

**PENERAPAN *MAZE* HURUF UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK DI TK
NEGERI AN-NADA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**SITI RAHMA FARIZA
NIM. 180210088**

**Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANDA ACEH, DARUSSALAM
2023 M /1445 H**

**PENERAPAN MAZE HURUF UNTUK MENGEKEMBANGKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK DI TK
NEGERI AN-NADA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

SITI RAHMA FARIZA
NIM. 180210088

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh :

Pembimbing I,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIP.197810062023212010

Pembimbing II,



Munawwarah, M.Pd
NIP. 199312092019032021

**PENERAPAN MAZE HURUF UNTUK MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK DI TK
NEGERI AN-NADA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :

Rabu, 13 Desember 2023 M
29 Jumadil Akhir 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIP.197810062023212010

Sekretaris,



Munawwarah, M.Pd
NIP.199312092019032021

Penguji I,



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP.199006182019032016

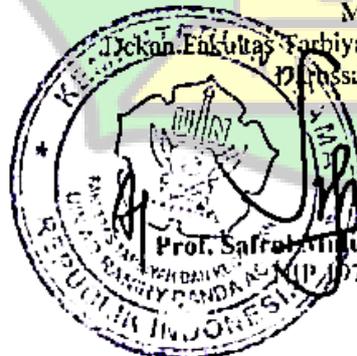
Penguji II,



Putri Rahmi, M.Pd
NIP.199003062023212042

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
M. H. M. Salam Banda Aceh



Prof. Safrudin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP.197301021997031003

16

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Rahma Fariza
NIM : 180210088
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan *Maze* Huruf untuk Mengembangkan Kemampuan
Membaca Permulaan Anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah memalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemuklan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang telah berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 November 2023

yang menyatakan,


Siti Rahma Fariza





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B-*277*/Un.08/Kp.PIAUD/*12* /2023

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Siti Rahma Fariza
Nim : 180210088
Pembimbing 1 : Dewi Fitriani, M.Ed
Pembimbing 2 : Munawwarah, M.Pd
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Penerapan Maze Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 15%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD



Heliani Hujriah

Banda Aceh, 07 Desember 2023
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Nama : Siti Rahma Fariza
NIM : 180210088
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan *Maze* Huruf untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 13 Desember 2023
Tebal Skripsi : 63
Pembimbing I : Dewi Fitriani M. Ed
Pembimbing II : Munawwarah, M. Pd
Kata Kunci : *Maze* Huruf, Membaca Permulaan Anak.

Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan awal anak berupa kemampuan mengenal dan mensuarakan huruf. Berdasarkan pengamatan peneliti di TKN An-Nada Aceh Selatan yang kemampuan membaca permulaan anak masih banyak yang belum mengenal huruf, sulit menyebutkan huruf, anak belum mampu mengenal bunyi huruf yang dibunyikan, anak belum mampu menyebutkan huruf, dan anak belum mampu mengenal simbol huruf. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan *Maze* Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di Tk Negeri An-Nada Aceh Selatan. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 45 orang anak, sedangkan sampel dalam penelitian ini sebanyak 15 orang anak TK Negeri An-Nada Aceh Selatan tahun ajaran 2023/2024. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian diperoleh nilai *pretest* adalah 18,75 dan *posttest* 83,33. Nilai t_{hitung} 8,8 dan t_{tabel} adalah 1,745. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,8 > 1,761$ dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Maka dapat disimpulkan dapat dikatakan bahwa adanya perbedaan nilai antara t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa penerapan *maze* huruf dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TKN An-Nada Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah Penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya kepada kita semua. Shalawat serta salam kita sanjung sajikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Dengan izin Allah Penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Penerapan Maze Huruf Untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan”**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan dorongan untuk menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karena itu Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, M.A Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak membimbing dan mengarahkan Penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.

3. Ibu Dewi Fitriani, M. Ed Sebagai pembimbing I dan Ibu Munawwarah, M.Pd Ssebagai Pembimbing II yang mmebimbing dan mengarahkan penulis untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Program Studi PIAUD yang memberikan ilmu pengetahuan selama pendidikan hingga terselesainya Skripsi ini.
5. Kepala sekolah, segenap guru, dan peserta didik di Tk Negeri An-Nada Aceh Selatan.

Penulis menyadari bahwasanya pada penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan Penulis. Maka Penulis memohon maaf atas segala kesalahan penulisan pada Skripsi ini. Akhir kata Penulis ucapkan terima kasih pada pihak-pihak yang telah Penulis sebutkan dan semoga Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan para pihak yang merasa berkepentingan.

Banda Aceh, 24 November 2023
Penulis,

جا مهعة الراترك

A R - R A N I R Y

Siti Rahma Fariza

DAFTAR ISI

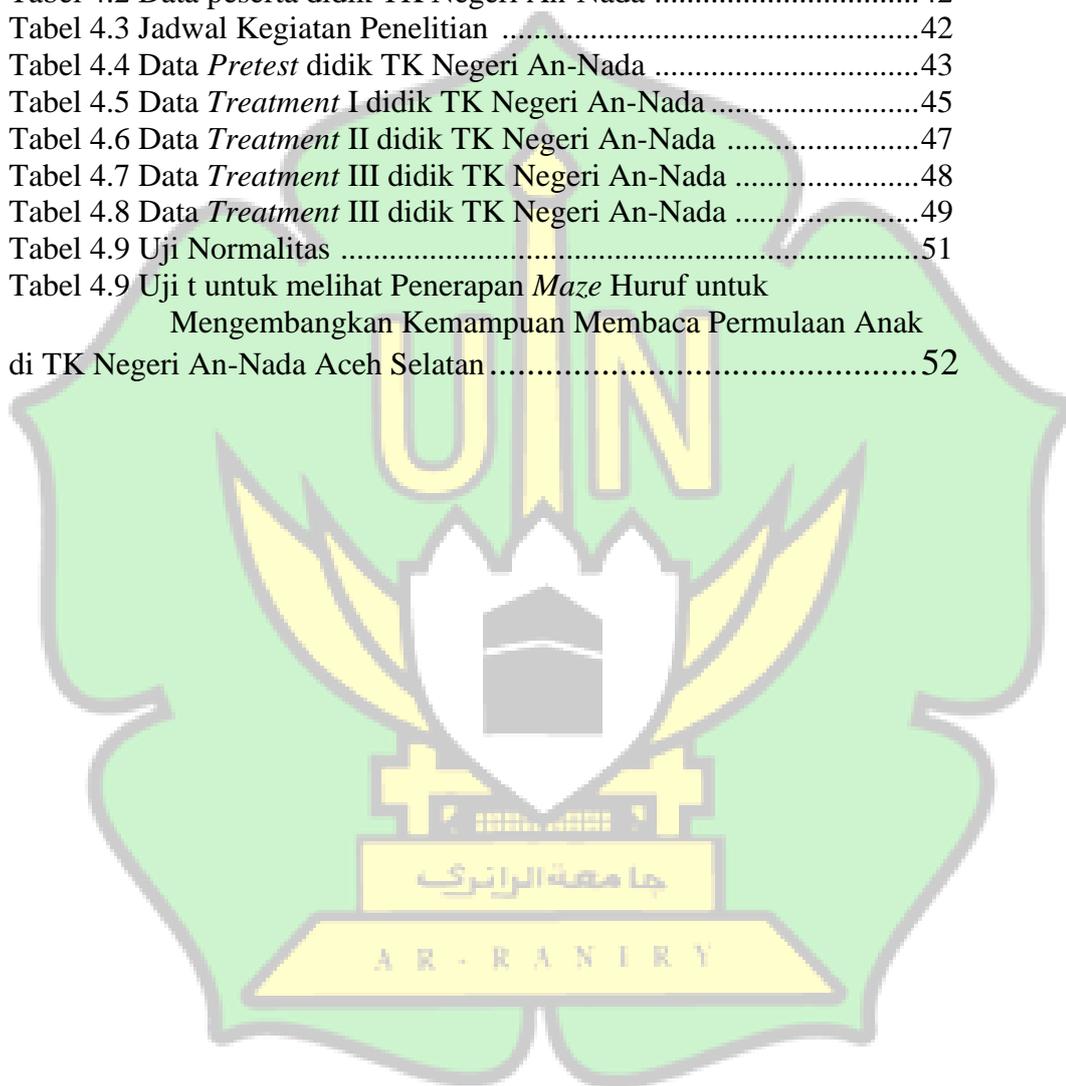
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Hipotesis Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
BAB II: LANDASAN TEORI.....	14
A. <i>Maze</i> Huruf.....	14
1. Pengertian <i>Maze</i> Huruf	14
2. Manfaat <i>Maze</i> Huruf	16
3. Cara Membuat <i>Maze</i> Huruf	17
B. Membaca Permulaan Anak Usia Dini.....	20
1. Pengertian Membaca Permulaan Anak Usia Dini	20
2. Tahap Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini	22
3. Manfaat Membaca Permulaan Anak Usia Dini	24
4. Tujuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini	26
5. Faktor Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini	27
6. Indikator Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun	29
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Rancangan Penelitian	30
B. tempat dan waktu penelitian.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisa Data.....	37
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian	44
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	55

D. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V: PENUTUP	63
A. Simpulan	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	30
Tabel 3.2 Instrumen Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak	33
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak	35
Tabel 4.1 Data Guru TK Negeri An-Nada 41	
Tabel 4.2 Data peserta didik TK Negeri An-Nada	42
Tabel 4.3 Jadwal Kegiatan Penelitian	42
Tabel 4.4 Data <i>Pretest</i> didik TK Negeri An-Nada	43
Tabel 4.5 Data <i>Treatment</i> I didik TK Negeri An-Nada	45
Tabel 4.6 Data <i>Treatment</i> II didik TK Negeri An-Nada	47
Tabel 4.7 Data <i>Treatment</i> III didik TK Negeri An-Nada	48
Tabel 4.8 Data <i>Treatment</i> III didik TK Negeri An-Nada	49
Tabel 4.9 Uji Normalitas	51
Tabel 4.9 Uji t untuk melihat Penerapan <i>Maze</i> Huruf untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan	52



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Dekan FTK Ar-Raniry (SK Skripsi)
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 Surat Validasi Instrumen
- Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian
- Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan Penelitian
- Lampiran 8 Salah Satu Lembar Observasi Anak
- Lampiran 9 Tata cara penggunaan SPSS
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca permulaan merupakan aspek perkembangan yang wajib diajarkan peserta didik dari jenjang pendidikan anak usia dini sampai menengah atas. Kegiatan membaca permulaan terdiri dalam empat aspek keterampilan berbahasa yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek inilah yang menjadi dasar dari kebahasaan. Membaca adalah suatu kegiatan atau proses pengetahuan untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Sehingga dapat dikatakan bahwa membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Dalam hal ini, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang, tanda, atau tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca. Untuk tingkat satuan pendidikan sekolah dasar, pembelajaran membaca dibedakan menjadi dua macam, yaitu pertama pembelajaran membaca permulaan dan yang kedua pembelajaran membaca lanjutan.¹

Jadi dapat disimpulkan membaca permulaan merupakan perkembangan yang sangat penting pada anak khususnya pada anak usia dini. Karena perkembangan bahasa dalam perkembangan adalah perkembangan yang sering

¹ Itta Muyassaroh, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Media Tubakas*, (Jakarta: Mikro Media Teknologi, 2021), h.1.

digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan huruf dari segala aktivitas kehidupan anak. Salah satu cara yang digunakan untuk mengembangkan perkembangan membaca permulaan pada anak usia dini yaitu melalui *maze* huruf.

Maze huruf berasal dari kata bahasa Inggris yang dapat diartikan jaringan jalan yang berliku dan sempit yang didalamnya bisa ditemukan jalan buntu atau rintangan. Mengemukakan bahwa tujuan alat permainan edukatif *maze* adalah untuk memfokuskan siswa dalam belajar, melatih konsentrasi, melatih daya ingat, melatih mencari jalan keluar, serta melatih kelenturan otot tangan.² *Maze* Huruf adalah mainan motorik anak yang berliku-liku berisi huruf-huruf yang memiliki 10 berbagai macam warna seperti merah, kuning, hijau, biru, ungu, hijau mint, salem, peach, kuning muda dan putih.³

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Maze* Huruf merupakan permainan yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat huruf-huruf. Dalam penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal yang bertujuan untuk mengenalkan huruf untuk membaca permulaan pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di TKN An-Nada Aceh Selatan pada 24 s/d 28 Juli 2023 diketahui bahwa kemampuan membaca

² Maya Lestari, *Bermain Maze Huruf dan Angka*, (Jakarta: Guepedia, 2019), h.16.

³ Spencer, *Out Of The Maze*, (Jakarta: Flex Media Komputindo, 2019), h. 11.

permulaan pada anak belum berkembang, jadi ditemukan permasalahan pada salah satu perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan membaca permulaan. Pada Observasi awal dalam proses pembelajaran mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TKN An-nada Aceh Selatan masih banyak yang belum mengenal huruf, sulit menyebutkan huruf, anak belum mampu mengenal bunyi suara huruf yang dibunyikan, anak belum mampu menyebutkan huruf dan perbedaan huruf, anak belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, anak belum mampu mengenal symbol huruf, pemahaman bunyi dan huruf yang terbalik seperti “b” menjadi “d” atau “d” menjadi “p”, “w” menjadi “m” serta “u” menjadi “n” atau sebaliknya. Perkembangan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun berdasarkan teori dan Permendibud 137 tahun 2014 anak usia 5-6 tahun sudah mampu mengenal huruf, sudah mampu menyebutkan huruf, anak mampu menyebutkan simbol dan bunyi huruf yang dibunyikan dari suara serta mampu menyebutkan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Selain itu dipertegas oleh hasil wawancara dari guru kelas Bernama ibu Rika Yulia Asma bahwa dalam proses belajar dari awal sampai akhir kemampuan mengenal huruf anak memang belum berkembang.⁴

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut peneliti ingin meneliti lebih lanjut dan menganalisis permasalahan tersebut melalui judul yang diangkat **“Penerapan *Maze* Huruf untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan”**.

⁴ Hasil wawancara awal dengan guru kelas Ibu RY tanggal 17 Juli 2023.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Penerapan *Maze* Huruf Dapat Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui Penerapan *Maze* Huruf Dapat Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara atas masalah yang hendak dipecahkan melalui kegiatan penelitian. Adapun desain hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Penerapan *Maze* Huruf Tidak Dapat Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TKN An-Nada Aceh Selatan.

Ha : Penerapan *Maze* Huruf Dapat Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TKN An-Nada Aceh Selatan.

Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan desain hipotesis di atas maka Penerapan *Maze* Huruf Dapat Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TKN An-Nada Aceh Selatan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Melalui penggunaan *maze* huruf ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan secara teoritis bahwa *maze* huruf dapat mengembangkan aspek perkembangan membaca permulaan pada anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dibagi menjadi tiga poin sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi peneliti. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan yang luas dan mendukung peneliti dalam ilmu Pendidikan khususnya anak usia dini.
- b. Manfaat bagi sekolah. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan bagi sekolah serta masukan dalam mengatasi permasalahan perkembangan aspek membaca permulaan pada anak usia dini.
- c. Manfaat bagi guru. Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memudahkan pembelajaran di sekolah.

