

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode

Menurut Tawney dan Gas (dalam Yuwono, 2020, hlm.2), *Single Subject Research* (SSR) merupakan penelitian eksperimental yang dilakukan dalam rangka meneliti efek dari sebuah tindakan yang dilakukan secara berulang kali dalam kurun waktu tertentu. Metode dari penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksploratif untuk mendapatkan informasi penting dengan menyelidiki pengaruh atau hasil dari pemberian perlakuan (*treatment*) permainan *maze* terhadap kemampuan literasi bahasa anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah *Single Subject Research* (SSR).

Berdasarkan pemaparan Johnson (dalam Sunanto, Takeuchi & Nakata, 2005, hlm.56) Secara umum, desain penelitian eksperimental kasus tunggal diklasifikasikan ke dalam dua jenis: (1) desain pembalikan, yang mencakup tiga jenis: Desain A-B, desain A-B-A, dan desain A-B-A-B, dan (2) desain *baseline* berganda, yang meliputi tiga jenis: kondisi *baseline* berganda, variabel *baseline* berganda, dan *baseline* berganda lintas subjek.

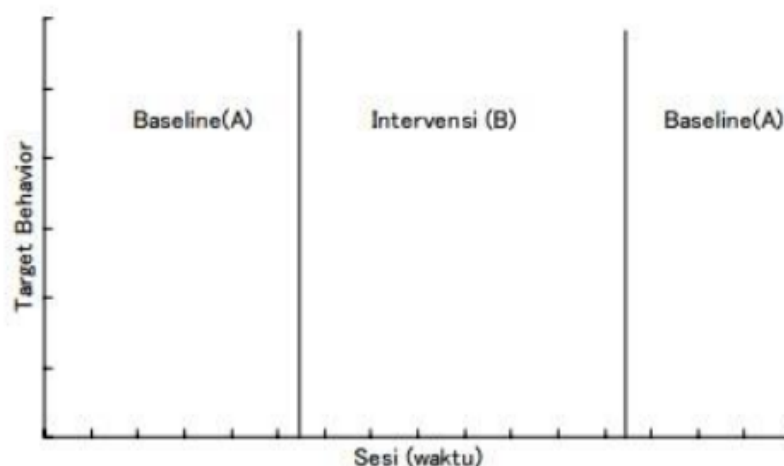
Pendekatan *Single Subject Research* memiliki kelebihan yang memungkinkan peneliti untuk segera mengetahui dampak dari sebuah intervensi dan menentukan apakah intervensi tersebut berhasil atau tidak. Selain itu, dengan menggunakan strategi ini, peneliti dapat melihat perubahan dari hari ke hari, dan Jika ada perubahan yang dibutuhkan, perubahan tersebut dapat dilakukan keesokan harinya. Hal ini berbeda dari penelitian dengan sampel berjumlah besar, di mana pengujian intervensi dan analisis statistik membutuhkan waktu yang lama, dan informasi yang diperoleh terbatas pada pernyataan tentang efektivitas intervensi pada populasi umum, bukan pada

pernyataan tentang efek intervensi itu sendiri pada masing-masing subjek penelitian.

3.1.2 Desain Penelitian

Untuk kategori desain pembalikan dengan jenis desain A-B-A, peneliti menggunakan penelitian *Single Subject Research* (SSR). Dengan mengulang kondisi baseline setelah intervensi, desain A-B-A secara langsung memperluas desain A-B. Sunanto, Takeuchi, dan Nakata menemukan bahwa pada desain ini, dasar untuk menyimpulkan hubungan fungsional antara variabel dependen dan independen lebih kuat dibandingkan dengan desain A-B (dalam Prahmana, 2021, hlm.15). Perilaku sasaran dinilai berkali-kali dalam tiga tahap: *baseline* (A), intervensi (B), dan kondisi (B), di mana intervensi dihilangkan dan subjek kembali ke kondisi awal atau *baseline* (A2) (Neuman & McCornnick, dalam Prahmana, 2021, hlm.15).

