semua anak kelompok B1 berkumpul di kelas yang telah dikondisikan oleh guru untuk kegiatan bermain puzzle huruf, guru menjelaskan permainan secara klasikal
- 2) guru membagi anak menjadi 3 kelompok atau klasikal dalam permainan puzzle huruf
- 3) Contoh kegiatan kelompok: masing-masing kelompok akan memainkan puzzle huruf sesuai arahan atau bimbingan dari guru
- 4) anak berkumpul sesuai kelompoknya masing-masing
- 5) kelompok 1 menyusun suku kata menjadi kata, kata menjadi kalimat
- 6) kelompok 2 menyusun kepingan puzzle bergambar yang disertai tulisan suku kata dibawahnya, yang terlebih dahulu diacak.
- 7) kelompok 3 menyusun puzzle huruf dari 'a-z' yang telah diacak, untuk disusun kembali seperti sebelumnya, dengan menyebutkan huruf-huruf yang akan dipasangnya.
- 8) guru memimpin do'a sebelum memulai bermain puzzle huruf
- 9) dengan bimbingan guru anak mulai melaksanakan bermain puzzle huruf dengan senang dan gembira
- 10) kegiatan bermain puzzle huruf telah selesai diikuti oleh anak
- 11) anak merapihkan kembali puzzle huruf yang telah dipergunakan untuk kegiatan bermain dalam proses pembelajaran

## 2) Kegiatan Penutup

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Kegiatan penutup bermain dilakukan dengan tindakan-tindakan sebagai berikut :

- 1) menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam kegiatan bermain puzzle huruf, seperti menyuruh anak menyebutkan kembali huruf, suku kata, kata, sampai kalimat yang telah dimainkan dengan menggunakan puzzle huruf.
- 2) menghubungkan pengalaman anak dalam kegiatan bermain puzzle huruf di rumah dan bermain puzzle huruf di sekolah, misal ketentuan aturan permainan yang diberikan di sekolah dan di rumah, dengan siapa saja bermainnya, bagaimana cara memainkannya, dll.
- 3) menunjukkan aspek-aspek penting dalam bermain puzzle huruf.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua syarat penting yaitu validitas dan reliabilitas, menurut Syaefudin (2007:120)

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa pengamatan secara langsung untuk mengevaluasi hasil belajar anak secara objektif menggunakan skala Likert dengan 5 (lima) alternatif penilaian untuk mengukur kemampuan anak, yaitu: (1) Tidak Mampu; (2) Kurang Mampu; (3) Cukup Mampu; (4) Mampu; (5) Sangat Mampu.

**Eti Juhaeti, 2012**

#### **Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sebelum pernyataan disusun, dilakukan pembuatan kisi-kisi instrumen. Menurut Syaefudin (2007:121) kisi-kisi instrument minimal memuat 3 komponen, yaitu: (1) Variabel atau aspek yang akan diukur/dihimpun datanya; (2) teknik pengumpulan data; (3) sumber data responden. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan uji coba instrumen dilokasi yang dianggap mempunyai kesamaan dengan lokasi penelitian inti.

Setelah itu, dengan berpedoman pada kisi-kisi yang dibuat, disusunlah butir-butir pertanyaan, untuk mengungkap perilaku responden. Secara sistematis langkah-langkah yang ditempuh berkenaan dengan penyusunan instrument penelitian agar memperoleh data yang tepat serta akurat, adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan variabel, sub variabel dan indikator yang akan digunakan sebagai bahan yang digunakan dalam penelitian merujuk pada teori ahli.
2. Menyusun silabus, sesuai dengan variabel, sub variabel dan indikator yang telah ditentukan.
3. Membuat program pembelajaran bermain puzze huruf.
4. Menyusun kisi-kisi instrument, kemudian dikembangkan kedalam instrument penelitian.
5. Mengadakan Uji coba instrument terhadap anak diluar sampel penelitian untuk menggambarkan validitas, reliabilitas, daya beda serta tingkat kesukaran instrument
6. Menganalisa dan merevisi item-item yang dianggap kurang signifikan.

Sebelum penelitian dilakukan dilokasi yang dianggap mempunyai

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kesamaan dengan lokasi penelitian. Setelah itu data hasil penelitian dilakukan analisis untuk diketahui validitas dan reliabilitasnya dari semua pertanyaan. Kemudian item yang dinyatakan valid dan reliabel dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan untuk item yang dianggap tidak valid, dibuang atau diperbaiki menyesuaikan tingkat validitasnya.