F. Definisi Operasional

Guna meminimalisir terjadinya kesalahan dalam penafsiran karena perbedaan dari setiap pendapat dari istilah yang digunakan dalam penulisan

Skripsi ini oleh karena itu penulis perlu melampirkan penjelasan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. *Maze* Huruf

Maze huruf adalah media pembelajaran yang dimainkan dengan menggerakkan papan labirin berliku-liku dengan berbagai pin huruf dan berwarna warni yang bertujuan merangsang, menstimulus dan memperkenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun.⁵ *Maze* huruf yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *Maze* huruf yang bertujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun dalam mengenalkan huruf.

2. Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Membaca permulaan ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah, program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan-kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.⁶

Adapun kemampuan membaca permulaan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal simbol huruf, mengenal bunyi huruf awal benda-benda disekitaran anak, memahami hubungan antara bunyi dengan

⁵ Nurul Insani, *Asyik Bermain Maze*, (Jakarta: Cikal Aksara, 2020), h.8.

⁶ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.83.

bentuk huruf, menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi awal atau huruf awal dan membaca nama sendiri.⁷

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian relevan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Jamaliah Hasballah dengan metode pengembangan yang dilakukan pada tahun 2021 dengan metode RND yang berjudul “*Pengembangan Media Maze Hijaiyyah Untuk Menstimulasi Minat Membaca Iqra’ Pada Anak Usia Dini*”. Penelitian ini menjelaskan Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media maze hijaiyyah didesain untuk menstimulus minat membaca iqra’ pada anak usia dini, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah kelayakan pengembangan media maze hijaiyyah pada proses pembelajaran dalam menstimulus minat membaca iqra’ pada anak memiliki hasil uji kelayakan berdasarkan validasi para ahli. Sehingga media maze hijaiyyah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media maze hijaiyyah untuk memberikan pemahaman awal kepada anak mengenai minat membaca iqra dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran terutama dalam menstimulus minat membaca iqra’ pada anak usia 4-5 tahun.⁸

⁷ Ellysa Aditya Suryawati & Muhammad Akkas, *Buku Panduan Guru, Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar, Literasi dan Steam*, (Jakarta pusat: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, 2021), h.4.

⁸Hasballah, Jamaliah, Dewi Fitriani, and Rita Sariani. "Pengembangan media maze hijaiyyah untuk menstimulasi minat membaca iqra'pada anak usia dini." *ESTETIC: Education, Science, and Technology International Conference*. Vol. 1. No. 1. 2021.

Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Jamaliah Hasballah dkk adalah sama-sama menggunakan media *Maze*. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Jamaliah Hasballah menggunakan *Maze* huruf hijaiyah terhadap kemampuan membaca iqra anak. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Maze* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.

2. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Laily Rosidah yang berjudul "Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Maze*" menggunakan metode kuantitatif pada tahun 2020. Penelitian menjelaskan bahwa Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. Penilaian tentang kecerdasan visual dilakukan sebelum penelitian, siklus 1, dan siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual anak melalui permainan *maze* dengan berbagai modifikasi sebanyak 40,62%. Selain, meningkatkan kecerdasan visual, permainan *maze* juga dapat meningkatkan aspek kemampuan anak yang lain. Tindakan yang diberikan kepada anak kelompok B berupa permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.⁹

Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Rosidah adalah sama-sama menggunakan media *Maze*. Sedangkan

⁹ Rosidah, Laily. "Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan *maze*." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8.2 (2014): 281-290.

perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Rosidah menggunakan permainan *maze* untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan visual spasial pada anak usia dini. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Maze* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.

3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Laela yang berjudul “*Pengaruh Permainan Maze dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*” pada tahun 2021 menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak perlu di stimulus dengan baik dan optimal. Salah satunya dalam aspek kemampuan berpikir simbolik yang akan menjadi bekal bagi anak dalam pendidikan selanjutnya. Permainan maze efektif dalam meningkatkan KBS anak usia 5-6 tahun, dengan permainan maze dapat meningkatkan minat belajar anak, peserta didik pun dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak.¹⁰

Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela adalah sama-sama menggunakan media *Maze*. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela menggunakan permainan

¹⁰Nurlaela, Ermi, and Lenny Nuraeni. "Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 4.2 (2021): 144-150.

maze untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini 5-6 tahun. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Maze* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.

4. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Safira yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun*” penelitian ini dilakukan pada tahun 2021 dengan metode kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Melur. Terjadinya peningkatan tersebut dikarenakan dalam mengenalkan bentuk geometri dilakukan dengan media maze geometri yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Selain itu, dalam merencanakan penggunaan media *maze* geometri mengacu pada PERMENDIKBUD Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam Standar Pencapaian Perkembangan Anak, kemampuan kognif anak pada usia 4-5 tahun berada dalam Kompetensi Dasar 3.6 dimana anak mampu mengenal benda-benda di sekitarnya seperti nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. Selain itu, faktor yang mendukung meningkatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri adalah dengan adanya reward yang

diberikan guru, yang membuat anak lebih semangat dan senang dalam mengikuti setiap kegiatan dengan maze geometri.¹¹

Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Safira adalah sama-sama menggunakan *Maze*. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Safira menggunakan permainan *maze* untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak usia dini 5-6 tahun. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Maze* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini

5. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Anif dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus*” pada tahun 2019 dengan menggunakan metode RND pada penelitiannya. Penelitian ini menjelaskan media maze alur tulis bisa dikatakan praktis pada perkembangan motorik halus anak karena telah memenuhi ketuntasan penilaian dalam hal kemudahan penggunaan, keamanan penggunaan dan telah terpenuhi juga ketuntasan penilaian R menyenangkan bagi anak. Pada setiap penggunaan media dan keefektifan media maze alur tulis pada

¹¹Safira, Safira, and Fidesrinur Fidesrinur. "Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui maze geometri pada anak usia 4-5 Tahun." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1.1 (2021): 1-9.

perkembangan motorik halus anak telah memenuhi ketuntasan kelayakan sebesar 100%.¹²

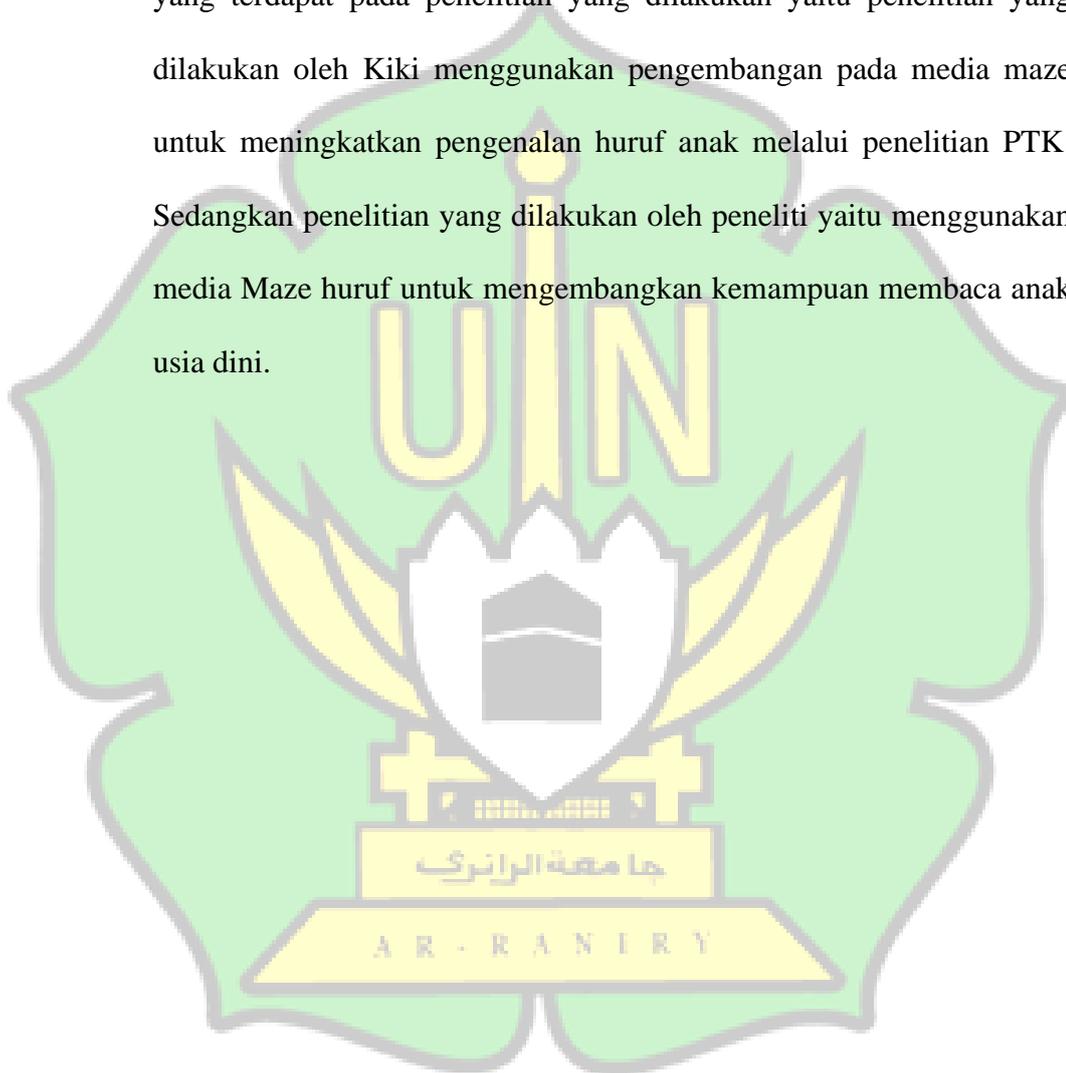
Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Anif adalah sama-sama menggunakan *Maze*. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Anif menggunakan pengembangan pada media *maze* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia dini. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media *Maze* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.

6. Penelitian relevan dari Kiki Julia berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Mencari Jejak (Maze) Pada Anak Kelompok B*" pada tahun 2022 dengan metodologi penelitian PTK. Penelitian ini menjelaskan bahwa Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa melalui permainan mencari jejak (*maze*) dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di Satuan PAUD MELATIH INDAH Desa Padang Kelapo Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan

¹²Munawaroh, Anif Umi, and Arwendis Wijayanti. "Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus." *Jurnal Pendidikan Modern* 5.1 (2019): 12-21.

persentase setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II.¹³

Persamaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Kiki adalah sama-sama menggunakan *Maze*. Sedangkan perbedaan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kiki menggunakan pengembangan pada media maze untuk meningkatkan pengenalan huruf anak melalui penelitian PTK. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media Maze huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini.



¹³Nengsi, Kiki Julia, Mimpira Haryono, and Rika Partika Sari. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Mencari Jejak (Maze) Pada Anak Kelompok B." *Journal Of Dehasen Educational Review* 3.3 (2022): 63-66.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Maze Huruf

1. Pengertian *Maze* Huruf

Maze adalah permainan yang menginstruksikan untuk melacak pengaturan, pelipir lara, dan melatih ketekunan. *Maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berliku dan berbelok atau jalan yang buntu serta memiliki rintangan permainan ini dapat merangsang imajinasi anak.¹*Maze* adalah salah satu kegiatan yang memberikan pengalaman belajar langsung pada anak.²*Maze* juga dapat diartikan sebagai labirin yaitu tempat yang membingungkan.³

Maze merupakan alat yang memiliki bentuk-bentuk dengan tujuan supaya menemukan tempat yang ditujuh dengan mencari jejak dan dengan menorehkan coretan serta terbuat dari papan atau kayu serta memiliki alur yang berliku dan berwarna yang berbeda-beda pada setiap alurnya sehingga menjadi alat permainan yang menarik.⁴*Maze* adalah papan alur yang memiliki beberapa bentuk alur diantaranya zig zag, gelombang kecil, gelombang besar, variasi I (miring dan datar) dan variasi II (lengkung, datar, tegak, dan miring).⁵Dari permainan *maze* ini

¹Ana Widyastuti, *Liat Jitu Anak Gemar Membaca Tulis*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, 2017), h. 136

² Aulia, dkk, *Minat Bermain dan Perkembangan Anak*, (Padang Sumatra Barat: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), h. 115.

³ Rusdianto, *Belajar Bahasa Arab Secepat Kilat*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), h. 240.

⁴ Lara Try Julianti, dkk, *Pengembangan Media Maze Alur Tulis Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Anggrek Desa Muara Pulutan Kabupaten Bengkulu Selatan*, Vol 1, No 2, Tahun 2022. h, 19

⁵ Anif Umi Munawaroh, dkk, *Pengembangan Media Maze Alur Tulis Pada Perkembangan Motoric Halus*, Vol 5, No 1 Tahun 2019, h.16.

dapat menggarap semua bagian perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Kelebihan dari permainan *maze* ini dapat mempersiapkan fokus (*cognitive development*), koordinasi tangan dan mata serta melatih kemampuan koordinasi anak-anak.⁶ Tujuan dari permainan *maze* adalah untuk memfokuskan anak dalam belajar, melatih konsentrasi, melatih daya ingat, melatih daya ingat, melatih mencari jalan keluar, serta melatih kelenturan otot tangan.⁷ Dalam memainkan *maze*, anak-anak harus menemukan jalur yang harus dilewati pada bagian *maze* untuk sampai pada tujuan akhir.⁸ Depdiknas menjelaskan pengertian *maze* adalah mencari jejak yaitu suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Kegiatan ini digemari anak-anak karena dapat memberikan nilai positif dalam pengembangan daya pikir dan kecermatan serta keterampilan.⁹

Berdasarkan beberapa teori yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *maze* adalah sebuah permainan dengan jalan sempit, berliku dan berbelok atau jalan yang buntu serta memiliki rintangan permainan ini dapat merangsang imajinasi anak permainan *maze* dapat memfokuskan anak dalam belajar, melatih konsentrasi, melatih daya ingat, melatih daya ingat, melatih mencari jalan keluar, serta melatih kelenturan otot tangan.

⁶Sianipar, Audia, et al. "Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2.2 (2022): 210-223.

⁷ Asni Haque & Rohita, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Maze Terhadap Kemampuan Motoric Halus Pada Anak Kelompok A di TK Al-fitroh*, Vol .1z No,3Tahun 2014, h. 4.

⁸ Yahya Isy, *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok V di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabuoaten Bone Bolango*, (Eprints: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h, 1

⁹ Maya Lestari, *Bermain Maze Huruf dan Angka*, (Jakarta: Guepedia, 2019), h.19.

2. Manfaat Maze Huruf

Maze huruf memiliki manfaat dalam pengenalan huruf pada anak usia dini.

Adapun manfaat dari *maze* huruf yaitu:

- a. Alat untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan logika spasial
- b. Mengembangkan daya imajinasi
- c. Melatih kecermatan dalam memecahkan masalah
- d. Melatih konsentrasi
- e. Melatih motorik halus
- f. Mengembangkan kemampuan berfikir logis
- g. Melatih panca indra.¹⁰

Terdapat juga beberapa manfaat dari permainan *maze* diantaranya sebagai berikut:

- a. Melatih kesabaran
- b. Melatih kemampuan mengelompokkan
- c. Mencari solusi dan mempelajari bentuk dan warna
- d. Melatih motorik halus
- e. Melatih berpikir logis
- f. Melatih tangan anak menjadi lentur.
- g. Dapat menarik perhatian anak

¹⁰ Yahya Isy, *Peningkatan Kemampuan Mengerjakan Maze Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok V di TK Cempaka Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango*, (Eprints: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h.2.