Pengukuran dilakukan secara terus menerus pada ketiga tahap hingga data menjadi stabil. Dasar pemikiran dari desain ini adalah jika respon atau perilaku sasaran yang diinginkan berubah selama intervensi dan kembali ke kondisi awal (*baseline* A2), maka dapat disimpulkan bahwa intervensi tersebut berpengaruh atau terdapat hubungan fungsional antara variabel dependen dan independen (Neuman & McCornnick, dalam Prahmana, 2021, hlm.15).



Gambar 3.1 Desain penelitian A-B-A menurut Neuman & Mc Cornnick

Keterangan:

1. *Baseline A1*

Baseline A1 menggambarkan kondisi awal ketika anak belum menerima perlakuan. Ini adalah untuk melihat bagaimana kondisi awal kemampuan literasi bahasa pada kemampuan subjek. Untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa pada fase *baseline1*, digunakan tiga sesi dengan waktu selama tiga hari berturut-turut.

2. *Baseline B (intervensi)*

Baseline B (intervensi) dapat berupa gambaran mengenai kemampuan subjek selama fase intervensi, yang diulang dengan mengamati apa yang terjadi selama fase intervensi. Untuk mengembangkan kemampuan literasi bahasa, intervensi yang diberikan dapat berupa media permainan *maze*. Tiga sesi dilakukan selama fase intervensi dengan pemberian perlakuan media permainan *maze* untuk melihat peningkatan kemampuan subjek setelah diberikan perlakuan.

3. *Baseline A2*

Baseline A2 merupakan gambaran peningkatan kemampuan literasi bahasa pada anak yang dipakai sebagai bahan evaluasi setelah diberikan perlakuan atau intervensi. Pada fase *baseline A2*, kemampuan literasi bahasa diukur selama tiga sesi dalam satu waktu untuk mengevaluasi seberapa lama subjek dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa tanpa menggunakan media permainan *maze*.

3.2 Subjek, Waktu, dan Tempat Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Tiga anak kelas B di TK Wijaya Kusumah di Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya, berpartisipasi dalam penelitian ini. Subjek penelitian ini dipilih berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan awal dan permasalahan yang dihadapi anak-anak, yaitu kesulitan membaca permulaan, kesulitan dalam

menyimak cerita, kurang mempunya anak dalam perkembangan bahasa yang menjadikan anak kurangnya minat dalam literasi bahasa.

Partisipan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan berbagai kriteria, antara lain subjek penelitian merupakan anak kelas B di TK Wijaya Kusumah yang mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa, dan subjek berusia 5-6 tahun dan masih bersekolah di TK Wijaya Kusumah. Menurut Arikunto (dalam Rahmadi, 2011, hlm. 61), Subjek dalam penelitian adalah objek, benda, atau orang yang berhubungan dengan variabel penelitian dan sedang diteliti. Ketiga kriteria di atas menunjukkan bahwa topik penelitian terkait erat dengan lokasi sumber data penelitian. Subjek penelitian adalah segala sesuatu yang di dalamnya masalah yang akan diteliti termuat dan di mana data yang dikumpulkan dalam penelitian diperoleh. Subjek mempunyai permasalahan pada anak-anak dalam penelitian ini. perkembangan bahasa, salah satunya adalah kurangnya minat membaca dan kurangnya media yang menarik dalam meningkatkan kemampuan literasi bahasa di kelas B. Subjek untuk penelitian ini dipilih sesuai dengan masalah yang ada dan tingkat kemampuan awal anak-anak. Seperti halnya yang dijelaskan (Sugiyono, 2013, hlm. 85) *sampling purposive* adalah Dengan pertimbangan tertentu, teknik sampling digunakan. Kemampuan literasi bahasa anak masih rendah, terlihat dari kesulitan anak dalam membaca huruf atau kata.

1) Subjek 1

Subjek pertama yaitu anak kelas B berjenis kelamin laki-laki berinisial RK, Berdasarkan hasil observasi, subjek RK masih memiliki kemampuan menulis yang kurang baik. Terlihat bahwa kemampuan menulis RK yang kurang maksimal membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan teman-temannya.

