

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

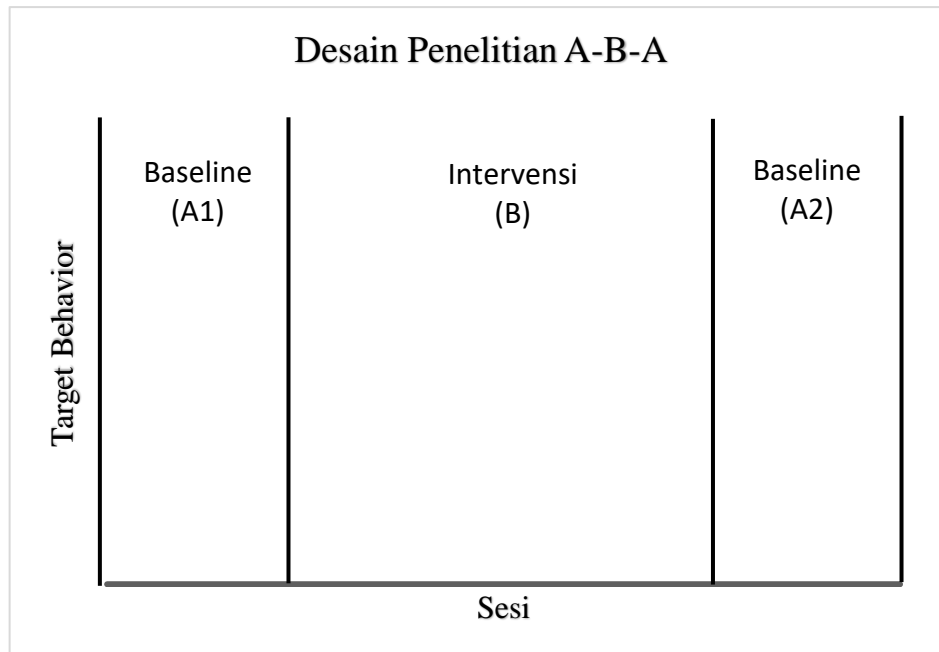
Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan rancangan *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Sunanto (2005), penelitian *Single Subject Research* merupakan metode penelitian untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku. Tawney & Gast (1984) menyebutkan bahwa penelitian *Single Subject Research* ini adalah penelitian untuk memodifikasi perilaku manusia dengan cara memberikan stimulus perlakuan tertentu (*treatment*) yang diberikan kepada subjek secara berulang dalam waktu tertentu (Yuwono, 2020). Perlakuan tertentu tersebut dapat berupa hadiah, hukuman, metode, permainan, atau lainnya (Susetyo, 2022). Tujuan dari digunakannya metode *Single Subject Research* adalah (1) untuk mencari jawaban dari permasalahan yang ada, (2) untuk melihat hasil analisis subjek yang dilakukan perlakuan (*treatment*) dan *target behavior* yang diukur secara berulang pada waktu tertentu, (3) untuk melihat hasil analisis perilaku subjek setelah diberikan perlakuan (*treatment*) (Yuwono, 2020).

Pada penelitian ini, perlakuan (*treatment*) yang akan diberikan kepada subjek adalah permainan “*Beat the Clock*” selama fase intervensi. Permainan “*Beat the Clock*” ini merupakan salah satu permainan pada “*Fifteen Effective Play Therapy Techniques*” oleh Hall, Kaduson, dan Schaefer (2002). Target perilaku (*target behavior*) pada penelitian ini adalah peningkatan durasi atensi pada subjek. Pengukuran durasi atensi dilakukan pada setiap sesi dengan menghitung durasi subjek dalam mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya, yaitu kegiatan menempel kolase.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian A-B-A. Desain A-B-A ini menunjukkan hubungan sebab akibat di antara variabel terikat (*target behavior*) dan variabel bebas (intervensi). Prosedur pelaksanaan desain ini dimulai dengan pengukuran terhadap fase *baseline* (A1) kemudian diberikan intervensi (B) dengan periode tertentu selanjutnya dilakukan pengukuran kembali pada kondisi *baseline* kedua (A2). Kondisi *baseline* kedua ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase

intervensi sehingga memungkinkan peneliti dalam menarik kesimpulan terkait hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005). Struktur desain A-B-A untuk penelitian ini dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik 3. 1 Desain Penelitian