- h. Membantu anak untuk memecahkan masalah yang sederhana seperti halnya mengembangkan kognitif berpikir logis anak
- i. Dapat mendalami perilaku anak tentang yang baik dan tidak baik.
- j. Dapat dilakukan di atas kertas berbentuk gambar yang berliku-liku.¹¹

Maka dapat disimpulkan bahwa maze memiliki banyak manfaat seperti alat untuk menstimulasi intelegensi logika matematika dan logika spasial, mengembangkan daya imajinasi, melatih kecermatan dalam memecahkan masalah, melatih konsentrasi.

3. Cara Membuat *Maze* Huruf

Beberapa tahap pembuatan *maze* untuk anak TK yakni menyiapkan bahan, menyiapkan alat, membuat desain atau sketsa dan melaksanakan pembuatannya. Selain itu para guru TK yang ingin membuat *maze* yang kreatif dan inovatif haruslah mengetahui syarat-syarat pembuatan *maze*. Terdapat tiga macam syarat dalam pembuatan *maze* yakni syarat edukatif, syarat teknis, syarat estetika.

- a. Syarat edukatif yakni pembuatan *maze* disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlakudan disesuaikan dengan proses pembelajaran.
- b. Syarat teknis yakni *maze* dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, serta sebaiknya multiguna agar banyak aspek perkembangan anak yang ditingkat. Sebaiknya *maze* dibuat dengan menggunakan bahan yang

¹¹ Anggil Viyantini Kuswanto, *Sistem Literature Review: Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Vol 4, No 2, Tahun 2020, 121

mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau dari bahan bekas/sisa serta aman dan tidak mengandung unsur-unsur yang membahayakan anak seperti tajam dan beracun. *Maze* yang baik hendaknya awet, kuat dan tahan lama, mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi serta dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

- c. Syarat estetika meliputi beberapa hal yakni bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa anak), keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil), warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.¹²

Maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan *maze* disesuaikan dan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran atau kurikulum yang berlakudan disesuaikan, *maze* dirancang sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, syarat estetika meliputi beberapa hal yakni bentuk yang elastis.

4. Langkah Bermain *Maze* Huruf

Langkah-langkah penggunaan permainan *maze* dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Guru mengajak anak untuk memperhatikan permainan *maze*
- b. Guru menjelaskan cara bermain *maze*.
- c. Guru meminta anak menjalankan *maze* dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui permainan *maze* seperti dalam lintasan mobil untuk menemukan warna bentuk ataupun angka yang sudah dipasang

¹² Badru, 57 *Permainan Kreatif untuk Mencerdaskan Anak*, (Jakarta: Mediakita, 2009), h.22

- d. Guru meminta anak untuk menyebutkan gambar sesuai yang dilaluinya
- e. Guru akan membimbing anak apabila anak menghadapi kendala dalam menjalankan permainan *maze*.¹³

Langkah-langkah bermain *maze* yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

- a. Guru melakukan pembukaan kegiatan sebelum belajar
- b. Guru mengenalkan tema kegiatan terlebih dahulu
- c. Guru mengabsen seluruh anak yang hadir
- d. Guru mengenalkan *maze* huruf pada anak
- e. Guru menjelaskan bagaimana cara bermainnya kepada anak
- f. Guru memberikan contoh permainan *maze* huruf pada anak
- g. Guru menjelaskan aturan bermain *maze* huruf
- h. Guru mempersilahkan anak untuk bermain *maze* huruf sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh guru.

Maka dapat disimpulkan bahwa *maze* dapat dilakukan dengan cara guru mengajak anak untuk memperhatikan permainan *maze* guru menjelaskan cara bermain *maze*, guru meminta anak menjalankan *maze* dengan mencari jalan keluar yang tepat melalui permainan *maze* seperti dalam lintasan mobil untuk menemukan warna bentuk ataupun angka yang sudah dipasang guru meminta anak untuk menyebutkan gambar sesuai yang dilaluinya, guru akan membimbing anak apabila anak menghadapi kendala dalam menjalankan permainan *maze*.

¹³ Anggil Viyantini Kuswanto, *Sistem Literature Review: Permainan Maze dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Vol 4, No 2, Tahun 2020, 121-122

B. Membaca Permulaan Anak Usia Dini

1. Pengertian Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Membaca permulaan ialah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah, program ini menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan-kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. Membaca permulaan adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.¹⁴ Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, dan metakognitif karena proses membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulisan (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Ketika seseorang menghadapi sebuah tulisan, kemudian ia melihatnya maka ia dikatakan membaca. Namun membaca bukan hanya sekedar melihat tulisan tetapi juga mampu menangkap makna tersirat maupun tersurat dari sebuah bacaan.¹⁵

Membaca sebagai proses memperoleh makna dari cetakan. “Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan reseptif saja, melainkan menghendaki pembaca untuk aktif berfikir untuk memperoleh makna dari teks, pembaca harus menyertakan latar belakang bidang pengetahuannya, topik, dan

¹⁴ Lia Julianingsih, *Media Putaran Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*, Vol 6, no 2 tahun 2020, h. 118.

¹⁵ Sri Hartani, *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make A match*, (Solo: Unisri Press, 2021), h.23.

pemahaman terhadap sistem bahasa itu sendiri. Tanpa hal-hal tersebut selembar teks tidak berarti apa-apa bagi pembaca. Membaca permulaan merupakan tahapan anak dalam keterampilan membaca yang lebih tinggi. Membaca membuat pengetahuan anak semakin bertambah, banyak hal-hal positif yang dapat di ambil melalui membaca. Dengan demikian, membaca permulaan bagi anak usia dini harus memperoleh perhatian yang sungguh-sungguh dari pendidik, sehingga anak menyadari bahwa melalui membaca anak-anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi dari media cetak serta membuka wawasan anak tentang berbagai hal.¹⁶

Melalui membaca permulaan anak dapat memberikan informasi dan mengkomunikasikan informasi yang di dapat kepada orang lain. membaca merupakan suatu proses komunikasi. Dalam kata “membaca” terdapat aktivitas atau proses menangkap dan memahami sejumlah informasi maupun pesan yang tertuang dalam bentuk tulisan. Jadi membaca merupakan kegiatan otak untuk mencerna, memproses, dan memahami serta memaknai symbol-simbol dalam tulisan. “Aktivitas membaca merangsang otak untuk melakukan olah pikir serta memahami makna yang terkandung dalam tulisan”. Semakin sering anak membaca maka pengetahuannya akan semakin bertambah serta wawasannya akan semakin bertambah. Otak juga akan semakin ter asah karena otak sering digunakan untuk mengolah informasi dari bacaan. Anak-anak kecil usia 6 tahun mampu “belajar

¹⁶ Basuki, *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Deepublish, 2015), h.26.

membaca kata-kata, kalimat atau paragraf, tidak jauh berbeda dengan saat anak mulai belajar secara lisan.¹⁷

Dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan pondasi dasar dan sebagai dasar kekuatan yang akan mendorong anak agar mampu membaca dengan baik yakni dapat mengolah dan menyerap serta menelaah informasi yang di dapat dari bacaan. Namun minat membaca awal tersebut belum tentu terbentuk dengan sendirinya. Perlu adanya stimulasi dan dukungan dari orang serta lingkungan sekitar anak.

2. Tahap Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini

Kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi empat tahap perkembangan, yaitu:

1. Tahap Timbulnya Kesadaran terhadap Tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membolak-balikkan buku, dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya. Buku yang bisa menjadi media pertama bagi anak dapat berupa *board book*. *Board book* adalah buku yang terbuat dari karton tebal. *Board book* ini merupakan buku yang cocok bagi pemula, yakni bayi dan balita, dikarenakan tekstur yang tebal dan tidak mudah sobek.

¹⁷ Sri Wahyuni, *Cepat Bisa Baca*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2021), h. 21.

2. Tahap Membaca Gambar

Anak usia taman kanak-kanak telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan dirinya dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya. Gambar yang ada pada buku dinarasikan anak sesuai dengan imajinasinya ketika melihat gambar tersebut. Anak sudah menyadari bahwa buku memiliki karakteristik khusus, seperti judul, halaman, huruf, kata dan kalimat, serta tanda baca. Anak sudah menyadari bahwa buku terdiri dari bagian depan, tengah dan bagian akhir.

3. Tahap Pengenalan Bacaan

Pada tahap ini, anak usia taman kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa, seperti fonem (bunyi huruf), semantik (arti kata), dan sintaksis (aturankata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali pada cetakan hurufnya. Anak mulai mengenalkan tanda-tanda yang ada pada benda-benda di lingkungannya.

4. Tahap Membaca Lancar

Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Tahap membaca lancar biasanya dimulai pada usia

prasekolah, yakni usia 5-6 tahun. Tahap membaca lancar pada anak dimulai karena anak sering mendengar atau membaca buku yang menarik bagi dirinya.¹⁸

Sedangkan tahapan membaca terbagi menjadi 5 tahapan yaitu: Tahap Magis (*Magical Stage*), Tahap Konsep Diri (*Self Concept Stage*), Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*), Tahap Membaca Lanjut (*Take-off Reader Stage*), Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*).¹⁹

Dari tahap-tahap membaca di atas dapat kita simpulkan bahwa dalam belajar membaca pada anak, ada tahap-tahap yang dilalui anak yakni dari tahap magis hingga tahap membaca mandiri yang berlangsung secara bertahap. Perkembangan membaca pada setiap anak berbeda-beda. Bergantung dari stimulasi, dorongan serta penyediaan fasilitas yang diberikan oleh orang tua maupun lingkungan yang ada disekitar anak. “Sejatinya pada anak usia dini, tahapan kemampuan membaca berada pada tahap membaca peralihan dan tahap membaca lanjutan. Pada tahap ini anak sudah sadar pada tulisan yang tampak dan mampu menemukan kata-kata yang dikenali anak dalam tulisan. Pada tahap ini, anak juga mulai tertarik pada bacaan dan mengenal tanda-tanda dalam bacaan.

3. Manfaat Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Membaca merupakan salah satu kebiasaan yang sangat baik bagi anak. Namun sangat menyedihkan ketika mengetahui bahwa kebanyakan dari kita tidaklah diperkenalkan dengan buku-buku yang memiliki begitu banyak manfaat

¹⁸ Dwi Haryanti, & Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management, 2020), h.17-25

¹⁹ Dwi Haryanti, & Dhiarti Tejaningrum, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini ...*, 21

sewaktu kita masih dini. Hal inilah yang menjadi alasan bagi kita untuk memulai kebiasaan membaca sebelum kita tertinggal jauh dibelakang dalam segala hal. Beberapa manfaat dari kegiatan membaca, yaitu: (1) anak akan memperoleh pengetahuan, (2) anak dapat mengidentifikasikan dirinya, (3) anak menemukan nilai-nilai keutamaan untuk membina kepribadian, (4) anak dapat berimajinasi dengan baik, (5) anak terbantu untuk menyelesaikan problem yang harus dihadapi, (6) anak dapat mengetahui pengalaman dan kebudayaan lain (7) memupuk rasa percaya diri anak.²⁰

Membaca bukan hanya sekedar melihat tulisan tetapi aktivitas ini mempunyai tujuan yakni untuk mendapatkan sejumlah informasi baru dari berbagai sumber. Tujuan membaca adalah sebagai berikut: 1. Untuk mendapatkan informasi tentang fakta dan kejadian yang terjadi di kehidupan sehari-hari. 2. Untuk meningkatkan citra diri semata. Tujuan ini bukan karena seseorang memiliki kebiasaan membaca, namun hanya dilakukan sesekali didepan orang lain. 3. Pada sebagian orang beranggapan membaca hanya bertujuan untuk melepaskan diri dari perasaan hati, misal saat seseorang merasa jenuh dan sedih. 4. Membaca sekedar untuk rekreatif, artinya hanya untuk mendapatkan kesenangan dan sebagai hiburan semata. Bukan untuk mencari informasi maupun pengetahuan. 5. Membaca hanya untuk mengisi waktu senggang. 6. Tujuan dari membaca yakni untuk mencari pengalaman serta wawasan dan mencari nilai kehidupan lainnya.²¹

²⁰ Imam Musbikin, *Penguatan Karakter Gemar Membaca, Integritas dan Rasa Ingin Tahu*, (Jawa Tengah: Nusa Media, 2021), h. 17.

²¹ Suhartin, *Mengatasi Kesulitan-kesulitan dalam Pendidikan Anak*, (Jawa Barat: Gunung Mulia, 1999), h.184.

Maka dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan memiliki manfaat seperti anak akan memperoleh pengetahuan, anak dapat mengidentifikasi dirinya, anak menemukan nilai-nilai keutamaan untuk membina kepribadian, anak dapat berimajinasi dengan baik, anak terbantu untuk menyelesaikan problem yang harus dihadapi, anak dapat mengetahui pengalaman dan kebudayaan lain memupuk rasa percaya diri anak.

4. Tujuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Tujuan membaca permulaan pada anak usia dini yaitu memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mampu mengetahui lambang berupa simbol-simbol bahasa artinya, mengenali lambang-lambang dalam membaca awal diharapkan anak mampu untuk mengidentifikasi lambang-lambang dan simbol-simbol bahasa seperti huruf abjad.
- b. Mampu mengenali kata dan kalimat, ketika anak telah mampu mengenali lambang-lambang bahasa, selanjutnya diharapkan anak mampu untuk mengenali kata dan sebuah kalimat.
- c. Mampu menemukan ide pokok dan kata kunci, membaca merupakan proses untuk menemukan sebuah ide pokok jadi diharapkan anak mampu mengerti dan memahami kata-kata yang menjadi inti bahasan ataupun makna dalam sebuah kata atau kalimat.
- d. Mampu menceritakan kembali sebuah isi bacaan pendek, setelah anak mampu menemukan ide pokok dan kata kunci dalam sebuah bacaan

maka selanjutnya diharapkan anak mampu untuk menceritakan kembali isi bacaan tersebut.²²

Maka dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan pada anak usia dini yaitu memiliki tujuan seperti mampu mengetahui lambang berupa simbol-simbol bahasa artinya, mampu mengenali kata dan kalimat, mampu menemukan ide pokok dan kata kunci, mampu menceritakan kembali sebuah isi bacaan pendek.

5. Faktor Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini

Faktor yang mempengaruhi anak membaca adalah, motivasi, lingkungan keluarga, dan bahan bacaan. Motivasi menjadi faktor yang sangat penting karena akan mendorong semangat belajar anak mau membaca. Motivasi dapat bersumber dari diri sendiri atau anak tersebut (motivasi intrinsik) dan motivasi yang bersumber dari orang lain atau diluar anak (motivasi ekstrinsik).²³ Lingkungan keluarga juga menjadi faktor yang sangat berpengaruh untuk anak membaca karena keluarga adalah orang-orang yang berada di dekat anak dan selalu bersama anak setiap harinya jadi sangat disarankan bagi keluarga untuk menjadi teladan yang baik untuk anak. Keluarga dapat mengajarkan dan membiasakan anak untuk membaca dengan cara mengajarkan baca tulis selama berada di rumah dan menyediakan bacaan yang menarik untuk anak. Selanjutnya adalah faktor bahan bacaan, bacaan yang terlalu sulit akan membuat anak tidak tertarik untuk membaca dan cenderung malas membaca. Maka dari itu pilihlah bahan bacaan

²²Astuti, Ayu Widi, Rizky Drupadi, and Ulwan Syafrudin. "Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun." *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education* 4.1 (2021): 73-81.