2) Subjek 2

Subjek kedua yaitu anak kelas B berjenis kelamin perempuan berinisial KRN, Berdasarkan hasil observasi, subjek KRN masih terlihat memiliki kemampuan menyimak yang kurang baik. Hal ini menunjukkan bahwa

kemampuan KRN kurang optimal, kemampuan menyimak sangat erat kaitannya dengan pemahaman anak terhadap informasi dari guru. Ketika guru memberikan pertanyaan, KRN lebih banyak diam.

3) Subjek 3

Subjek ketiga yaitu anak kelas B berjenis kelamin laki-laki berinisial FA, Subjek FA memiliki kemampuan membaca permulaan yang kurang baik, berdasarkan hasil observasi. Terlihat jelas bahwa kemampuan FA di bawah standar. Subjek FA terkadang salah membaca huruf b dan d, dan perhatian atau pandangannya sering teralihkan oleh teman-temannya.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penggunaan waktu oleh penulis untuk melakukan penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan, dimulai dari pengurusan surat izin penelitian dan diakhiri dengan pengambilan data dan analisis data yang mencakup penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai akhir Juli 2023.

3.2.3 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yang dimaksud adalah tempat peneliti melaksanakan penelitian untuk mengumpulkan data dari partisipan penelitian. Penelitian dilakukan di TK Wijaya Kusumah yang berlokasi di Kecamatan Tawang, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat. Kelompok B (5-6 tahun) menjadi partisipan dalam penelitian ini. Peneliti memilih lokasi tersebut karena, sesuai dengan identifikasi masalah yang terjadi sesuai dengan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan literasi bahasa yang belum berkembang dengan baik, maka peneliti memilih sekolah tersebut untuk dilakukan penelitian.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Suatu variabel penelitian merupakan sebuah karakteristik, kualitas, atau sifat dari objek, orang, atau kegiatan yang mempunyai nilai yang berubah-ubah dan dievaluasi oleh peneliti yang kemudian membentuk kesimpulan. Sugyono (2019, hlm.38). Penelitian ini memiliki dua variabel Secara spesifik, variabel independen

(bebas) memiliki dampak atau menghasilkan perubahan, dari variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen (bebas) atau yang merupakan akibat dari variabel independen (bebas). Operasionalisasi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Variabel *independent* (Variabel Bebas): pengaruh permainan *maze*.
- 2) Variabel *dependent* (Variabel Terikat): kemampuan literasi bahasa pada anak usia 5-6 tahun.

3.3.1 Pengaruh Permainan *Maze*

Pengaruh permainan *maze* adalah proses pembelajaran yang menggunakan media permainan *maze* yang memiliki pengaruh dalam kemampuan literasi bahasa anak usia 5- 6 tahun. Bukan hanya perkembangan literasi bahasa saja, akan tetapi dengan penggunaan permainan *maze* Permainan ini dapat melatih logika, kesabaran, dan fokus untuk memecahkan masalah, memahami berbagai jenis pengetahuan, melatih kemampuan dan proses berpikir, serta memahami peraturan yang berbeda.

Anak-anak dapat distimulasi dengan bermain permainan labirin (*maze game*) yang bersifat kognitif. Permainan *maze*, menurut Heriantoko (Constantina & Rachma, 2015, dalam Nurlaela & Nuraeni, 2021, hlm. 148), merupakan permainan mencari jejak yang dapat membantu anak berkembang di berbagai bidang, antara lain perkembangan motorik, kognitif, bahasa, seni, emosi, dan sosial.

3.3.2 Kemampuan Literasi Bahasa

Kemampuan literasi bahasa anak usia dini bertujuan untuk membangun fondasi literasi awal pada anak yang akan menjadi landasan bagi kemampuan membaca di masa depan, serta mempersiapkan anak untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran di sekolah formal dan mengembangkan kemampuan lainnya Hapsari (dalam Yulia & Eliza, 2021, hlm. 54).