- A1 : *Baseline* (A1) merupakan pengukuran untuk melihat kondisi awal durasi atensi subjek sebelum diberikan intervensi dengan menggunakan kegiatan menempel kolase.
- B : Intervensi (B) merupakan pemberian perlakuan kepada subjek berupa permainan “*Beat the Clock*” untuk meningkatkan *target behavior* yaitu peningkatan atensi dan pengukuran durasi atensi subjek dengan menggunakan kegiatan menempel kolase.
- A2 : *Baseline* (A2) merupakan pengulangan kepada kondisi dari *baseline* pertama dan pengamatan terhadap seberapa berpengaruh perlakuan berupa permainan “*Beat the Clock*” terhadap *target behavior* yang ingin dicapai yaitu peningkatan duasi atensi dengan menggunakan kegiatan menempel kolase.

3.3 Tempat dan Subjek Penelitian

3.3.1 Tempat penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SLBN A Citeureup yang beralamat di Jl. Sukarasa No. 40, Citeureup, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat, 40512.

3.3.2 Subjek penelitian

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, ditemukan seorang anak dengan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* berinisial (B) yang berusia 7 tahun yang bersekolah di SLB A Citeureup Cimahi yang menunjukkan kesulitannya dalam mempertahankan atensinya. Berdasarkan pernyataan guru kelasnya, anak hanya mampu memusatkan atensinya pada kegiatan belajar selama kurang lebih 1 menit saja. Menurut *Brain Balance Achievement Center* (2019) subjek yang berusia 7-8 tahun seharusnya memiliki durasi atensi 16-24 menit. Berkaitan dengan hal tersebut, terlihat bahwa subjek masih belum dapat memusatkan perhatiannya secara optimal. Selain itu, sering kali subjek tidak menoleh ketika namanya dipanggil sehingga butuh beberapa kali pengulangan namanya. Pada kegiatan pembelajaran, subjek sering kali tidak mengerjakan tugas hingga selesai karena rentang atensi yang rendah dan juga mudah teralihkan atensinya.

Berdasarkan hasil observasi menggunakan instrumen identifikasi berdasarkan DSM-V, menunjukkan bahwa pada aspek inatensi subjek menunjukkan 6 dari 9 gejala. Perilaku yang ditunjukkan di antaranya adalah sering kali gagal memperhatikan baik-baik terhadap sesuatu yang detail atau membuat kesalahan yang sembrono; sering kali mengalami kesulitan memusatkan perhatian terhadap tugas-tugas atau kegiatan bermain; sering kali tidak mendengarkan jika diajak berbicara secara langsung; sering kali tidak mengikuti instruksi dan gagal dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah (bukan disebabkan karena perilaku melawan atau kegagalan untuk mengerti instruksi); sering kali mengalami kesulitan dalam menjalankan tugas dan kegiatan, sering kali menghindari; tidak menyukai atau enggan untuk melaksanakan tugas-tugas yang memerlukan usaha mental yang didukung; serta sering kali terganggu oleh rangsangan dari luar.

Pada aspek hiperaktif-impulsif, subjek menunjukkan 7 dari 9 gejala. Perilaku yang ditunjukkan di antaranya adalah sering kali meninggalkan tempat duduk di dalam kelas atau dalam situasi lainnya di mana diharapkan subjek untuk tetap duduk; sering berlarian atau naik-naik secara berlebihan dalam situasi di mana hal tersebut tidak tepat dilakukan; sering mengalami kesulitan dalam bermain atau terlibat dalam kegiatan senggang dengan tenang; sering berbicara berlebihan; sering memberikan jawaban sebelum pertanyaannya selesai dibacakan/diucapkan; sering menunjukkan perilaku kesulitan menunggu giliran; serta sering menginterupsi atau mengganggu orang lain.

Selain menggunakan observasi secara langsung, dilakukan juga penilaian perilaku menggunakan Skala Penilaian Perilaku Anak Hiperaktif Indonesia (SPPAHI) yang diberikan kepada guru kelas dan orang tua untuk menilai perilaku subjek di *setting* kelas dan rumahnya. Hasil pengukuran skor, pada penilaian guru kelas menunjukkan skor 77 sedangkan penilaian orang tua menunjukkan skor 52. Berdasarkan *skoring* pada penilaian SPPAHI, skor yang diberikan dari guru maupun orang tua menunjukkan skor yang lebih dari *cut off score* pada *skoring* penilaian SPPAHI. Subjek dengan skor SPPAHI lebih besar dari *cut off score* dinyatakan berisiko tinggi mengalami *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*.