²³Rahman, Sunarti. "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 2022.

yang cocok dan sesuai dengan karakter anak yaitu bahan bacaan yang menarik disertai gambargambar dan ilustrasi yang menarik.²⁴

Faktor fisiologis mencakup seperti fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Anak yang lelah sangat tidak dimungkinkan untuk membaca buku karena kondisi ini sangat tidak menguntungkan bagi anak. Keterbatasan neurologis dan kekurangan secara fisik juga sangat berpengaruh pada anak yang menyebabkan dia gagal meningkatkan kemampuan membacanya. Faktor intelektual sangat erat hubungannya dengan kecerdasan dan IQ anak. Maka tingkat IQ yang dimiliki oleh anak juga berpengaruh dalam proses membaca terutama dalam membaca permulaan. Faktor lingkungan mencakup latar belakang keluarga, ekonomi keluarga dan Pendidikan orang tua. Faktor psikologis mencakup motivasi, minat baca, kematangan sosial, kematangan emosi, dan penyesuaian diri. Motivasi merupakan faktor yang dapat membuat anak untuk tertarik dalam membaca. Tanpa motivasi anak akan malas-malasan untuk belajar membaca dan cenderung tidak akan berminat membaca. Minat baca merupakan keinginan yang kuat dalam diri anak untuk belajar membaca yang disertai dengan usaha untuk melakukan membaca. Faktor kematangan sosial dan emosional akan mempengaruhi anak dalam proses membaca karena anak yang masih suka menangis, mudah marah dan tidak bisa bekerja dalam kelompok akan kesulitan untuk pembelajaran membaca.²⁵

Faktor yang mempengaruhi anak membaca adalah, motivasi, lingkungan keluarga, dan bahan bacaan, tulis selama berada di rumah dan menyediakan

²⁴ Imam Musbikin, *Penguatan Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Nusamedia, 2019), h.62.

²⁵ Dwi Haryanti, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2020), h.37.

bacaan yang menarik untuk anak. Selanjutnya adalah faktor bahan bacaan, bacaan yang terlalu sulit akan membuat anak tidak tertarik untuk membaca dan cenderung malas membaca.

6. Indikator Membaca Permulaan Anak Usia Dini 5-6 Tahun

Tingkat pencapaian aspek bahasa dalam lingkup perkembangan keaksaraan sebagai indikator kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun (kelompok B) sebagai berikut:

- a. Mengenal simbol huruf
- b. Mengenal bunyi huruf awal benda-benda di sekitar anak
- c. Memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk huruf
- d. Menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi awal atau huruf awal
- e. Membaca nama sendiri.²⁶

Berdasarkan keterangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan bagian dari lingkup keaksaraan dan adapun indikator kemampuan membaca permulaan terdiri dari kemampuan mengenal simbol huruf, menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi awal atau huruf awal, memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk huruf, anak mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, membaca nama sendiri dan menuliskan nama sendiri.

²⁶ Ellysa Aditya Suryawati & Muhammad Akkas, *Buku Panduan Guru, Capaian Pembelajaran Elemen Dasar-Dasar, Literasi dan Steam*, (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, 2021), h.4.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif, metode penelitian kuantitatif atau bisa disebut dengan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan dan sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian dengan pendekatan eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan untuk eksperimen atau dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.¹ Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.²

Desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian eksperimen dengan pendekatan *one group pretest-posttest desain* yaitu penelitian yang dilakukan dengan metode sebelum diberikan *treatment*/ perlakuan variabel diukur sebelum (*pretest*) dan sesudahnya *treatment* dilakukan pengukuran/ test (*posttest*) dengan indikator-indikator anak yang berkembang.³

Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest posttest designs* dapat digambarkan pada tabel berikut ini:⁴

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*,72

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabert, CV, 2013) h.7

³ Aziz Alimul Hidayat, *Metode Penelitian Paradigma Kuantitatif*, (Surabaya: Health Boks Pblishing, 2015), h.43

⁴Fajri Ismail, *Statistik untuk penelitian pendidikan dan ilmu ilmu sosial*, (Jakarta Kencana, 2018), h.54

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O1	X	O2

Sumber: *Fajri Ismail, 2018*

Keterangan :

O1 : Tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O2 : Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK negeri An-Nada Jalan Habib Mustafa, Gampong Trieng Meuduroe Baroh Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Selatan tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan kumpulan obyek mengenai sesuatu persoalan secara keseluruhan atau kumpulan individu atau karakteristik keseluruhan yang akan diteliti. Adapun jumlah populasi di TKN An-Nada Aceh Selatan berjumlah 45 orang anak, kelas B1 berjumlah 15 orang

anak, B2 berjumlah 15 orang anak dan B3 berjumlah 15 orang anak usia 5-6 tahun.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang di ambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, seperti keterbatasan dan tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁵

Adapun teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sugiyono berpendapat bahwa *Purposive Sampling* adalah suatu teknik yang menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁶*purposive sampling* sesuai digunakan untuk penelitian kuantitatif dan penelitian yang tidak membutuhkan generalisasi.⁷Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah anak kelas B1 karena permasalahan ditemukan di kelas tersebut yang terdiri dari 15 orang anak TKN An-Nada Aceh Selatan.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2020), h. 127.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016). h, 85.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif...*, h.85.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi sesuai dengan penelitian yang dapat diukur dan jenis sumber data yang tersedia.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan cara mengamati, serta pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek dalam ruang lingkup sasaran.⁸ Observasi ialah mengamati juga menulis sistematis terhadap berbagai fenomena yang diteliti.⁹

2. Dokumentasi

Dokumentasi dikenal sebagai dokumenter. Teknik ini adalah teknik pengumpulan data dan informasi melalui pencarian dan penemuan bukti-bukti. Dokumentasi berguna karena dapat memberikan latar belakang yang lebih luas mengenai pokok penelitian. Foto merupakan salah satu bahan dokumenter yang bermanfaat sebagai sumber informasi karena foto mampu membekukan dan menggambarkan peristiwa yang terjadi.¹⁰

Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan suatu bentuk bukti dari hasil penelitian, bukti penelitian bisa berupa foto, video, perekam suara, transkrip, dan hal lain yang dapat membantu sebagai bentuk dokumentasi penelitian.

⁸Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.104

⁹Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian*, (Bandung: Sinar Baru, 2008), h.84.

¹⁰ Bambang Sudaryana & Ricky Agusiady, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), h.157

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.¹¹ Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi. Penelitian ini memberikan jawaban setiap item instrumen tersebut diukur dengan menggunakan metode penilaian di PAUD.¹²

Berikut ini adalah pedoman penilaian yang akan digunakan peneliti dalam penelitian:

Tabel 3.2 Instrumen Observasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak

No	Indikator	Sub Indikator	Aktivitas yang diamati	Keterangan			
				BB	MB	BSH	BSB
1	Membaca Permulaan	Mengenal simbol huruf	1. Anak mengenal simbol huruf melalui maze huruf				
		Mengenal bunyi huruf awal benda-benda disekitaran anak	2. Anak mengenalkan bunyi huruf awal benda melalui maze huruf				
		Memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk	3. Anak memahami hubungan antar bunyi				

¹¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan kelas*, (Bandung: Prenada Media, 2010), h.84

¹² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Renika Cipta, 2014), h.285

	huruf	dengan bentuk huruf melalui maze huruf				
	Menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi awal atau huruf awal	4. Anak menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi awal atau huruf awal melalui maze huruf				
	Membaca nama sendiri	5. Anak membaca nama sendiri melalui maze huruf				

Ellysa Aditya Suryawati & Muhammad Akkas, 2021

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Dengan penilaian kategori belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).¹³

Tabel 3.3 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak

Interval	Kategori	Skor
0-25	Belum Berkembang (BB)	1

¹³ Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: IKAPI, 2013), h.148.

26-50	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Johni Dimyat, 2013

Setelah diperoleh data berupa nilai setiap anak dari kegiatan *Pretest treatment* dan *Posttest* maka akan dilakukan penjumlahan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

2. Rumus untuk mencari persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah:¹⁴

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum.

3. Rumus Mencari Rata-Rata.¹⁵

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

¹⁴ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

¹⁵ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

1. Uji Validitas

Validitas merupakan kesahihan sebuah instrument atau alat ukur untuk mengumpulkan data. Uji ketepatan alat ukur dalam mengukur apa yang ingin diukur adalah uji validitas tujuan dari uji validitas adalah untuk menilai apakah seperangkat alat ukur sudah tepat mengukur apa yang seharusnya diukur. Kemampuan sebuah instrument dalam mengukur apa yang akan diukur menjadi istilah yang menggambarkan kemampuan sebuah instrument.¹⁶ Maka alat pengukur harus memiliki kriteria berikut: pertama instrument penelitian harus benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian. Kedua memiliki instrumen penelitian yang baik seperti kemampuan membedakan data yang bersumber dari variable-variabel yang terlibat dalam penelitian. Adapun uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan oleh validator menggunakan lembar validasi instrument.

F. Teknik Analisa Data

Teknik analisi data adalah prosese sistematis untuk mencari dan menyusun data yang didapat dari observasi dan dokumentasi. Karena data pada penelitian ini adalah kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik yang sudah tersedia.¹⁷ Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

¹⁶ Rahmi Ramadhani & Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2021), h. 146

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 243.

Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah variabel penelitian terdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel yang diteliti kecil, dan menggunakan bantuan dari program SPSS versi 26. Adapun metode *Shapiro Wilk* juga dikenal dengan *W-test* dan merupakan tes pengujian normalitas data yang efektif yang digunakan pada sampel data yang berjumlah kurang dari 50.¹⁸ bentuk hipotesis dalam menguji normalitas yaitu:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan P-value atau significance (Sig) yaitu sebagai berikut:

Jika sig < 0,05 maka H_a ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika sig > 0.05 maka H_0 diterima ataupun data berdistribusi normal.¹⁹

2. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji-t digunakan dapat menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan nilai T_{hitung} , maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-t sebagai berikut:

¹⁸ Rahmi Ramadhan, Nurani Sri Bina, *Sttatistika Penelitian Pendidikan Analisis Perhitungan Matematika Dan Aplikasi SPSS*, (Jakarta: Prenada media, 2021), h. 196 .

¹⁹ Rahmi Ramadhan, Nurani Sri Bina, *Sttatistika Penelitian ...*,h.198

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}} \text{ dengan } M_d = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

M_d = Mean dari perbedaan pretes dan postes

d = Selisih skor gain sesudah dengan skor gain sebelum dari setiap objek

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

n = Banyaknya sampel (subjek penelitian)

$d.k$ = Derajat kebebasan (ditentukan dengan $n-1$).²⁰

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai t_{hitung} di atas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan

pada taraf signifikan = $t_{tabel}: \alpha = 0.05$

Derajat kebebasan $dk = n-1$ atau

$15-1 = 14$ Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

Tolak (H_0), jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, terima H_a

Tolak (H_a), jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, terima H_0

²⁰ Supardi , *Aplikasi Statistiks...*, h. 325

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Satuan Pendidikan

TK NEGERI An-Nada berlokasi di jalan Habib Mustafa Desa Trieng Meuduro Baroh, Kecamatan. Sawang, Kabupaten Aceh Selatan. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2004 dan Alhamdulillah pada tahun 2006 sudah berstatus Negeri. TK Negeri An-Nada terletak di sebuah desa di pinggir gunung dan juga dikelilingi oleh persawahan, dimana kondisi udaranya sangat segar dan nyaman, serta jauh dari kebisingan lalu lintas. Selain itu TK Negeri An-Nada juga memberikan fasilitas kepada masing-masing anak sesuai minat bakat dan ketertarikan anak. Oleh karenanya kami menambahkan kegiatan Pengembangan Diri yang bisa diikuti oleh semua peserta didik. TK Negeri An-Nada berpotensi melahirkan generasi unggul yang sehat, cerdas, mandiri, kreatif dan berakhlaqul karimah. Berikut ini adalah profil satuan pendidikan :

Nama :TK Negeri An-Nada
Alamat : Jl. Habib Mustafa Kel. Taman Kanak-Kanak Kec. Sawang Kota
Tapak Tuan 50132 - Aceh Selatan
Telepon : 085211785069
Email : tknegeriannadasawang@gmail.com
Jenis layanan :Taman Kanak-Kanak

NPSN: 69829311¹

¹ Dokumentasi TK Negeri An-Nada

Visi, misi dan tujuan sekolah penggerak TK. Negeri An Nada Trieng Meuduro Sawang

Visi TK Negeri An-nada

"Membentuk anak berakhlak mulia, mandiri, kreatif dan peduli lingkungan" **Misi**

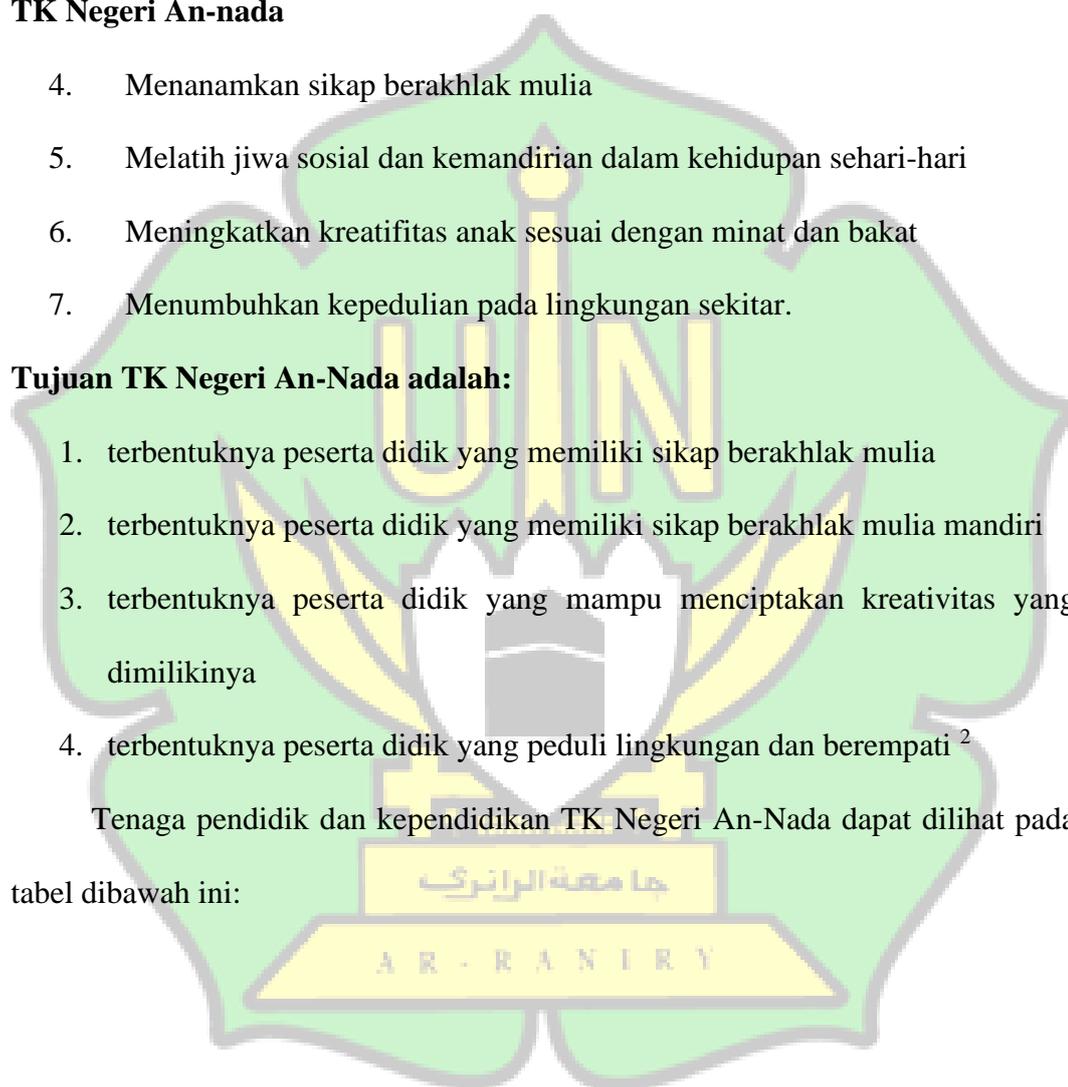
TK Negeri An-nada

4. Menanamkan sikap berakhlak mulia
5. Melatih jiwa sosial dan kemandirian dalam kehidupan sehari-hari
6. Meningkatkan kreatifitas anak sesuai dengan minat dan bakat
7. Menumbuhkan kepedulian pada lingkungan sekitar.