Literasi adalah bahasa yang digunakan dalam berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Literasi adalah kapasitas untuk membaca dan menerapkan informasi tertulis dengan benar dalam berbagai situasi, seperti berbicara atau memperoleh pengetahuan untuk mengembangkan pemikiran kritis.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan strategi pengambilan data untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian (Abu Bakar, 2021, hlm.67). Ada banyak metode untuk mengumpulkan data selama penelitian. Oleh sebab itu, Peneliti menggunakan dua strategi pengumpulan data untuk penelitian ini: tes, observasi, dan dokumentasi. Pendekatan metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tiga tahap, yaitu tes (dilakukan pada saat baseline dan setelah intervensi), observasi (dilakukan selama proses pembelajaran), dan dokumentasi (dilakukan selama proses pembelajaran) berlangsung dan setelah proses pembelajaran berlangsung). Sementara itu, foto, film, hasil belajar, dan dokumentasi digunakan untuk menyimpan data. Selanjutnya, pada teknik penelitian, data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan dua analisis utama Secara khusus, analisa dalam kondisi dan analisa antar kondisi. Durasi kondisi (panjang interval), kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data, dan rentang, semuanya termasuk dalam analisis dalam kondisi. Sementara itu, analisis antar kondisi mempertimbangkan jumlah variabel yang telah berubah, perubahan kecenderungan arah dan pengaruhnya, perubahan stabilitas dan dampaknya, perubahan level data, dan data yang tumpang tindih. (Prahmana, 2021, hlm.51).

3.4.1 Observasi

Pengamatan dan pencatatan fakta yang diperlukan oleh peneliti disebut observasi. Karena para ilmuwan bekerja dengan data, terutama fakta tentang realitas yang dikumpulkan melalui observasi (Abu bakar, 2021, hlm.20), maka observasi merupakan dasar dari ilmu pengetahuan. Dalam penelitian ini, kegiatan permainan *maze* dalam proses intervensi untuk meningkatkan kemampuan literasi bahasa pada anak usia dini diamati. Hasil observasi disajikan secara deskriptif

dengan memaparkan data yang diperoleh berdasarkan lembar observasi yang telah disusun.

3.4.2 Tes

Teknik pengumpulan data tes digunakan dalam penelitian *Single Subject Research* (SSR). Subjek diberikan tes untuk menilai tingkat literasi bahasa mereka sebelum dan sesudah perlakuan. Subjek penelitian dipilih oleh guru.

Tes tertulis akan dibagikan kepada subjek pada kondisi baseline-1, intervensi, dan baseline-2. Sebelum diberikan perlakuan, subjek akan diberikan tes tertulis pada kondisi baseline-1 untuk mengevaluasi kemampuan awalnya. Dalam situasi intervensi-1, subjek mengikuti tes tertulis untuk mengetahui keberhasilan perlakuan. Untuk menilai dampak penghentian intervensi, tes tertulis diberikan pada kondisi *baseline-2*. Selain itu, perlu juga dinilai apakah kemampuan literasi bahasa subjek akan menurun atau meningkat saat kondisi *baseline-2*.

3.4.3 Dokumentasi

Istilah dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang mengacu pada bahan tertulis. Metode dokumentasi adalah proses memperoleh data dengan cara mengambil data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Sugiyono (dikutip dalam Diadha dkk, 2020, hlm.150) Dokumen adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa catatan seseorang, foto, atau karya kolosal.

Penelitian ini menggunakan foto-foto anak sebelum dan sesudah perlakuan *treatment* sebagai dokumentasi dengan menggunakan permainan *maze*.

3.5 Instrumen Penelitian

Sugiono (dalam Sukendra & Atmaja, 2020, hlm.1) mendefinisikan Istilah "instrumen penelitian" mengacu pada suatu alat yang dipakai untuk mengukur peristiwa alam dan sosial. Purwanto (dalam Sukendra & Atmaja, 2020, hlm.1) mendefinisikan Instrumen penelitian untuk pengambilan data penelitian. Tujuan pengukuran dan teori yang mendasari menentukan desain instrumen penelitian. Karena instrumen penelitian berperan layaknya alat mengumpulkan data, maka instrumen penelitian berperan penting dalam proses penelitian dalam sebuah

penelitian. Alat penelitian dalam penelitian ini berbentuk uji coba atau tes. Dalam penelitian ini digunakan tes lisan (verbal). Tes dalam penelitian ini sangat baik untuk menilai kemampuan anak dalam menyebutkan nama-nama benda di lingkungannya. Terdapat tiga fase tes dalam penelitian ini, yaitu *baseline 1 (A)*, intervensi, serta *baseline 2 (A')*.