3.4 Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2015), definisi operasional variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian, definisi operasional variabel adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari hingga pada akhirnya diperoleh suatu kesimpulan. Definisi operasional variabel digunakan untuk memberikan pengertian yang operasional dalam satu penelitian. Tujuan dari definisi operasional variabel ini adalah untuk menyamakan kemungkinan pengertian yang beragam antara peneliti dengan orang yang membaca penelitiannya.

Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas

Variabel bebas atau disebut juga *independent variable* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah permainan “*Beat the Clock*”. Permainan “*Beat the Clock*” merupakan permainan adaptasi yang dijelaskan oleh Kaduson & Schaefer pada tahun 1997. Tujuan dari permainan ini adalah subjek mampu mengendalikan dirinya untuk tetap fokus kepada pekerjaan yang diberikan kepadanya. Subjek akan diminta untuk bermain balok dalam waktu tertentu dan tidak boleh mengalihkan perhatiannya dari balok sebelum waktu yang diberikan habis. Dalam permainan “*Beat the Clock*” ini menggunakan token ekonomi untuk mengubah perilaku pada subjek. Subjek akan diberikan *chip* pada awal kegiatan dan akan diminta satu apabila subjek mengalihkan perhatian dari tugasnya. Jika subjek mampu mengendalikan perhatiannya selama waktu yang ditentukan maka subjek akan diberikan *chip*. Kemudian apabila subjek mencapai jumlah *chip* tertentu maka dapat ditukarkan dengan barang atau sesuatu yang disenangi oleh subjek. Subjek dapat dikatakan mengalahkan waktu jika subjek tetap memusatkan perhatiannya sebelum *timer* waktu yang diberikan berbunyi. Pada penelitian ini, subjek akan diberikan *chip* berbentuk bintang pada awal sesi berjumlah 10 keping. Kemudian subjek akan diberikan balok dan diminta untuk memainkan *building block* tersebut selama 2 menit dan tidak boleh mengalihkan atensinya selain kepada *building block*. Jika subjek mengalihkan atensinya selain kepada *building block* sebelum 2 menit maka subjek akan diminta untuk mengembalikan satu *chip* nya sedangkan jika subjek berhasil menahan atensinya selama 2 menit maka subjek akan diberikan 10 *chips*. Pada akhir sesi jika subjek mendapatkan 50 *chips* maka dapat ditukarkan dengan barang kesukaannya.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau disebut juga *dependent variable* merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah atensi. Menurut Posner dan Rothbart (2007) atensi merupakan perubahan dari keadaan mengantuk menjadi waspada, menjadi fokus pada suatu objek dengan menurunnya fokus

terhadap keadaan umum di sekitar, dari tanggap hingga bereaksi terhadap respons keinginan untuk mencapai sesuatu. Berdasarkan pengertian tersebut maka atensi didefinisikan sebagai pemusatan perhatian kepada suatu objek dan mengabaikan objek lain di sekitarnya oleh adanya keinginan untuk menghadapi objek tersebut. Menurut Sohlberg dan Mateer (2001) dalam Fadillah dan Pramungsari (2023) atensi dibedakan menjadi lima jenis, yaitu *focused attention*, *sustained attention*, *selective attention*, *alternating attention*, dan *devided attention*. Permasalahan atensi yang biasa muncul pada anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* adalah pada kemampuan *sustained attention*. *Sustained attention* merupakan perhatian yang dilakukan secara terus menerus pada suatu informasi yang dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Berkaitan dengan hal tersebut maka indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan *sustained attention* adalah dengan mengukur *attention maintenance* dengan menilai durasi perhatian ketika melakukan kegiatan. Durasi pengukuran dimulai ketika anak mulai melakukan tugasnya yaitu menempel kolase dan berhenti ketika anak sudah mulai mengalihkan perhatiannya selain pada kegiatan menempel atau ketika anak sudah tidak mau lagi melanjutkan kegiatan menempel. Pengukuran durasi pemusatan perhatian anak menggunakan *stopwatch*.