Adapun uraian kisi-kisi instrumen untuk variabel kemampuan mengingat anak usia dini (Y1), Walgito, (2010 : 179) adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**  
**Kemampuan Mengingat Anak Usia Dini**

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pulta	Respon den	Butir Item
1.	Kemampuan mengingat anak usia dini	a. Kemampuan mempelajari kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya	1) Anak mampu mempelajari huruf, sukukata, kata sampai kalimat yang ada dalam puzzle huruf 2) Anak mampu menyebutkan huruf, sukukata, kata sampai kalimat yang ada dalam puzzle huruf	Observasi	Anak	11,12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,  21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32
		b. Kemampuan mengonstruksi	1) Anak mampu mengamati			Observasi

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pulta	Respon den	Butir Item
		kembali informasi yang telah diberikan	huruf, sukukata, kata sampai kalimat yang ada dalam puzzle huruf bergambar 2) Anak mampu menyusun kembali kepingan puzzle huruf, sukukata, kata sampai kalimat yang terlebih dahulu diacak			10,21  21, 45
		c) Kemampuan mengenal kembali informasi yang telah diterimannya	1) Anak mampu membedakan huruf, sukukata, dan kata yang ada dalam puzzle huruf 2) Anak mampu mengelompokkan huruf-huruf berdasarkan warna, ukuran dan bentuk yang ada dalam puzzle huruf	Observasi	Anak	21, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42  21, 43, 44

Eti Juhaeti, 2012

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pulta	Respon den	Butir Item
		b. Kemampuan diskriminasi visual	1) Anak mampu menyusun kepingan puzzle huruf yang bergambar buah-buahan dan binatang 2) Anak mampu menulis kata benda dengan puzzle huruf 3) Anak mampu meniru bentuk-bentuk geometri dengan puzzle huruf	Observasi	Anak	6, 7, 8  9  10
		c) Kemampuan membuat hubungan antara suara dengan simbol yang melambangkannya	1) Anak mampu menghubungkan kata apel dengan tulisannya yang ada dalam puzzle huruf 2) Anak mampu menyusun kata sesuai perintah guru dengan menggunakan puzzle huruf	Observasi	Anak	11  6, 8  12

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik Pulta	Respon den	Butir Item
			3) Anak mampu menunjuk kata sesuai perintah guru dengan menggunakan puzzle huruf			
		4) Kemampuan merangkai	1) Anak mampu merangkai kata menjadi kalimat yang ada dalam puzzle huruf 2) Anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah di ceritakan oleh guru	Observasi	Anak	13 14
		e) Pengenalan melihat kata	1) Anak mampu membedakan kata yang diucapkan oleh guru dengan menggunakan puzzle huruf 2) Anak mampu menyebutkan ciri-ciri dari kata yang ada dalam puzzle huruf	Observasi	Anak	15 16

## F. Poses Pengembangan Instrumen

Eti Juhaeti, 2012

### Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pedoman observasi yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini, telah mendapatkan judgement Dari dosen ahli PAUD. Setelah dilakukan uji coba instrumen, kemudian data hasil penelitian dianalisis untuk diketahui validitas dan reliabilitas dari semua item pertanyaan. Kemudian item yang dinyatakan valid dan reliabel dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan untuk item yang dianggap tidak valid, dibuang atau diperbaiki menyesuaikan dengan tingkat validitasnya.

1. Valid adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Ketepatan instrumen harus dapat mengukur apa yang semestinya diukur, sebab derajat ketepatan identik dengan nilai validitas dan nilai validitas menunjukkan kesahihan instrumen dengan materi yang akan dinyatakan baik butir soal maupun soal secara keseluruhan (Sugiyono, 2009: 173).

Setelah data di dapat dan di tabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan rumus Pearson Product Moment Menurut (Akdon, 2005: 144) adalah:

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

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dimana:

$r_{hitung}$  = Koefisien korelasi

$\sum X$  = Jumlah skor item

$\sum Y$  = Jumlah skor total (seluruh item)

$N$  = Jumlah responden (siswa)

Selanjutnya dihitung dengan Uji-t dengan rumus :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

$T$  = Nilai  $t_{hitung}$

$r$  = Koefisien korelasi hasil  $r_{hitung}$

$n$  = Jumlah responden

Menurut (Akdon, 2005: 144) bahwa jika instrumen itu valid maka dapat dilihat dari kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya ( $r_{hitung}$ ) adalah sebagai berikut:

Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : ( $r_{hitung}$ ) sangat tinggi (valid)

Antara 0,600 sampai dengan 0,799 : ( $r_{hitung}$ ) tinggi (valid)

Antara 0,400 sampai dengan 0,599 : ( $r_{hitung}$ ) cukup tinggi (valid)

Antara 0,200 sampai dengan 0,399 : ( $r_{hitung}$ ) rendah (tidak valid)

Antara 0,000 sampai dengan 0,199 : ( $r_{hitung}$ ) sangat rendah (tidak valid)

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Adapun uji validitas soal kemampuan mengingat dapat menggunakan dengan membandingkan antara  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$  dengan berpedoman pada kaidah penafsiran jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , berarti butir soal tersebut valid, dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti soal tidak valid.