Tujuan TK Negeri An-Nada adalah:

1. terbentuknya peserta didik yang memiliki sikap berakhlak mulia
2. terbentuknya peserta didik yang memiliki sikap berakhlak mulia mandiri
3. terbentuknya peserta didik yang mampu menciptakan kreativitas yang dimilikinya
4. terbentuknya peserta didik yang peduli lingkungan dan berempati ²

Tenaga pendidik dan kependidikan TK Negeri An-Nada dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



²Dokumentasi TK Negeri An-Nada

Tabel 4.1 Data Guru TK Negeri An-Nada

No	Nama Pendidik
1	Lili Suryani, S.Pd
2	Riri Ariana
3	Devi Saharyana, S.Pd.I
4	Dwi Nellyana , S.Pd
5	Herliantina, S.Pd
6	Resi Hamalia, S.Pd
7	Rika Yulia Asma, S.Pd
8	Rahma Sari, S.Pd
9	Suryani, S.Pd
10	Irma Susanti
11	Yenni Emilia

Dokumentasi TK Negeri An-Nada

Sedangkan peserta didik yang terdiri dari usia 5-6 tahun di TK Negeri An-Nada dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data peserta didik TK Negeri An-Nada

No	Nama Anak	Jenis kelamin L/K
1	DPS	P
2	AFA	L
3	FR	L
4	HL	L
5	FL	P
6	MFF	L
7	MF	L
8	MHF	L
9	MK	L
10	MKI	L
11	MIF	L
12	ML	L
13	SRN	P
14	M A	L
15	LN	P

Dokumentasi TK Negeri An-Nada

Tabel 4.3 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tanggal Kegiatan
1	Selasa 7 November 2023	Pretest
2	Rabu 8 November 2023	Treatment I
3	Kamis 9 November 2023	Treatment II
4	Senin 13 November 2023	Treatment III
5	Selasa 14 November 2023	Posttest

(Jadwal Penelitian 7 s/d 14 November 2023)

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pretest

Pretest dilakukan pada hari Selasa 7 November 2023 dengan kegiatan dimana guru menampilkan kartu huruf A s/d Z, anak menyebutkan huruf-huruf yang dikenal lalu guru mengacak kartu huruf dan meminta anak untuk mengambil satu kartu huruf dan menyebutkan huruf tersebut. Guru menampilkan media stik huruf, lalu guru meminta anak untuk mencocokkan huruf abjad menggunakan stik huruf, setelah itu guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

Berikut hasil data *pretest* yang telah dilakukan dengan menggunakan kartu huruf dan stik huruf.

Tabel 4.4 Data Pretest Anak TK B Negeri An-Nada

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	2	1	12,5
2	AFA	4	2	25
3	FR	4	2	25
4	HL	3	1,5	18,75
5	FL	4	2	25
6	MFF	3	1,5	18,75
7	MF	3	1,5	18,75
8	MHF	2	1	12,5
9	MK	2	1	12,5

10	MKI	5	2,5	18,75
11	MIF	2	1	12,5
12	ML	4	2	25
13	SRN	2	1	12,5
14	M A	3	1,5	18,75
15	LN	4	2	25
Jumlah		47	23,5	281,25
rata-rata		3,13	1,57	18,75

(Olah Data Menggunakan Microsoft excel 2010)

Untuk memperoleh nilai pada tiap kolom pada tabel di atas menggunakan rumus sebagai berikut:

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

Nilai = 4 x 2

Nilai = 8

maka diperoleh nilai 8.

Rumus untuk Mencari Persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah:³

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

³ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

$$P = \frac{2}{8} \times 100\%$$

$$P = 12,5\%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial DPS adalah 12,5% rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

Rumus Mencari Rata-Rata.⁴

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}} =$$

$$\text{Mean} = \frac{281,25}{15} = 18,75$$

Berdasarkan kegiatan *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada penjumlahan di atas adalah 281,25% dengan nilai rata-rata 18,75.

2. Treatment

Treatment I dilakukan pada hari Rabu 8 November 2023, mulanyaguru menampilkan kertas yang memiliki *maze* huruf, lalu anak memperhatikan kertas *maze* huruf tersebut, kemudian guru meminta anak untuk menarik garis mengikuti pola bentuk huruf pada *maze*.Guru kemudian meminta anak untuk menyebutkan bentuk *maze* huruf tersebut menyerupai huruf yang sesuai dengan *maze*. Laluguru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

Berikut hasil data *treatment I* yang telah dilakukan dengan menggunakan kertas *maze* huruf.

⁴ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Tabel 4.5 Data Treatment I Anak TK B Negeri An-Nada

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	4	1,33	33,33
2	AFA	5	1,67	41,66
3	FR	6	2,00	50
4	HL	7	2,33	58
5	FL	6	2,00	50
6	MFF	6	2,00	50
7	MF	5	1,67	41,6
8	MHF	4	1,33	33,33
9	MK	4	1,33	33,33
10	MKI	7	2,33	58
11	MIF	4	1,33	33,33
12	ML	5	1,67	41,66
13	SRN	4	1,33	33,33
14	M A	5	1,67	41,66
15	LN	6	2,00	50
Jumlah		78	26,00	649,23
rata-rata		5,2	1,7333333	43,282

(Olah Data Menggunakan Microsoft excel 2010)

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

Nilai = 4 x 3

Nilai = 12

Rumus untuk mencari persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah:⁵

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

⁵ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

F : Skor

N: Nilai Maksimum

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{4}{12} \times 100\%$$

$$P = 33,33\%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial DPS adalah 33,33 rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

Rumus Mencari Rata-Rata.⁶

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{649,23}{15} = 43,28$$

Berdasarkan kegiatan *Treatment I* yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada penjumlahan di atas adalah 649,23% dengan nilai rata-rata 43,28.

Treatment II pada hari Kamis 9 November 2023 guru menampilkan media *maze* huruf yang memiliki lambang huruf abjad A s/d Z dan memiliki gambar benda. Guru meminta anak memperhatikan lambang huruf abjad dan menyebutkan huruf yang dikenal, lalu anak menyebutkan huruf yang dikenal pada *maze* huruf tersebut. Kemudian guru meminta anak menyesuaikan huruf abjad dengan kata yang memiliki huruf awalan yang sama, dan anak menyesuaikan dengan cara

⁶ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

menarik huruf-huruf abjad tersebut dengan kata yang memiliki huruf awalan yang sama, guru meminta anak menyebutkan kata dari huruf telah anak sesuaikan di *maze* huruf tersebut. Guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

Berikut hasil data *treatment II* yang telah dilakukan dengan menggunakan media *maze* huruf yang memiliki lambang huruf abjad A s/d Z.

Tabel 4.6 Data *Treatment II* Anak TK B Negeri An-Nada

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	6	2,00	50
2	AFA	7	2,33	58
3	FR	8	2,67	66,66
4	HL	7	2,33	58
5	FL	8	2,67	66,66
6	MFF	6	2,00	50
7	MF	8	2,67	66,66
8	MHF	5	1,67	41,6
9	MK	6	2,00	50
10	MKI	7	2,33	58
11	MIF	6	2,00	50
12	ML	7	2,33	58
13	SRN	8	2,67	66,66
14	M A	7	2,33	58
15	LN	7	2,33	58
Jumlah		103	34,33	856,24
rata-rata		6,87	2,29	57,08

(Olah Data Menggunakan Microsoft excel 2010)

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

Nilai = 4 x 3

Nilai = 12

Rumus untuk mencari persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah:⁷

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{6}{12} \times 100\%$$

$$P = 50\%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial DPS adalah 50% rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

Rumus Mencari Rata-Rata.⁸

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{856,24}{15} = 57,08$$

Berdasarkan kegiatan *Treatment II* yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada penjumlahan di atas adalah 856,24% dengan nilai rata-rata 57,08.

⁷ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

⁸ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Treatment III dilakukan pada hari Senin 13 November 2023 dimana guru menampilkan media permainan yaitu jalan *maze*. Guru meminta anak untuk memilih pensil nama sesuai dengan nama anak masing-masing. Anak membaca namanya sendiri yang ada pada pensil tersebut, lalu anak bermain mencari jalan keluar pada *maze* secara bergantian. Guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

Berikut hasil data *treatment III* yang telah dilakukan dengan menggunakan media permainan yaitu jalan *maze*.

Tabel 4.7 Data *Treatment III* didik TK Negeri An-Nada

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	8	2,67	66,66
2	AFA	7	2,33	58
3	FR	8	2,67	66,66
4	HL	8	2,67	66,66
5	FL	8	2,67	66,66
6	MFF	10	3,33	83,33
7	MF	9	3,00	75
8	MHF	9	3,00	75
9	MK	8	2,67	66,66
10	MKI	8	2,67	66,66
11	MIF	9	3,00	75
12	ML	9	3,00	75
13	SRN	9	3,00	75
14	M A	8	2,67	66,66
15	LN	9	3,00	75
Jumlah		127	42,33	1057,95
rata-rata		8,47	2,82	70,53

(Olah Data Menggunakan Microsoft excel 2010)

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

$$\text{Nilai} = 4 \times 3$$

$$\text{Nilai} = 12$$

Rumus untuk mencari persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut adalah:⁹

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{8}{12} \times 100\%$$

$$P = 66,66\%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial DPS adalah 66,66% rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

Rumus Mencari Rata-Rata.¹⁰

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{1057,95}{15} = 70,53$$

⁹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

¹⁰ Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

Berdasarkan kegiatan *Treatment* III yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada penjumlahan di atas adalah 1057,95% dengan nilai rata-rata 70,53.

3. *Posttest*

Posttest dilakukan pada Selasa 14 November 2023 dimana guru menampilkan kartu huruf A s/d Z, anak menyebutkan huruf-huruf yang dikenal, lalu guru mengacak kartu huruf dan meminta anak untuk mengambil satu kartu huruf dan menyebutkan huruf tersebut. Guru menampilkan media stik huruf, lalu guru meminta anak untuk mencocokkan huruf abjad menggunakan stik huruf, setelah itu guru menilai kemampuan membaca permulaan anak dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi.

Berikut hasil data *Posttest* yang telah dilakukan dengan menggunakan kartu huruf dan stik huruf

Tabel 4.8 Data *Posttest* Anak TK B Negeri An-Nada

No	Nama Anak	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	7	3,5	87,5
2	AFA	7	3,5	87,5
3	FR	5	2,5	62,5
4	HL	5	2,5	62,5
5	FL	6	3	75
6	MFF	7	3,5	87,5
7	MF	6	3	75
8	MHF	7	3,5	87,5
9	MK	8	4	100
10	MKI	6	3	75
11	MIF	7	3,5	87,5
12	ML	7	3,5	87,5

13	SRN	7	3,5	87,5
14	MA	8	4	100
15	LN	7	3,5	87,4
Jumlah		100	50	1249,9
rata-rata		6,67	3,33	83,33

(Olah Data Menggunakan Microsoft excel 2010)

Pemerolehan Nilai Maksimum Menggunakan Rumus:

Nilai = Skala Tertinggi Berdasarkan Interval x Jumlah Item Pertanyaan

Nilai = 4 x 2

Nilai = 8

Rumus untuk Mencari Persentase pada tiap anak digunakan rumus sebagai berikut Adalah:¹¹

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

keterangan :

F : Skor

N: Nilai Maksimum

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Maka di ketahui nilai persentase pada anak yang berinisial DPS adalah 66,66% rumus tersebut digunakan untuk memperoleh nilai persentase tiap anak.

¹¹ Tulus Winarsono, *Statistik dalam Penelitian dan Pendidikan*, (Malang: Universitas Muhamadiyah Malang, 2017). h, 20

Rumus Mencari Rata-Rata.¹²

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah Nilai Seluruh Anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

$$\text{Mean} = \frac{1249,9}{15} = 83,33$$

Berdasarkan kegiatan *Posttest* yang telah dilakukan, diperoleh jumlah nilai persentase seluruh anak pada perhitungan di atas adalah 1249,9% dengan nilai rata-rata 83,33.

B. Pengolahan dan Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan dari program SPSS versi 26. Bentuk hipotesis dalam menguji normalitas yaitu:

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan P-value atau significance (Sig) yaitu sebagai berikut:

Jika sig < 0,05 maka H_a ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika sig > 0.05 maka H_0 diterima ataupun data berdistribusi normal.¹³

¹² Ester Liswantiani & Georgius Ari Nugrahanta, *Mengoptimalkan Karakter Control Diri Anak Dengan Arana Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: CV Resiasitasi Pustaka, 2021).h, 107

¹³ Rahmi Ramadhan, *Nurani Sri Bina, Sttatistika Penelitian ...*,h.198

Setelah melakukan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh nilai signifikan sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NilaiPretestposttest	pretest	.209	15	.076	.861	15	.025
	posttest	.311	15	.000	.853	15	.019

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel uji normalitas yang dilakukan dapat diketahui bahwa data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat pada perolehan nilai peserta didik dengan taraf signifikansi 0,05 adapun diperoleh nilai signifikansi pada *pretest* adalah $0.025 < 0,05$ dan nilai signifikansi pada *posttest* $0,019 < 0,05$ kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan p-value atau significance (sig).Diperoleh bahwa :

- Nilai Sig (P-value/ nilai probabilitas) statistik pada *pretest* (tes awal) adalah 0.025 yaitu $0.025 > 0,05$ maka h_a diterima ataupun data *pretest* (tes awal) berdistribusi normal.
- Nilai Sig (P-value/ nilai probabilitas) statistik pada *Posttest* (tes akhir) adalah $0,019 < 0,05$ maka h_o diterima ataupun data *Posttest* (tes akhir) berdistribusi normal.