3.5 Instrumen Penelitian


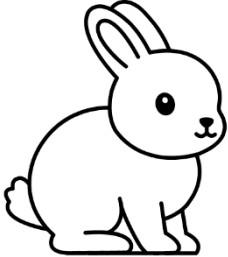
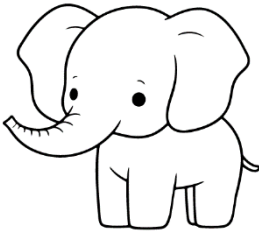
Pada penelitian ini, pengukuran menggunakan tes kinerja (*performance test*) yang sesuai dengan *target behavior* yang ingin dicapai peningkatan durasi atensi. Penggunaan instrumen digunakan untuk mengukur durasi atensi anak dalam mengerjakan tugas. Tugas yang akan diberikan adalah kegiatan menempel kolase. Nicholson (2005) dalam Nisa (2021) menyebutkan bahwa kegiatan menempel merupakan kegiatan yang membutuhkan konsentrasi dalam memusatkan perhatian serta koordinasi mata dan tangan. Maka dari itu tugas yang diberikan kepada anak untuk mengukur durasi atensi adalah dengan kegiatan menempel kolase. Waktu pengukuran dimulai ketika anak mulai melakukan tugasnya yaitu menempel kolase dan berhenti ketika anak sudah mulai mengalihkan perhatiannya selain pada kegiatan menempel atau ketika anak sudah tidak mau lagi melanjutkan kegiatan menempel. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk mengukur durasi atensi anak:

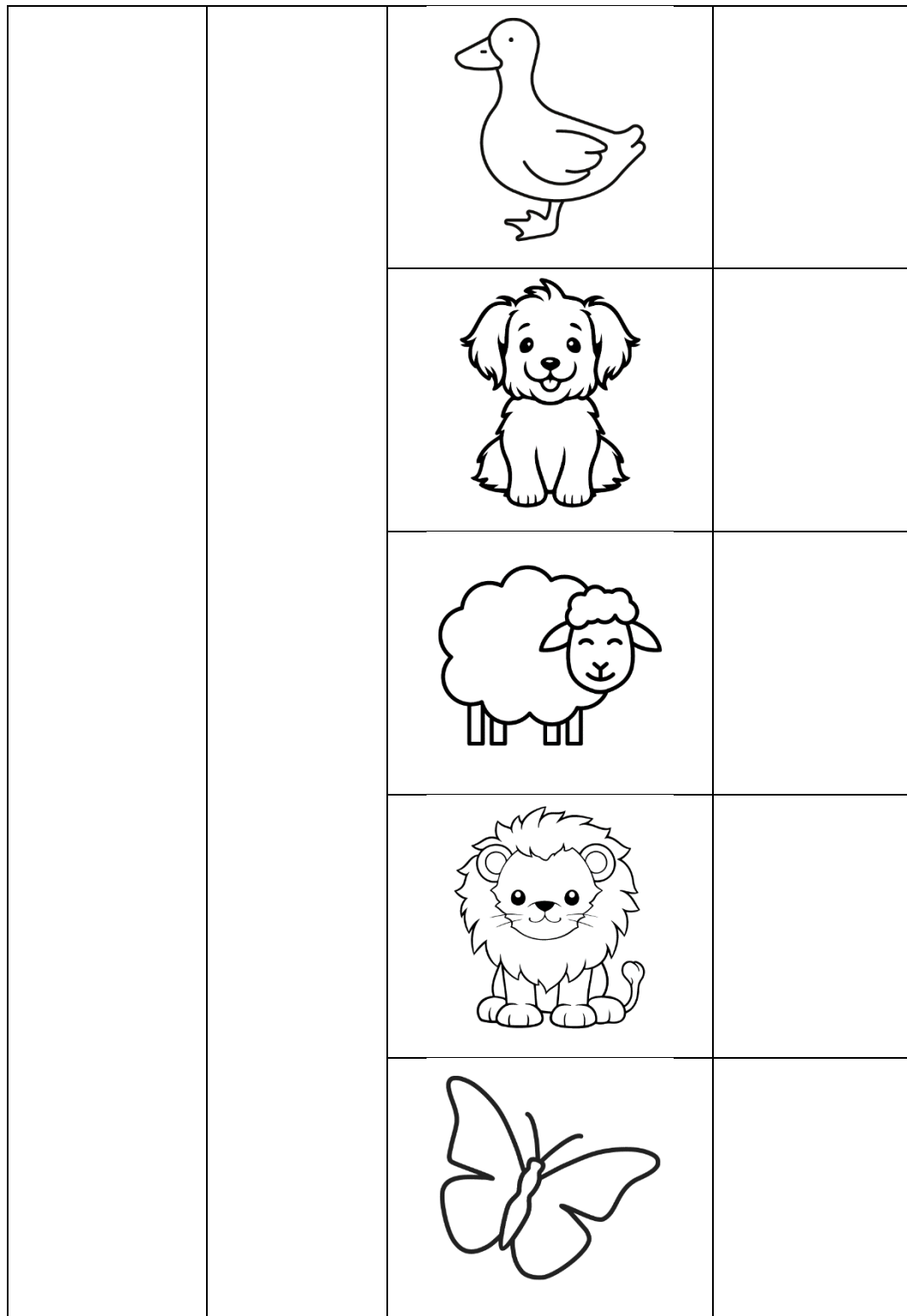
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen untuk mengukur durasi atensi