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Pedoman Observasi Kemampuan Mengingat**  
**Anak Usia Dini**

No Soal	Validitas			No Soal	Validitas		
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan		$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,770	0,480	Valid	23	0,609	0,480	Valid
2	0,602	0,480	Valid	24	0,638	0,480	Valid
3	0,573	0,480	Valid	25	0,511	0,480	Valid
4	0,549	0,480	Valid	26	0,676	0,480	Valid
5	0,761	0,480	Valid	27	0,503	0,480	Valid
6	0,572	0,480	Valid	28	0,662	0,480	Valid
7	0,671	0,480	Valid	29	0,637	0,480	Valid
8	0,544	0,480	Valid	30	0,485	0,480	Valid
9	0,523	0,480	Valid	31	0,545	0,480	Valid
10	0,511	0,480	Valid	32	0,835	0,480	Valid
11	0,712	0,480	Valid	33	0,602	0,480	Valid
12	0,701	0,480	Valid	34	0,557	0,480	Valid
13	0,703	0,480	Valid	35	0,717	0,480	Valid
14	0,596	0,480	Valid	36	0,490	0,480	Valid
15	0,562	0,480	Valid	37	0,685	0,480	Valid
16	0,526	0,480	Valid	38	0,570	0,480	Valid
17	0,676	0,480	Valid	39	0,531	0,480	Valid
18	0,533	0,480	Valid	40	0,511	0,480	Valid
19	0,638	0,480	Valid	41	0,676	0,480	Valid

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

No Soal	Validitas			No Soal	Validitas		
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan		$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
20	0,488	0,480	Valid	42	0,562	0,480	Valid
21	0,671	0,480	Valid	43	0,602	0,480	Valid
22	0,544	0,480	Valid	44	0,557	0,480	Valid
				45	0,717	0,480	Valid

Valid : 45 butir, Tidak Valid : 0 Dipakai : 45 butir

Sumber: Hasil SPSS versi 18 (terlampir)

Adapun uji validitas soal kemampuan membaca dapat menggunakan dengan membandingkan antara  $r_{hitung}$  dan  $r_{tabel}$  dengan berpedoman pada kaidah penafsiran jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , berarti butir soal tersebut valid, dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti soal tidak valid.

**Tabel 3.5**

**Hasil Uji Validitas Pedoman Observasi  
Kemampuan Membaca Anak Usia Dini**

No Soal	Validitas			No Soal	Validitas		
	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan		$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,818	0,480	Valid	9	0,522	0,480	Valid
2	0,696	0,480	Valid	10	0,546	0,480	Valid
3	0,686	0,480	Valid	11	0,546	0,480	Valid
4	0,741	0,480	Valid	12	0,670	0,480	Valid
5	0,725	0,480	Valid	13	0,582	0,480	Valid
6	0,686	0,480	Valid	14	0,525	0,480	Valid
7	0,675	0,480	Valid	15	0,657	0,480	Valid
8	0,554	0,480	Valid	16	0,595	0,480	Valid

Valid : 16 butir, Tidak Valid : 0 Dipakai : 16 butir

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Sumber: Hasil SPSS versi 18 (terlampir)

2. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama pula (Sugiyono, 2009:173). Instrumen yang sudah dapat dipercaya atau reliabel akan dapat menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya benar sesuai dengan kenyataan, maka berapa kali datanya diambil akan tetap mendapatkan hasil yang sama.

Untuk mengetahui apakah suatu tes memiliki reliabilitas tinggi, sedang atau rendah dapat dilihat dari nilai koefisien reliabilitasnya.

Menurut Akdon, 2005: 148, bahwa klasifikasi interpretasi untuk koefisien reliabilitas adalah:

$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	reabilitas sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	reabilitas rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	reabilitas sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	reabilitas tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	reabilitas sangat tinggi

Jika nilai korelasi telah diperoleh (dengan menggunakan program SPSS versi 18) , maka langkah selanjutnya adalah menghitung reliabilitas soal dengan menggunakan rumus Spearman Brown (Akdon, 2005: 148):

$$r_{11} = \frac{2 \times rb}{1 + rb}$$

Dimana :

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas internal seluruh item

$r_b$  = Korelasi Product Moment antara belahan (ganjil-genap) atau  
(awal-akhir)

Nilai  $r_{11}$  kemudian dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan  $dk = 30 - 2$ . Jika  $r_{11} > r_{tabel}$  berarti reliabel dan jika  $r_{11} < r_{tabel}$  berarti tidak reliabel (Akdon, 2005: 148).