2. Uji t

Tabel 4.10 Uji t untuk melihat Penerapan Maze Huruf untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan

No	Nama Anak	Pretest		Posttest		d	Md (d.2)	Xd (d-Md)	Xd.2
		Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata				
1	DPS	2	1	7	3,5	2,5	1,76	0,74	0,55
2	AFA	4	2	7	3,5	1,5	1,76	-0,26	0,07
3	FR	4	2	5	2,5	0,5	1,76	-1,26	1,59
4	HL	3	1,5	5	2,5	1	1,76	-0,76	0,58
5	FL	4	2	6	3	1	1,76	-0,76	0,58
6	MFF	3	1,5	7	3,5	2	1,76	0,24	0,06
7	MF	3	1,5	6	3	1,5	1,76	-0,26	0,07
8	MHF	2	1	7	3,5	2,5	1,76	0,74	0,55
9	MK	2	1	8	4	3	1,76	1,24	1,54
10	MKI	5	2,5	6	3	0,5	1,76	-1,26	1,59
11	MIF	2	1	7	3,5	2,5	1,76	0,74	0,55
12	ML	4	2	7	3,5	1,5	1,76	-0,26	0,07
13	SRN	2	1	7	3,5	2,5	1,76	0,74	0,55
14	M A	3	1,5	8	4	2,5	1,76	0,74	0,55
15	LN	4	2	7	3,5	1,5	1,76	-0,26	0,07
Jumlah		47	23,5	100	50	26,5			8,934
rata-rata		3,13	1,57	6,67	3,33	1,76667			

(Penjumlahan Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Nilai pada tabel di atas diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Menghitung Nilai Rata-Rata Gain (d)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$Md = \frac{26,5}{15}$$

$$Md = 1,76$$

2. Menghitung nilai t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum xd}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{1,76}{\sqrt{\frac{8,93}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{1,76}{\sqrt{\frac{8,93}{15(14)}}}$$

$$t = \frac{1,76}{\sqrt{\frac{8,93}{210}}}$$

$$t = \frac{1,76}{\sqrt{0,04}}$$

$$t = \frac{1,76}{0,2}$$

$$t = 8,8$$

Uji hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan hasil t_{hitung} (uji-t) dengan t_{tabel} menggunakan perolehan skor *pretest* dan skor *posttest*. Nilai t_{tabel} diperoleh dengan cara menentukan nilai yang didasarkan pada taraf signifikan (0,05) dengan derajat kebebasan ($dk = n-1$), sehingga melalui cara tersebut diperoleh t_{tabel} sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t_{tabel} & \quad dk = n - 1 \\ & \quad dk = 15 - 1 \\ & \quad dk = 14 (1,761) \end{aligned}$$

Maka berdasarkan uji t_{tabel} diperoleh derajat kebebasan $dk_{(14)} = 1,761$ $t_{hitung} 8,8$ dan t_{tabel} adalah 1,76131 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,8 > 1,761$ dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a oleh karena hal itu dapat dikatakan bahwa adanya perbedaan nilai antara t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa penerapan maze huruf dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TKN An-Nada Aceh Selatan.

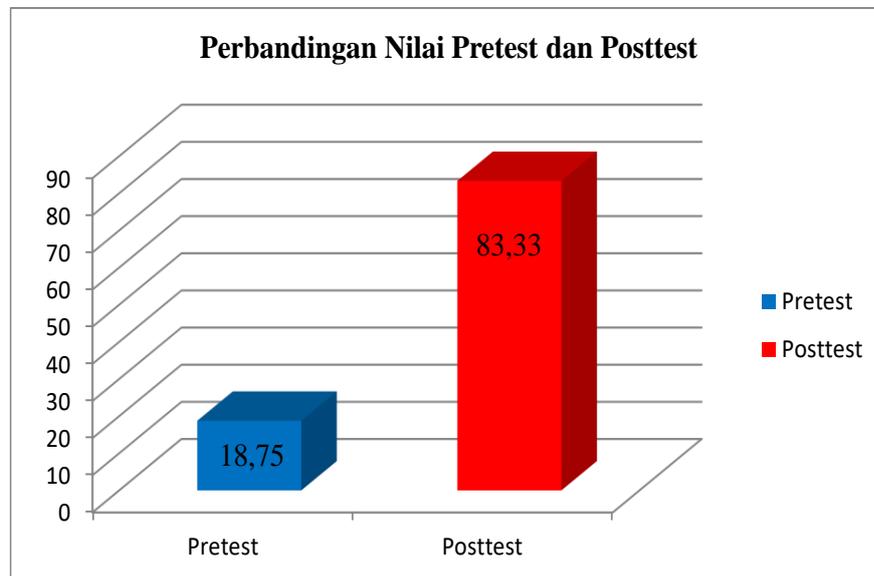
C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan pada tanggal 07 s/d 14 November 2023 dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen *onesample pretest posttest design*. Jumlah sampel 15 anak yang dimulai dari kegiatan *Pretest*, *Treatment* dan *Posttest* dengan menggunakan lembar instrument observasi yang memuat 2 indikator untuk kegiatan pretest dan posttest dan 3 indikator untuk treatment I s/d III. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dengan menggunakan metode *Shapiro Wilk* dengan SPSS versi 26, dan uji-t.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dan telah di peroleh nilai *prettes* maka akan dilakukan *treatment* pada tanggal 18 s/d 13 November 2023 dengan menggunakan 3 indikator pertanyaan tentang kemampuan membaca permulaan anak yang terdiri dari 1) memahami hubungan antara bunyi dengan bentuk huruf, 2) menyebutkan kelompok benda yang memiliki kesamaan bunyi awal atau huruf awal dan 3) membaca nama sendiri.

Sedangkan pada *pretest* dan *posttes* yang telah dilakukan dengan menggunakan 2 indikator pertanyaan yang terdiri dari 1) mengenal symbol huruf dan 2) mengenal bunyi huruf awal benda-benda di sekitarnya, diperoleh perbandingan nilai sebagai berikut :

Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest



(Sumber: Penjumlahan dengan Menggunakan Microsoft Excel 2010)

Maka berdasarkan Grafik4.1 perbandingan antara nilai pretest dan posttest dengan perolehan nilai pretest 18,75 dan posttest 83,33 maka dapat dikatakan adanya kenaikan nilai yang signifikan antara kedua kegiatan tersebut. setelah diperoleh nilai dari pretest, treatment dan posttes maka selanjutnya dapat dilakukan teknik pengolahan data uji normalitas dan uji t dengan hasil sebagai berikut:

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikan pada pretest adalah 0,025 dan pada posttest adalah 0,019 maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan p-value atau significance (sig) data pada *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a oleh karena hal itu dapat dikatakan bahwa adanya perbedaan nilai antara t_{hitung} dan t_{tabel} dapat disimpulkan bahwa penerapan maze huruf dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TKN An-Nada Aceh Selatan.

Maka dapat disimpulkan bahwa maze huruf dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini hal ini didukung oleh penelitian serupa yang membahas tentang maze huruf telah dilakukan sebelumnya dan memperoleh hasil sebagai berikut: berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela, Ermi, and Lenny Nuraeni mengenai permainan *maze* efektif dalam meningkatkan KBS anak usia 5-6 tahun, dengan permainan *maze* dapat meningkatkan minat belajar anak, peserta didik pun dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan bermakna bagi anak.¹⁴ Serta penelitian yang dilakukan oleh Rosidah, Laily dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan visual anak melalui permainan *maze* dengan berbagai modifikasi sebanyak 40,62%. Selain, meningkatkan kecerdasan visual, permainan *maze* juga dapat meningkatkan aspek kemampuan anak yang lain. Tindakan yang diberikan kepada anak kelompok B berupa permainan *maze* dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.¹⁵

Munawaroh, Anif Umi, and Arwendis Wijayanti media *maze* dengan hasil penelitian dimana alur tulis bisa dikatakan praktis pada perkembangan motorik halus anak karena telah memenuhi ketuntasan penilaian dalam hal kemudahan penggunaan, keamanan penggunaan dan telah terpenuhi juga ketuntasan penilaian menyenangkan bagi anak. Pada setiap penggunaan media dan

¹⁴Nurlaela, Ermi, and Lenny Nuraeni. "Pengaruh Permainan Maze Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 4.2 (2021): 144-150.

¹⁵ Rosidah, Laily. "Peningkatan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui permainan maze." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 8.2 (2014): 281-290.

keefektifan media maze alur tulis pada perkembangan motorik halus anak telah memenuhi ketuntasan kelayakan sebesar 100%.¹⁶

Serta Jamaliah Hasballah, Dewi Fitriani, and Rita Sariani dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwakelayakan pengembangan media maze hijaiyyah pada proses pembelajaran dalam menstimulus minat membaca iqra' pada anak memiliki hasil uji kelayakan berdasarkan validasi para ahli. Sehingga media maze hijaiyyah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media *maze* hijaiyyah setelah diuji coba lapangan di untuk memberikan pemahaman awal kepada anak mengenai minat membaca iqra dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran terutama dalam menstimulus minat membaca iqra' pada anak usia 4-5 tahun.¹⁷

¹⁶Munawaroh, Anif Umi, and Arwendis Wijayanti. "Pengembangan Media Maze Alur Tulis pada Perkembangan Motorik Halus." *Jurnal Pendidikan Modern* 5.1 (2019): 12-21.

¹⁷Hasballah, Jamaliah, Dewi Fitriani, and Rita Sariani. "Pengembangan media maze hijaiyyah untuk menstimulasi minat membaca iqra'pada anak usia dini." *ESTETIC: Education, Science, and Technology International Conference*. Vol. 1. No. 1. 2021.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

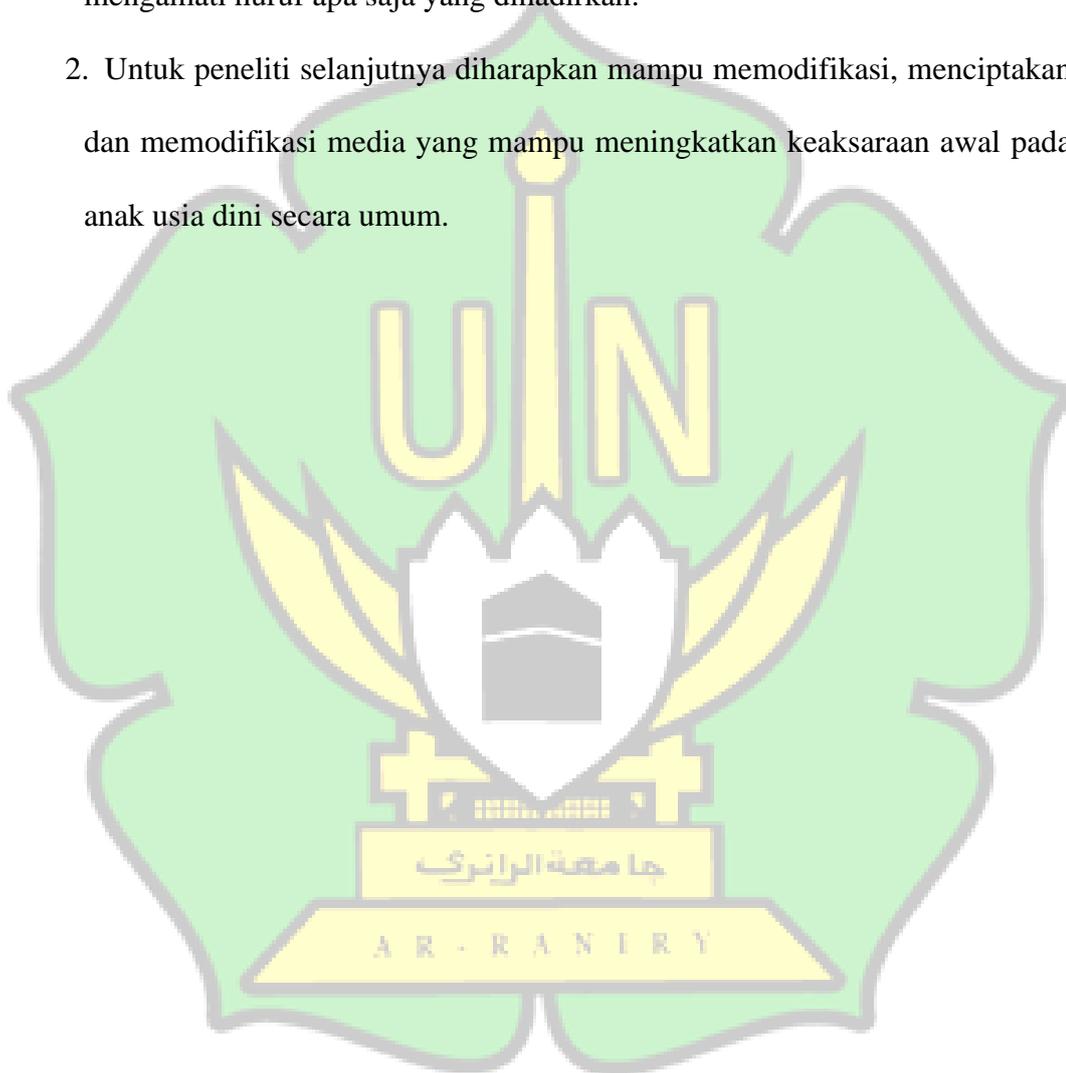
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan antara pada tanggal 07 s/d 14 November 2023 tentang penerapan *maze* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak di TK Negeri An-Nada Aceh Selatan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Diperoleh nilai *pretest* adalah 18,75 dan *posttest* 83,33, serta pada *treatment I* diperoleh nilai 43,28 *treatment II* 57,08 *treatment III* 70,53. Berdasarkan Uji normalitas yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa data pretes dan posttest berdistribusi normal yaitu $0,025 > 0,05$ pada *pretest* dan $0,019 < 0,05$. Sedangkan pada uji t diperoleh nilai $t_{hitung} 8,8$ dan t_{tabel} adalah 1,76131, yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,8 > 1,76131$, dengan demikian terjadi penolakan H_0 dan penerimaan H_a yang oleh karena hal itu dapat dikatakan bahwa adanya perbedaan nilai antara t_{hitung} dan t_{tabel} . Hal ini disimpulkan bahwa penerapan *maze* huruf dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini di TKN An-Nada Aceh Selatan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran dari peneliti terhadap pengenal kata dengan menggunakan media *maze* pada anak usia dini antara lain, sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia hendaknya menggunakan media karena menghadirkan media, terutama media yang dapat konkrit saat pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar anak dalam membaca permulaan anak serta menambah minat anak untuk mengamati huruf apa saja yang dihadirkan.
2. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan mampu memodifikasi, menciptakan dan memodifikasi media yang mampu meningkatkan keaksaraan awal pada anak usia dini secara umum.