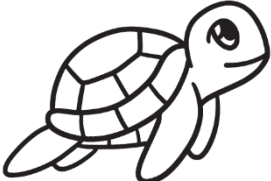
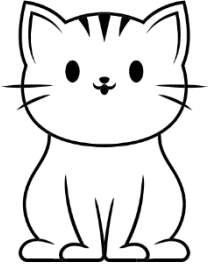
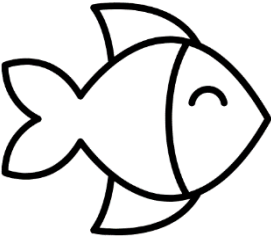
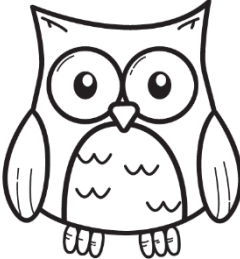
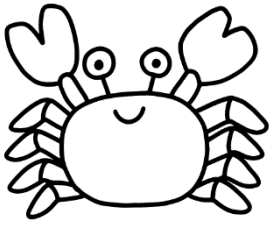
Variabel	Sub Variabel	Indikator	Instrumen
Atensi	<i>Sustained attention</i> (Atensi berkelanjutan)	Durasi perhatian yang dilakukan secara terus menerus pada suatu tugas yang diberikan kepadanya	Anak mampu memusatkan perhatiannya terhadap tugas yang diberikan berupa menempel kolase dalam waktu yang relatif lama

Adapun instrumen yang digunakan untuk mengukur durasi atensi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Instrumen untuk mengukur durasi atensi

Indikator	Instrumen	Butir Soal	Durasi Atensi
Durasi perhatian yang dilakukan secara terus menerus pada suatu tugas yang diberikan kepadanya	Anak mampu memusatkan perhatiannya terhadap tugas yang diberikan berupa menempel kolase dalam waktu yang relatif lama		
			
			



3.6 Uji Validitas Instrumen

Sebelum instrumen diberikan kepada subjek maka diperlukan pengujian untuk menentukan persentase kecocokan butir instrumen dengan tujuan atau indikator yang akan diukur. Pada penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan

Vriya Salsabilla, 2024

IMPLEMENTASI PERMAINAN “BEAT THE CLOCK” TERHADAP PENINGKATAN ATENSI ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVITY DI SLBN A CITEUREUP

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

‘*Beat the Clock*’ terhadap Peningkatan Atensi Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di SLBN A Citeureup” ini tujuan atau indikator yang akan diukur adalah durasi atensi ketika subjek mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya berupa menempel kolase. Pengujian validitas instrumen menggunakan *expert judgement* yang diberikan kepada tiga ahli. Hasil data *expert judgement* ini akan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

F : frekuensi cocok menurut penilai

N : jumlah penilai

Susetyo (2016) menyatakan bahwa butir tes dinyatakan valid apabila kecocokan instrument dengan indikator mencapai lebih dari 50%.