### G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menentukan sumber data penelitian dalam penelitian ini terdapat dua jenis sumber data penelitian, yaitu:

#### 1. Sumber Primer

Sumber primer adalah sumber utama. Sumber data ini adalah subjek utama penelitian dalam hal ini adalah anak-anak kelompok B1 TK Tunas Bangsa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2011/2012.

#### 2. Sumber Sekunder

Sedangkan sumber sekunder adalah sumber penunjang. Disebut juga sumber kedua setelah sumber primer. Sumber sekunder dalam penelitian ini adalah;

- a. Bahan-bahan literatur berhubungan dengan perkembangan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini kelompok B di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- b. Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat lebih dekat kegiatan yang dilakukan. Peneliti menggunakan lembar observasi dan catatan anekdot. Catatan anekdot adalah catatan peneliti mengenai segala sesuatu yang terjadi pada saat pengalaman berlangsung. Peristiwa atau sesuatu yang dianggap penting dicatat dengan singkat tanpa harus menuruti aturan tertentu.
- c. Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi media/alat permainan yang digunakan, peraturan-peraturan permainan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumentar dan data lainnya yang relevan dengan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui berbagai hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan permainan dengan menggunakan puzzle huruf yang dilaksanakan di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

#### **H. Analisis Data**

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada tidaknya peningkatan kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf di TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan, apakah

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

statistik parametrik atau non parametrik. Pengujian normalitas data menggunakan *test of normality Kolmogorov- Smirnov* dengan bantuan SPSS 18.

Menurut Santoso, S (2002:393) dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan nilai probabilitas (*asymtotic significance*), yaitu:

1. Jika nilai probabilitas > 0,05 maka distribusi dari data memenuhi asumsi normalitas.
2. Jika probabilitas < 0,05 maka distribusi dari data tidak memenuhi asumsi normalitas.

Jenis analisis statistika yang digunakan untuk menguji hipotesis nol dan hipotesis alternatif tergantung dari hasil pengujian normalitas data. Apabila data dari variabel yang sedang diuji berdistribusi normal, maka digunakan statistik parametrik yaitu uji t sampel independen, sebaliknya apabila data dari variabel yang sedang diuji tidak berdistribusi normal, maka digunakan statistik nonparametrik, yaitu uji *Mann-Whitney*.

Statistik uji parametrik yang digunakan untuk menguji kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah uji t sampel independen dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

(Santoso, S. (2006: 510)

Keterangan:

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$\bar{x}_1$  = rata-rata skor anak kelompok eksperimen

$\bar{x}_2$  = rata-rata skor anak kelompok kontrol

$n_1$  = banyaknya jumlah anak pada kelompok eksperimen

$n_2$  = banyaknya jumlah anak pada kelompok kontrol

$S_1^2$  = nilai variasi data dari masing-masing kelompok

Statistik uji nonparametrik yang digunakan untuk kemampuan mengingat dan membaca anak usia dini antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol adalah uji beda dua sampel independen dengan menggunakan rumus uji *Mann-Whitney* sebagai berikut:

$$U = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2-1)}{2} - R_1$$

$$\mu_U = \frac{n_1 n_2}{2} \quad \text{dan} \quad \sigma_U = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

Santoso, S. (2006 : 664)

Keterangan:

$n_1$  = jumlah data pada kelompok eksperimen

$n_2$  = jumlah data pada kelompok kontrol

$R_1$  = jumlah ranking data pada kelompok eksperimen

Mencari skor pretest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat dampak yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika hasil t-test independen atau uji Mann Whitney menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antar skor pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan langkah selanjutnya sebagai berikut:

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- 1) Melakukan *Treatment* (uji coba puzzle huruf) di kelas eksperimen
- 2) Melakukan *posttest* di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas, maka penulis menarik kesimpulan bahwa penilaian eksperimen yang dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan setiap perlakuan (*treatment*) yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu, dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan kemampuan membaca anak usia dini melalui bermain puzzle huruf pada TK Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan

**Eti Juhaeti, 2012**

**Meningkatkan Kemampuan Mengingat Dan Membaca Anak Usia Dini Melalui Bermain Puzzle Huruf**

: Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak Tunas Bangsa Desa Kramatmulya Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2011/2012

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)