DAFTAR PUSTAKA

- Asih Riyanti, 2021, *Keterampilan Membaca*, (Yogyakarta: K-Media,
- Azizah, Ivo Sindia Nur, Nur Aini, and Robiatul Adawiyah. "Peningkatan Membaca Untuk Persiapan Sekolah Dasar Melalui Media Reading Wheel Pada Kelompok B Di Tk Aba 2 Pendil." *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak* 3.2 (2022): DOI: <https://doi.org/10.46773/alathfal.v3i2.490>
- Basrowi & Siwandi, 2008, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: Rineka Cipta,
- Basuki, 2015, *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Deepublish,
- Cerita Guru Belajar, *Buku Inovasi Media Pembelajaran saat Pandemi*, (Jakarta: Media Merdeka Belajar, 2021
- Dimiyati, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: IKAPI
- Dwi Haryanti.2020, *Keaksaraan Awal Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: Penerbit NEM
- Fatoni.2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta
- Guru dan Pimpinan Alumni, *Surat Kabar Guru Belajar Edisi Khusus*, (Jakarta: Cerita Guru Belajar, 2022
- Guslinda. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Media Publishing
- Imam Musbikin.2021. *Penguatan Karakter Gemar Membaca, Integritas dan Rasa Ingin Tahu*, (Jawa Tengah: Nusa Media,)
- Imam Musbikin.2019. *Penguatan Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Nusamedia,)
- Itta Muyassaroh, 2021. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Media Tubakas*, Jakarta: Mikro Media Teknologi,
- Jaya, I. Made Laut Mertha. 2020..*Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia,

- Kristina, Tina, Elan Elan, and Taopik Rahman. "Desain Media Roda Putar Untuk Memfasilitasi Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Pada Kelompok B." *Jurnal PAUD Agapedia* 4.2 (2020): DOI: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/1611>
- Muslich Anshori. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press
- Nana Sudjana. 2008. *Penelitian dan Penilaian*, (Bandung: Sinar Baru,
- Ningrum, 2021, Prajna Paramarthasatya. "Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Roda Pintar Untuk Perkembangan Kognitif." *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*. Vol. 4..
- Noor, Triana Rosalina, and Erwin Astutik. "RODA (Rotating Education Game) sebagai Media Pembelajaran untuk Menanamkan Sikap Disiplin pada Anak Usia Dini." *AS-SABIQUN* 1.2 (2019): DOI <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v1i2.298>
- Rahmawati Matondang, 2021, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jawa Tengah: Literasi Nusantara.
- Sri Hartani, 2021. *Senangnya Belajar Membaca Permulaan dengan Make A match*, Solo: Unisri Press
- Sri Wahyuni, *Cepat Bisa Baca*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2021)
- Suhartin, *Mengatasi Kesulitan-kesulitan dalam Pendidikan Anak*, (Jawa Barat: Gunung Mulia, 1999)
- Surianto Rustan, *Huruf Ontipografi*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2022)
- Suyamti, Sri, and Aryati Prasetyarini. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa Dengan Menggunakan Media Roda Pintar Pada Anak Kelompok A TK Waru 01 Kebakkramat Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013. DOI: <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/24878>
- Utami, Nita Laksmi. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Roda Pintar Di Tk Among Putro Berbah." *Pendidikan Guru PAUD S-I* 7.4 (2018): DOI: <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/24878>

Lampiran : DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Siti Rahma Fariza
2. NIM : 180210088
3. Tempat Tanggal Lahir : Gampong Sikulat 3 Maret 2000
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan/ Suku : Indonesia / Aceh
7. Status Perkawinan : Belum Kawin
8. Pekerjaan : Mahasiswa
9. Alamat : Desa Sikulat, Kecamatan Sawang, Kab,
Aceh Selatan
10. Email : rahmafariza03@gmail.com
11. Orang Tua
 - a. Ayah : Zulkifli
 - b. Ibu : Saurizah
 - c. Pekerjaan Ayah : Petani
 - d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
12. Alamat : Desa Sikulat, Kecamatan Sawang, Kab,
Aceh Selatan
13. Riwayat Pendidikan
 - a. TK Bustanul Athfal : Berijazah tahun 2006
 - b. SDN Sikulat : Berijazah tahun 2012
 - c. SMPN 2 Sawang : Berijazah tahun 2016
 - d. SMAN 1 Sawang : Berijazah tahun 2018
 - e. Universitas Negeri Ar-Raniry : Berijazah tahun

A R - R A N I R Y
Banda Aceh, 20 November 2023
Penulis

Siti Rahma Fariza

1. Pretest



(kegiatan mencocokkan huruf abjad menggunakan stik huruf)

Treatment I



Treatment II guru menampilkan kertas yang memiliki *maze* hurufanak dan guru meminta anak untuk menarik garis mengikuti pola bentuk huruf pada *maze*.



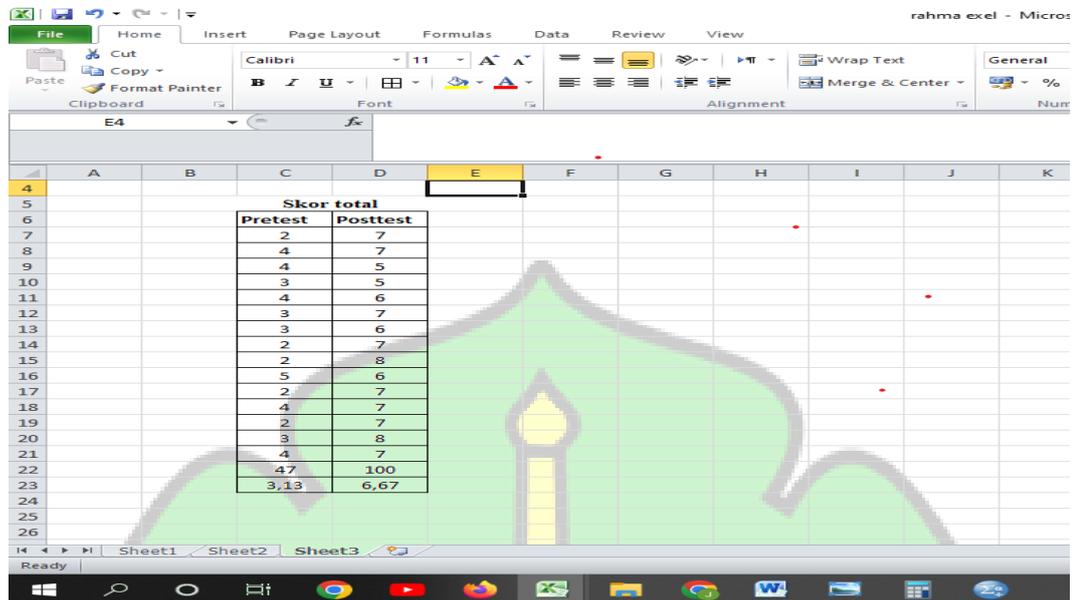
Treatment III Guru menampilkan media maze huruf yang memiliki lambang huruf abjad A s/d Z dan memiliki gambar benda



Posttest guru menampilkan kartu huruf A s/d Z, anak menyebutkan huruf-huruf yang dikenal



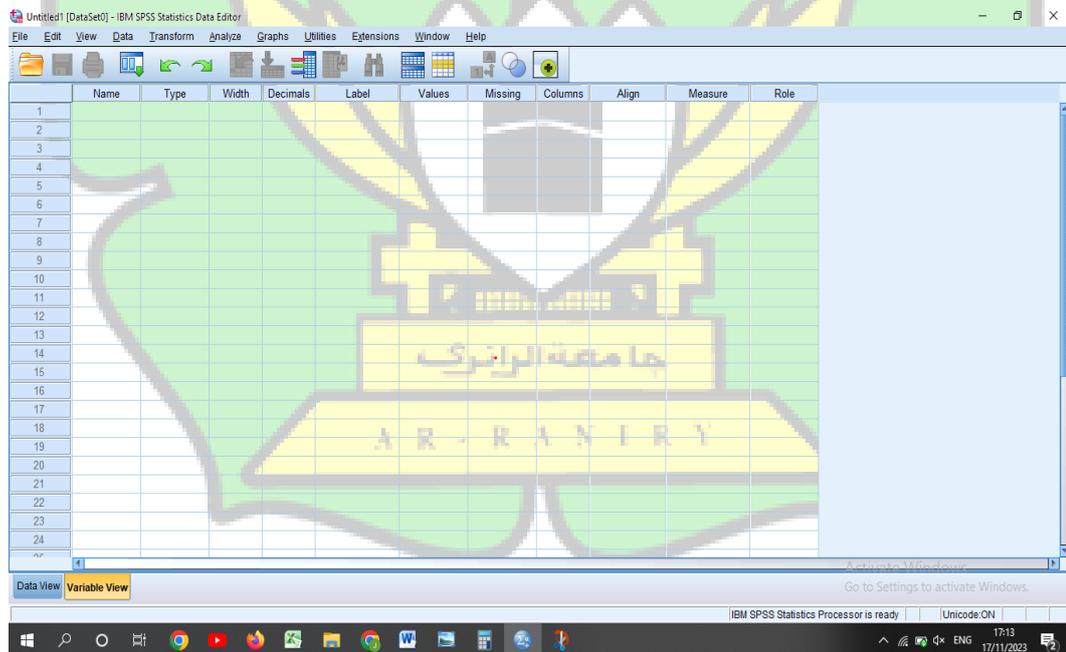
LAMPIRAN : Tata Cara penggunaan SPSS Versi 26



The screenshot shows a Microsoft Excel spreadsheet with a table titled "Skor total". The table has two columns: "Pretest" and "Posttest". The data is as follows:

	Pretest	Posttest
2	2	7
4	4	7
3	3	5
4	4	6
3	3	7
3	3	6
2	2	7
5	5	8
2	2	6
4	4	7
2	2	7
3	3	8
4	4	7
47	47	100
3,13	3,13	6,67

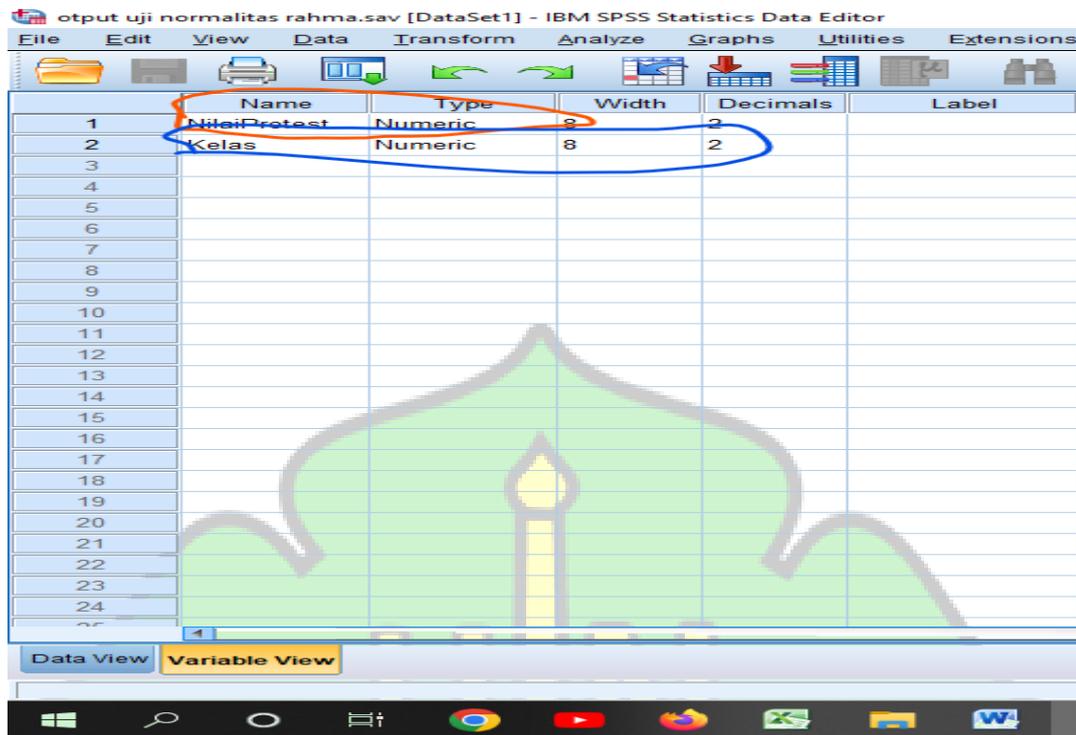
Tahap 1: Setelah diperoleh nilai pretest dan posttest maka perlu direkap kedua hasil tersebut guna memudahkan penulis.



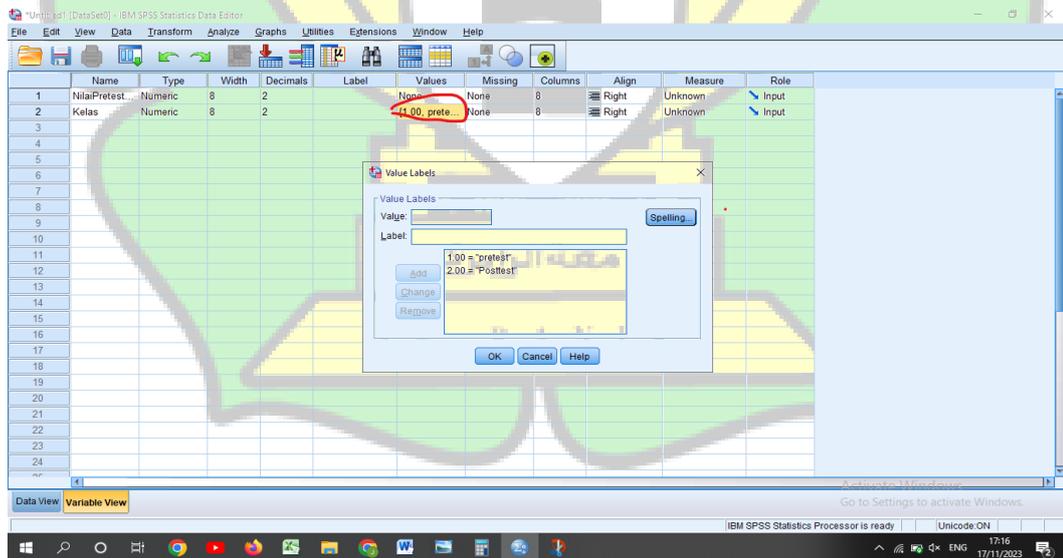
The screenshot shows the IBM SPSS Statistics Data Editor interface. The "Variable View" tab is selected, displaying a table with columns for variable properties. The table is as follows:

	Name	Type	Width	Decimals	Label	Values	Missing	Columns	Align	Measure	Role
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Tahap 2: Buka aplikasi SPSS 26 maka akan tampak tampilan seperti gambar di atas dengan 2 pilihan yaitu **Variabel View** dan **Data View**



Tahapa 3: pada data view penulis mengisi pada kolom pertama dengan “nilaipretestposttest” pada kolom kedua peneliti mengisi “kelas” untuk membedakan nilai pretest dan posttest.

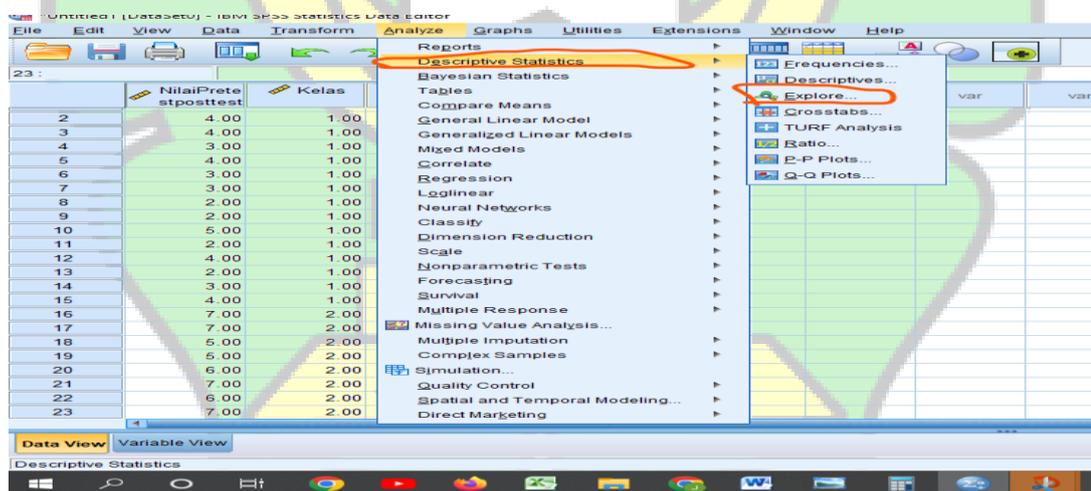


tahap ke 4 : peneliti mengisi angka 1 dan 2 untuk membedakan nilai **pretest 1** dan **posttest 2**.