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item
Literasi Bahasa	Membaca	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menyebutkan simbol-simbol huruf - Mengenal bunyi huruf awal dari nama hewan - Menyebutkan huruf yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama - Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf - Membaca nama sendiri 	5
	Menulis	<ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan menyalin bentuk simbol huruf - Kemampuan meniru tulisan 	5

		<p>dari kata sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kemampuan menulis kalimat pendek - Kemampuan membuat gambar coretan seperti bentuk, tanda, dan garis-garis yang terarah - Menulis nama sendiri 	
	Menyimak	<ul style="list-style-type: none"> - Mendengarkan cerita yang didengar - Menceritakan kembali dengan bahasa sendiri (menceritakan secara singkat isi cerita) - Menyebutkan tokoh dalam cerita - Menyebutkan judul cerita - Menyampaikan perbuatan baik dan buruk dalam cerita 	5
	Berbicara	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu berbicara dengan jelas - Mengucapkan bunyi vokal 	5

		<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan bunyi konsonan - Meniru huruf yang diucapkan oleh guru - Mampu berbicara dengan intonasi tepat 	
--	--	--	--

3.1.1 Kisi-Kisi dan Rubrik Penilaian

Kisi-kisi dan rubrik penilaian yang telah dibuat oleh peneliti merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 146 Tahun 2014 sebagai berikut:

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Pengaruh Permainan *Maze* Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Hari, Tanggal :

Pukul :

Subjek Penelitian :

Fase :

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument tes penilaian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor			
				1	2	3	4
			Mampu menyebutkan simbol-simbol huruf				
			Mengenal bunyi huruf awal dari nama hewan				
	Membaca		Menyebutkan huruf yang				

Yuniasih, 2023

PENGARUH PERMAINAN MAZE TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI BAHASA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

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

Literasi Bahasa		Anak dapat menyebutkan huruf dan kata	memiliki bunyi atau huruf awal yang sama				
			Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf				
			Membaca nama sendiri				
	Menulis	Anak mampu menyalin	Kemampuan menyalin bentuk simbol huruf				
			Kemampuan meniru tulisan dari kata sederhana				
			Kemampuan menulis kalimat pendek				
			Kemampuan membuat gambar coretan seperti bentuk, tanda, dan garis-garis yang terarah				
			Menulis nama sendiri				
	Menyimak	Anak mampu menyimak cerita	Mendengarkan cerita yang didengar				
			Menceritakan kembali dengan bahasa sendiri (menceritakan secara singkat isi cerita)				
			Menyebutkan tokoh dalam cerita				
			Menyebutkan judul cerita				

			Menyampaikan perbuatan baik dan buruk dalam cerita				
	Berbicara	Anak mampu berbicara	Mampu berbicara dengan jelas				
			Mengucapkan bunyi vokal				
			Mengucapkan bunyi konsonan				
			Meniru huruf yang diucapkan oleh guru				
			Mampu berbicara dengan intonasi tepat				

Tabel 3.3 Rubrik penilaian

Kriteria	Skor	Deskripsi
Berkembang Sangat Baik	4	Anak dapat melebihi target atau harapan dalam melakukan aktivitas permainan <i>maze</i> .
Berkembang Sesuai Harapan	3	Anak dapat menyelesaikan aktivitas permainan <i>maze</i> tanpa bantuan guru.
Mulai Berkembang	2	Dengan bantuan guru, anak-anak dapat berpartisipasi dalam aktivitas permainan <i>maze</i> .
Belum Berkembang	1	Bahkan dengan bantuan guru, anak tidak dapat menyelesaikan aktivitas permainan <i>maze</i> .