3.7 Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian berjudul “Pengaruh Permainan ‘*Beat the Clock*’ terhadap Peningkatan Atensi Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di SLBN A Citeureup” ini adalah tes kinerja (*performance test*). Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan *sustained attention* (atensi berkelanjutan). Satuan ukur yang digunakan untuk mendapatkan data adalah durasi waktu. Pengambilan data dilakukan dengan pada fase *baseline* (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline* (A2) sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

1. Fase *Baseline* (A1)

Pada fase ini, pengambilan data dilakukan untuk mengukur kemampuan *sustained attention* (atensi berkelanjutan) pada tugas yang diberikan kepada anak. Anak diberikan lembar kerja berupa gambar dan bahan yang ditempelkan untuk membuat kolase kemudian dilakukan pencatatan durasi waktu atensi anak mengerjakan tugas menempel kolase.

2. Fase Intervensi (B)

Pada fase ini, anak diberikan intervensi berupa permainan “*Beat the Clock*”. Sebelum permainan ini dilakukan, anak akan diberikan 10 *chips* kemudian anak diminta untuk membangun sebuah menara dari balok. Anak tidak boleh berhenti membangun menara sampai mendengar *timer* berbunyi. Jika anak berhenti melakukan pembangunan, anak harus memberikan *chipsnya* dan memulai pembangunan dari awal. Apabila anak berhasil fokus dalam melakukan pembangunan dan tidak melakukan kegiatan lain hingga *timer* berbunyi maka anak akan mendapatkan 10 *chips*. Jika *chips* sudah mencapai batas yang ditentukan, anak dapat menukarnya dengan barang atau makanan yang dia sukai. Setelah dilakukan intervensi ini, dilakukan pengukuran untuk melihat durasi atensi pada anak dengan mengerjakan tugas menempel kolase.

3. Fase *Baseline* (A2)

Pada fase ini, pengambilan data untuk mengukur kemampuan *sustained attention* (atensi berkelanjutan) pada anak. Anak diberikan lembar kerja berupa gambar dan bahan yang ditempelkan untuk membuat kolase kemudian dilakukan pencatatan durasi waktu atensi anak mengerjakan tugas menempel kolase.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data merupakan bagian penting dalam suatu penelitian. Dalam penelitian berjudul “Pengaruh Permainan ‘*Beat the Clock*’ terhadap Peningkatan Atensi Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* di SLBN A Citeureup” ini setelah semua data diperoleh maka selanjutnya data akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif merupakan teknik menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul untuk memperoleh gambaran secara jelas mengenai hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu. Hasil penelitian dijabarkan ke dalam bentuk grafik atau diagram. Menurut Sunanto, Takeuchi, & Nakata (2005) dalam penelitian *Single Subject Research* terdapat beberapa komponen penting ketika akan melakukan analisis data, yaitu banyaknya data skor dalam setiap kondisi, banyaknya variabel terikat yang ingin diubah, tingkat stabilitas dan perubahan level data dalam suatu kondisi atau antar kondisi, arah perubahan dalam kondisi maupun antar kondisi. Ketiga

komponen analisis tersebut dilakukan pada dua kondisi, yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi

a) Panjang kondisi

Panjang kondisi dapat dilihat dari banyaknya data pada setiap fasenya. Banyaknya data yang ada pada setiap fase bergantung kepada permasalahan penelitian dan intervensi yang diberikan. Pada fase *baseline*, pengambilan data umumnya dilakukan sebanyak tiga sampai lima kali, namun pertimbangan utama dari pengambilan data pada fase *baseline* ini terdapat pada kestabilannya. Dengan demikian, jika pengambilan data sebanyak tiga atau lima kali belum menunjukkan kestabilan maka pengambilan data harus terus dilanjutkan hingga memperoleh kestabilan pada level tertentu. Pada fase intervensi, pengambilan data bergantung kepada jenis intervensi yang diberikan. Dalam pelaksanaan intervensi terkait perubahan perilaku misalnya keterampilan motorik membutuhkan intervensi yang panjang, sedangkan perubahan perilaku terkait kemampuan menghafal atau mengingat membutuhkan intervensi yang tidak terlalu panjang. Selain itu, panjang pendeknya intervensi yang diberikan dipengaruhi juga oleh penggunaan intervensi tersebut apakah dapat memberikan dampak yang buruk kepada subjek atau tidak. Intervensi yang memiliki dampak buruk kepada subjek sebaiknya dilakukan dalam durasi yang tidak terlalu lama. Meskipun demikian, tidak ada aturan yang tegas terkait berapa lama pengambilan data pada fase intervensi ini.