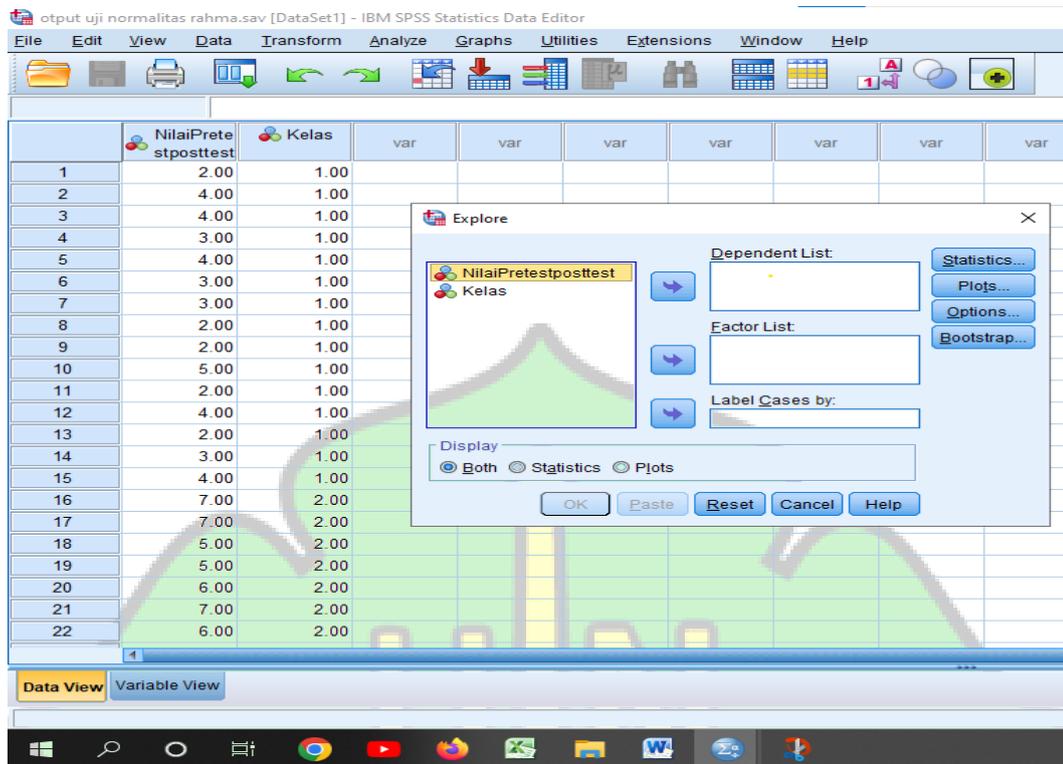
otput uji normalitas rahma.sav [DataSet1] - IBM SPSS Statistics Data Editor

	NilaiPretest	posttest	Kelas
1	2.00	1.00	1.00
2	4.00	1.00	1.00
3	4.00	1.00	1.00
4	3.00	1.00	1.00
5	4.00	1.00	1.00
6	3.00	1.00	1.00
7	3.00	1.00	1.00
8	2.00	1.00	1.00
9	2.00	1.00	1.00
10	5.00	1.00	1.00
11	2.00	1.00	1.00
12	4.00	1.00	1.00
13	2.00	1.00	1.00
14	3.00	1.00	1.00
15	4.00	1.00	1.00
16	7.00	2.00	2.00
17	7.00	2.00	2.00
18	5.00	2.00	2.00
19	5.00	2.00	2.00
20	6.00	2.00	2.00
21	7.00	2.00	2.00
22	6.00	2.00	2.00

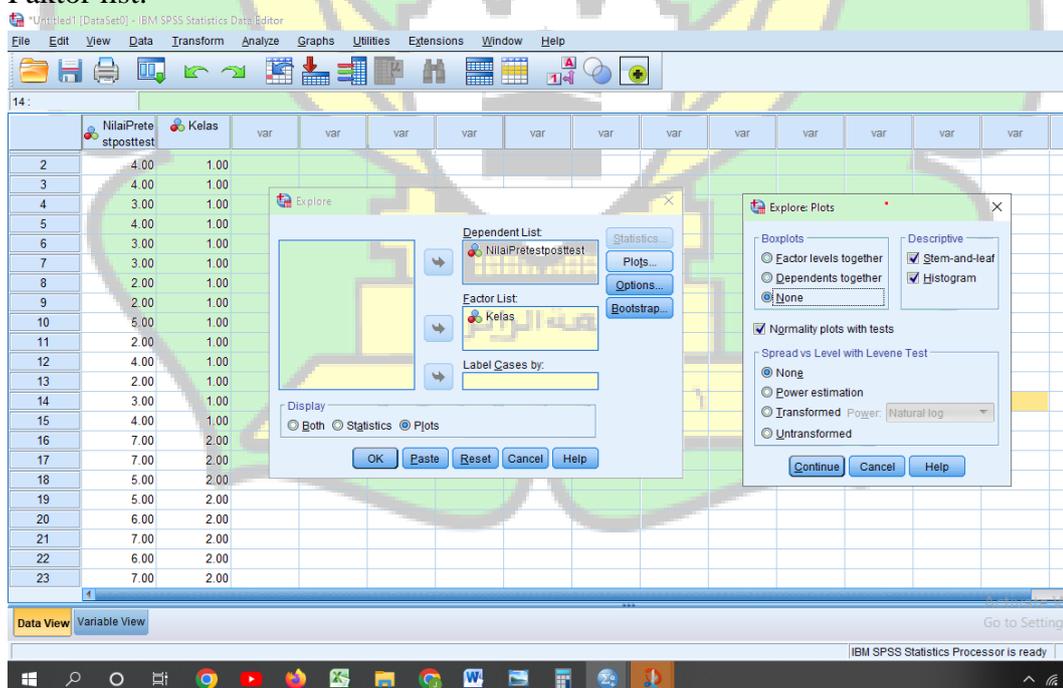
Tahap 5: terlihat “nilai pretest posttest” pada garis merah kolom dan “kelas” pada garis biru kolom ke dan terlihat perbedaan antara nilai pretest dan posttest pada gambar di atas dengan garis kuning.



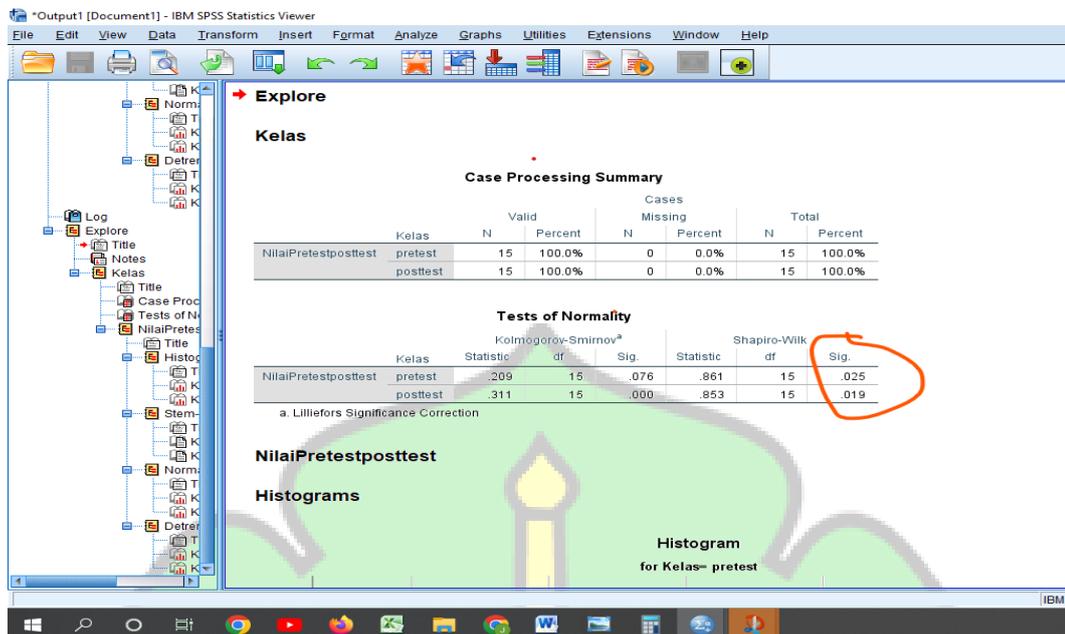
Tahap 6: Selanjutnya penulis meng klik **analysis, descriptive statistic** meng klik **explore**.



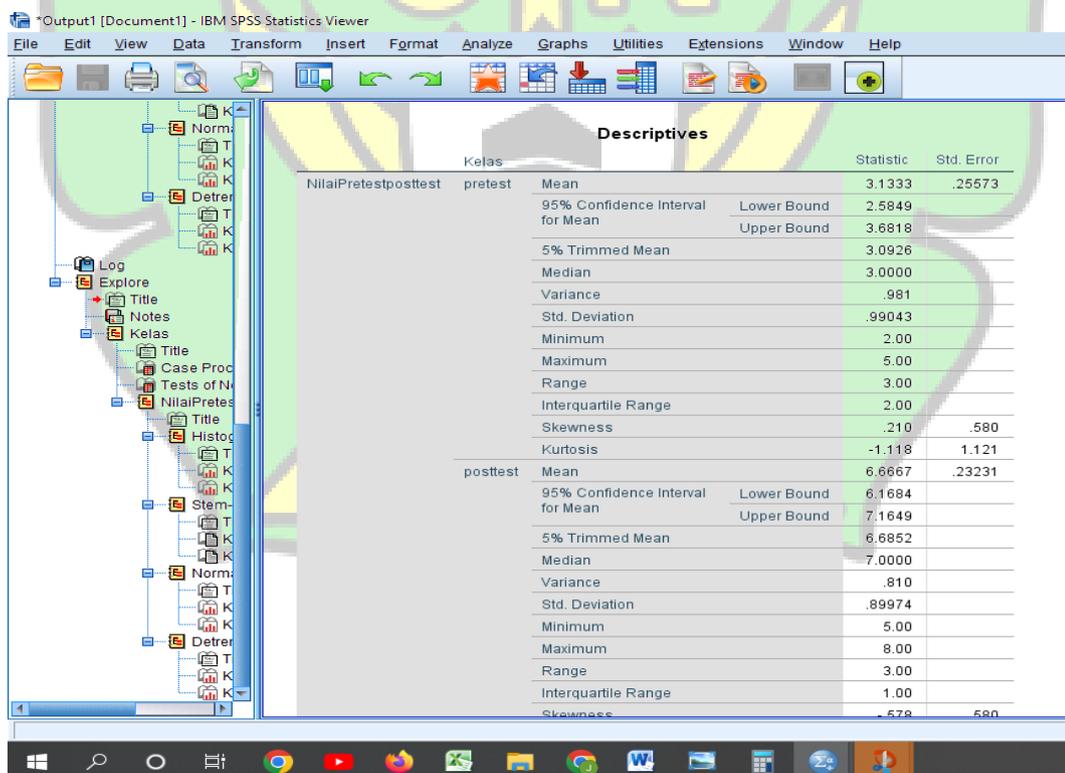
Tahap 7. menginput nilai “pretestposttest” pada dependent list “kelas” pada Faktor list.



Tahap 8. Klik Plot dan atur semua icon sesuai dengan gambar di atas dan terakhir klik “OK”



Tahap 9: diperoleh nilai Uji normalitas seperti pada gambar di atas copy tabel dengan bentuk image



diperoleh Deskripsi dari uji normalitas menggunakan SPSS seperti gambar di atas

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.002	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69126	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	



Pretest

No	Nama Anak	Indikator Penilaian 1	Indikator Penilaian 2	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	1	1	2	1	12,5
2	AFA	2	2	4	2	25
3	FR	2	2	4	2	25
4	HL	1	2	3	1,5	18,75
5	FL	2	2	4	2	25
6	MFF	1	2	3	1,5	18,75
7	MF	1	2	3	1,5	18,75
8	MHF	1	1	2	1	12,5
9	MK	1	1	2	1	12,5
10	MKI	2	3	5	2,5	18,75
11	MIF	1	1	2	1	12,5
12	ML	2	2	4	2	25
13	SRN	1	1	2	1	12,5
14	M A	2	1	3	1,5	18,75
15	LN	2	2	4	2	25
Jumlah				47	23,5	281,25
rata-rata				3,13	1,57	18,75

Treatment I

No	Nama Anak	Indikator Penilaian 1	Indikator Penilaian 2	Indikator Penilaian 3	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	1	1	2	4	1,33	33,33
2	AFA	2	2	1	5	1,67	41,66
3	FR	2	2	2	6	2,00	50
4	HL	1	2	4	7	2,33	58
5	FL	2	2	2	6	2,00	50
6	MFF	1	2	3	6	2,00	50
7	MF	1	2	2	5	1,67	41,6
8	MHF	1	1	2	4	1,33	33,33
9	MK	1	1	2	4	1,33	33,33
10	MKI	2	3	2	7	2,33	58
11	MIF	1	1	2	4	1,33	33,33
12	ML	2	2	1	5	1,67	41,66
13	SRN	1	1	2	4	1,33	33,33
14	M A	2	1	2	5	1,67	41,66
15	LN	2	2	2	6	2,00	50
Jumlah					78	26,00	649,23
rata-rata					5,2	1,73333333	43,282

Treatment II

No	Nama Anak	Indikator Penilaian 1	Indikator Penilaian 2	Indikator Penilaian 3	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	2	2	2	6	2,00	50
2	AFA	3	2	2	7	2,33	58
3	FR	3	3	2	8	2,67	66,66
4	HL	2	2	3	7	2,33	58
5	FL	3	3	2	8	2,67	66,66
6	MFF	1	2	3	6	2,00	50
7	MF	3	3	2	8	2,67	66,66
8	MHF	2	1	2	5	1,67	41,6
9	MK	1	3	2	6	2,00	50
10	MKI	2	3	2	7	2,33	58
11	MIF	1	3	2	6	2,00	50
12	ML	2	2	3	7	2,33	58
13	SRN	3	2	3	8	2,67	66,66
14	M A	2	3	2	7	2,33	58
15	LN	3	2	2	7	2,33	58
Jumlah					103	34,33	856,24
rata-rata					6,87	2,29	57,08

Treatment III

No	Nama Anak	Indikator Penilaian 1	Indikator Penilaian 2	Indikator Penilaian 3	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	3	2	3	8	2,67	66,66
2	AFA	3	2	2	7	2,33	58
3	FR	2	3	3	8	2,67	66,66
4	HL	3	3	2	8	2,67	66,66
5	FL	3	2	3	8	2,67	66,66
6	MFF	4	3	3	10	3,33	83,33
7	MF	3	3	3	9	3,00	75
8	MHF	2	3	4	9	3,00	75
9	MK	2	3	3	8	2,67	66,66
10	MKI	2	3	3	8	2,67	66,66
11	MIF	2	3	4	9	3,00	75
12	ML	3	3	3	9	3,00	75
13	SRN	3	2	4	9	3,00	75
14	M A	2	3	3	8	2,67	66,66
15	LN	3	3	3	9	3,00	75
Jumlah					127	42,33	1057,95
rata-rata					8,47	2,82	70,53

Posttest

No	Nama Anak	Indikator Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase
1	DPS	3	4	7	3,5	87,5
2	AFA	3	4	7	3,5	87,5
3	FR	2	3	5	2,5	62,5
4	HL	3	2	5	2,5	62,5
5	FL	3	3	6	3	75
6	MF	4	3	7	3,5	87,5
7	MF	3	3	6	3	75
8	MHF	3	4	7	3,5	87,5
9	MK	4	4	8	4	100
10	MKI	3	3	6	3	75
11	MIF	3	4	7	3,5	87,5
12	ML	4	3	7	3,5	87,5
13	SRN	3	4	7	3,5	87,5
14	M A	4	4	8	4	100
15	LN	3	4	7	3,5	87,4
Jumlah rata-rata				100	50	1249,9
				6,67	3,33	83,33