3.5.1 Kriteria Penilaian Aspek yang Diamati

Setelah elemen-elemen yang akan diobservasi telah lengkap, tahap selanjutnya adalah membuat kriteria penilaian terhadap aspek-aspek yang akan diobservasi. Penilaian digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap *baseline* A1, intervensi, dan *baseline* A2. Berikut ini adalah lembar penilaian observasi uji coba:

1. Anak dapat melebihi target atau harapan dalam melakukan aktivitas permainan *maze* dengan melakukan langkah-langkah kegiatan permainan sebenarnya memperoleh skor 4
2. Anak dapat menyelesaikan aktivitas permainan *maze* tanpa bantuan guru memperoleh skor 3
3. Dengan bantuan guru, anak-anak dapat berpartisipasi dalam aktivitas permainan *maze* memperoleh skor 2
4. Bahkan dengan bantuan guru, anak tidak dapat menyelesaikan aktivitas permainan *maze* memperoleh skor 1

Data yang terkumpul selanjutnya akan dicatat dan diproses dalam jenis ukuran variabel dependen.

3.5.2 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan program aplikasi IBM SPSS 26, dan dilakukan pengujian terhadap data dari responden yang memenuhi karakteristik yang sesuai dengan sampel pada penelitian ini. Jika r_{hitung} melebihi r_{tabel} , maka keputusan setiap item instrumen dapat dianggap sah:

- 1) Uji validitas dilakukan pada dosen pakar.

Dosen expert dalam bidang yang terkait dengan penelitian menguji kisi-kisi instrumen.

- 2) Pengujian validitas dengan menggunakan program IBM SPSS (*Statistical Program for Social Science*).

Peneliti melakukan uji validitas pada 6 responden dalam penelitian ini, dan r_{tabel} sebesar 0,811. Terdapat 20 pernyataan secara keseluruhan, dengan kesimpulan dinyatakan valid. Hasil kesimpulan ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 4 Hasil uji validitas

No Item	Nilai r	R table	Hasil
---------	---------	---------	-------

P1	0,991	0,811	Valid
P2	0,884	0,811	Valid
P3	0,901	0,811	Valid
P4	0,991	0,811	Valid
P5	0,991	0,811	Valid
P6	0,991	0,811	Valid
P7	0,872	0,811	Valid
P8	0,912	0,811	Valid
P9	0,991	0,811	Valid
P10	0,991	0,811	Valid
P11	0,903	0,811	Valid
P12	0,991	0,811	Valid
P13	0,991	0,811	Valid
P14	0,991	0,811	Valid
P15	0,991	0,811	Valid
P16	0,934	0,811	Valid
P17	0,991	0,811	Valid
P18	0,901	0,811	Valid
P19	0,934	0,811	Valid
P20	0,822	0,811	Valid

3.5.3 Uji Reliabilitas

Pengertian bahwa Ukuran sebuah Realibilitas mengacu pada instrumen yang cukup baik untuk digunakan sebagai alat pengambilan data. Instrumen yang berkualitas tinggi tidak bias, mengarahkan responden untuk memberikan jawaban yang spesifik. (Arikunto S, 2014, hlm. 239). Alat yang dapat dipercaya akan menghasilkan hasil yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika datanya akurat, maka

akan tetap sama tidak terkecuali berapa kali pun data tersebut dikumpulkan. Untuk memperoleh alat ukur yang handal (reliabel), maka digunakan rumus *Cronbach Alpha*. Dalam uji reliabilitas penelitian ini, jika nilai *crobanch alpha* lebih besar dari nilai r_{tabel} maka instrumen dinyatakan reliabel, dan sebaliknya. Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3 5 Hasil uji reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.993	20

3.6 Analisis Data

Analisis data adalah langkah terakhir sebelum menarik kesimpulan. Pada umumnya, pendekatan statistik deskriptif digunakan untuk memeriksa data dalam penelitian eksperimental (Sunanto, Takeuchi, Nakata, 2005, hlm.93).