b) Estimasi kecenderungan arah

Kecenderungan arah pada penelitian ini menunjukkan gambaran perilaku subjek yang sedang diteliti. Kecenderungan arah grafik menunjukkan perubahan data pada setiap jejak dari sesi ke sesi. Terdapat tiga jenis kecenderungan arah grafik, yaitu meningkat, mendatar, dan menurun. Makna dari setiap kecenderungan arah grafik ini bergantung pada tujuan intervensinya.

c) Kecenderungan stabilitas

Tingkat stabilitas menunjukkan derajat variasi atau besar kecilnya rentang pada kelompok data tertentu. Jika rentang datanya kecil atau tingkat variasinya rendah maka data dapat dikatakan stabil. Pada umumnya jika 80% - 90% data

masih berada pada 15% di atas dan di bawah *mean* maka data tersebut dikatakan stabil. Untuk mencari *mean* dapat dilakukan dengan menghitung jumlah semua data yang ada pada ordinat kemudian membaginya dengan banyaknya data. Setelah itu, garis *mean* di gambarkan secara paralel terhadap absis. Untuk menentukan tingkat stabilitas data biasanya menggunakan persentase penyimpangan dari *mean* sebesar 5, 10, 12, dan 15.

d) Jejak data

Jejak data pada penelitian digambarkan dengan kecenderungan arah data pada suatu grafik yang menunjukkan gambaran perilaku subjek yang sedang diteliti. Jejak data ini memiliki pengukuran yang sama dengan estimasi kecenderungan arah dengan tiga macam kecenderungan arah grafik, yaitu meningkat, mendatar, dan menurun.

e) Level stabilitas dan rentang

Level stabilitas dapat diukur dengan melihat banyaknya data yang masuk kategori stabil. Umumnya jika 80% - 90% data masih berada pada 15% di atas dan di bawah *mean* maka data dapat dikatakan stabil. Rentang adalah selisih antara skor data terendah dan skor data tertinggi.

f) Perubahan level

Perubahan level menunjukkan berapa besarnya perubahan data yang terjadi dalam suatu fase. Cara menghitung perubahan level adalah dengan (1) menentukan besarnya skor pertama dan terakhir pada suatu fase, (2) mengurangi data yang besar dengan data yang kecil, (3) menentukan apakah selisihnya menunjukkan ke arah yang membaik atau memburuk sesuai dengan tujuan intervensi.

2. Analisis antar kondisi

a) Jumlah variabel yang diubah

Jumlah variabel yang diubah menunjukkan target perilaku apa saja yang ingin diubah oleh peneliti.

b) Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Perubahan kecenderungan arah antar kondisi dapat ditentukan dengan cara mengambil data kecenderungan pada setiap fasenya kemudian di analisis bagaimana efeknya pada fase *baseline* ke fase intervensi.

c) Perubahan kecenderungan stabilitas

Perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi ini dapat ditentukan dengan cara mengambil data pada kecenderungan stabilitas kemudian melihat bagaimana kecenderungan stabilitas dari fase *baseline* ke fase intervensi.

d) Perubahan level

Perubahan level antar kondisi ini dapat ditentukan dengan menentukan data sesi terakhir pada fase *baseline-1* (A1) dan data sesi pertama pada fase intervensi (B) kemudian menghitung selisihnya.

e) Perubahan *overlap*

Overlap adalah kesamaan kondisi antara fase *baseline* dan fase intervensi. Semakin kecil persentase *overlap* maka semakin tinggi pengaruh intervensi terhadap *target behavior*. Jika lebih dari 90% hasil data dari fase *baseline* tumpang tindih dengan data dari fase intervensi, maka menunjukkan hasil bahwa pengaruh intervensi terhadap *target behavior* tidak dapat diyakini. Adapun untuk menghitung *overlap* data pada fase *baseline* dengan fase intervensi adalah sebagai berikut:

- (1) Tentukan batas atas dan batas bawah pada fase *baseline*
- (2) Hitung banyaknya data pada fase intervensi yang ada pada rentang fase *baseline*
- (3) Membagi banyaknya data yang diperoleh pada langkah 2 dengan banyaknya data pada fase intervensi kemudian dikalikan 100.