Pada fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*, analisis deskriptif digunakan, dan grafik dibuat untuk menunjukkan perubahan pada setiap fase dari waktu ke waktu. Data akan dihitung dan dievaluasi secara deskriptif dengan menggunakan perhitungan dalam kondisi, diikuti dengan perhitungan antar kondisi.

1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis perubahan kondisi adalah studi tentang perubahan data pada satu kondisi, misalnya kondisi baseline (A1 dan A2) atau kondisi intervensi (B), dengan indikator-indikator yang akan diteliti antara lain sebagai berikut (Yuwono, hlm.98):

a. Panjang kondisi

Jumlah titik data atau poin dalam setiap kondisi menggambarkan panjangnya kondisi tersebut. Jumlah titik data yang dibutuhkan dalam

masing-masing kondisi ditentukan oleh permasalahan penelitian dan intervensi yang ditawarkan. Tiga atau lima titik data biasanya dapat digunakan untuk panjang kondisi *baseline*. Namun, faktor yang penting bukanlah jumlah titik data, melainkan kualitas stabilitas. Jika tiga atau lima pengukuran *baseline* telah dilakukan namun data tidak menunjukkan stabilitas dan level tertentu, pengukuran harus diulang sampai stabilitas dan level tertentu tercapai.

b. Kecenderungan arah

Menurut (Sunanto, Takeuchi, Nakata, 2005, hlm.93) Tren/kemiringan data dalam grafik sangatlah diperlukan untuk memperoleh gambaran umum tentang tingkah laku subjek yang diteliti. Peneliti dapat menentukan pengaruh kondisi dengan mengintegrasikan level dan tren yang dikendalikan (intervensi). Perkembangan setiap jalur data dari sesi ke sesi (dari waktu ke waktu) digambarkan dengan tren.

c. Tingkat stabilitas

Tingkat stabilitas (*level stability*) menunjukkan tingkat varians atau luasnya rentang kumpulan data tertentu. Data dianggap stabil jika rentangnya tidak terlalu besar atau tingkat volatilitasnya rendah. Secara umum, data yang stabil didefinisikan sebagai 80% - 90% dari data yang tersisa dalam 15% di atas dan di bawah rata-rata (Yuwono, hlm.100).

d. Jejak data

Untuk menunjukkan bahwa setiap titik data bersifat kontinu, jejak data sebaiknya menggunakan garis penuh, bukan garis putus-putus. Penggunaan garis putus-putus menyiratkan bahwa tidak ada kontinuitas pada saat kejadian tersebut.

e. Rentang waktu/data

Rentang didefinisikan sebagai perbandingan antara nilai pertama dan nilai akhir. Jumlah perbedaan yang terjadi selama satu fase dijelaskan dengan istilah rentang.

f. Menentukan level perubahan

Istilah level mengacu pada ukuran data pada skala ordinat (sumbu Y). Ketika melakukan analisis visual, ada dua jenis level yang harus dicari: level stabilitas dan level perubahan. Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat variasi atau rentang dari kumpulan data tertentu.

2. Analisis Antar Kondisi

Untuk mulai menilai perbedaan antar kondisi, data yang konsisten harus dikumpulkan sebelum kondisi yang akan dievaluasi. Karena menginterpretasikan pengaruh intervensi terhadap variabel dependen akan sulit dilakukan jika data berubah-ubah (tidak stabil). Menurut Sunanto terdapat komponen dalam analisis antar kondisi (dalam Azkiyyah, 2021) antara lain:

a. Variabel yang berubah

Peneliti harus berkonsentrasi pada perubahan dalam satu perilaku target atau perilaku dari dua kondisi. Dalam hal ini, grafik yang tepat akan dapat langsung memberi tahu peneliti tentang desain yang digunakan. Jumlah analisis yang dilakukan selama penyelidikan. Literasi bahasa adalah variabel yang dimodifikasi dalam penelitian ini.

b. Perubahan kecenderungan arah

Perubahan dari satu fase ke fase berikutnya, seperti fase *baseline-1* ke fase intervensi, baik itu positif maupun negatif.

c. Perubahan kecenderungan stabilitas

Diharapkan tingkat stabilitas data antar kondisi selalu konsisten. Dalam penelitian ini, perubahan stabilitas pada fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* akan selalu dibandingkan.

d. Menentukan level perubahan

Besarnya perubahan data di antara berbagai keadaan. Tingkat perubahan level data dapat digunakan untuk menghitung jumlah perubahan yang dialami setelah intervensi.

e. Data yang tumpang tindih terjadinya data sama pada kedua kondisi

Ketika data yang sama ada di kedua kondisi tersebut, hal ini disebut sebagai data yang tumpang tindih. Ketika sejumlah besar data dikumpulkan dengan cara yang sama, data tersebut dikatakan tidak berubah atau konstan. Kesamaan data dalam penelitian ini akan diungkap dengan membandingkan data dari setiap fase.

Penelitian ini menggunakan strategi analisis data seperti analisis kuantitatif deskriptif sederhana, yang diteliti melalui penggunaan alat analisis visual grafis. Metode ini digunakan untuk menghasilkan grafik dengan menggunakan data yang telah disediakan sebelumnya, yang kemudian diperiksa sesuai dengan masing-masing kondisi. Para peneliti menggunakan grafik ini untuk melihat bagaimana setiap kondisi berkembang dari waktu ke waktu. Hasil dari setiap langkah dihitung dengan menggunakan persentase dan skor. Setelah penelitian selesai, pengaruh Permainan Maze terhadap Kemampuan Literasi Bahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun ditentukan dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana yang disediakan dalam bentuk grafik. Data dianalisis secara grafis sehingga perubahan dapat dilihat dengan jelas.

3.7 Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang diambil untuk menjawab rumusan masalah penelitian disebut sebagai metode penelitian.

3.7.1 Tahapan Persiapan Penelitian

1. Izin dari pihak sekolah untuk TK yang akan digunakan sebagai tempat penelitian, serta tiga anak kelas B untuk berpartisipasi sebagai subjek

penelitian dengan literasi bahasa yang rendah. Menentukan aspek variabel meliputi literasi bahasa

2. Mengidentifikasi karakteristik variabel literasi bahasa
3. Memilih indikator dan hasil yang ingin dicapai
4. Membuat pertanyaan tes
5. Membuat dan merancang pertanyaan tes
6. Membuat kisi-kisi soal

3.7.2 Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Ada tiga tahap dalam tahap implementasi ini: *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Dalam setiap tahap, tiga sesi atau pertemuan dilakukan selama tiga hari.

1. Tahap *Baseline-1*

Pada tahap ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi atau penjelasan mengenai literasi bahasa (menulis, membaca, mendengar, dan berbicara) tanpa menggunakan media permainan *maze*. Subjek kemudian mengerjakan soal-soal yang telah diberikan. Kegiatan ini dilakukan hingga tiga kali, dan nilai dikumpulkan setiap selesai satu sesi atau pertemuan.

2. Tahap Intervensi

Pada tahap ini, dilakukan dengan menggunakan perlakuan media permainan *maze* untuk memberikan materi atau penjelasan mengenai literasi bahasa (menulis, membaca, mendengar, dan berbicara). Subjek kemudian mengerjakan soal-soal yang telah diberikan. Kegiatan ini dilakukan hingga tiga kali, dengan skor yang dikumpulkan pada setiap sesi atau pertemuan.

3. Tahap *Baseline-2*

Pada tahap ini, tidak ada materi atau penjelasan mengenai literasi bahasa (menulis, membaca, mendengar, dan berbicara) yang disampaikan, dan tidak diketahui pengaruhnya pada tahap intervensi dengan menggunakan perlakuan media permainan *maze*. Subjek kemudian mengerjakan soal-soal yang telah diberikan. Kegiatan ini dilakukan hingga tiga kali, dengan skor yang dikumpulkan setelah setiap sesi atau pertemuan.

3.7.3 Tahapan Akhir Penelitian

1. Membuat laporan akhir berdasarkan hasil akhir studi yang telah diselesaikan.
2. Mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian.

