

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep

a. Pendekatan Pengalaman Langsung

Pendekatan pengalaman langsung adalah suatu proses pembelajaran yang diadopsi dari pembelajaran matematika realistik (PMR).

Pendekatan matematika realistik yang menitik beratkan pada pengalaman langsung digunakan menjadi suatu pendekatan dalam proses pembelajaran, khususnya bagi anak tunagrahita sedang, karena anak tunagrahita sedang hakekatnya anak yang memiliki kemampuan mampu latih. anak tunagrahita sedang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata dengan IQ 51-36 pada Skala Binet dan 54-40 menurut skala Weschler (WISC). Dengan pendekatan pengalaman langsung tersebut anak dapat lebih mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki anak dalam proses pembelajaran, dan tentunya dapat menggali potensi yang sebelumnya tidak diketahui.

Pengalaman langsung dalam proses belajar mengajar dapat terjadi melalui percobaan, diskusi, penelitian, proyek pelayanan, dan sebagainya. Proses belajar akan menjadi efektif apabila adanya usaha dalam menciptakan pengalaman langsung tersebut. Pengalaman langsung disini merupakan suatu cara atau proses pembelajaran yang dilakukan untuk mendapatkan kejelasan dalam suatu objek atau keterangan secara lebih kongkrit dan tepat, serta menghindari terjadinya adanya perbedaan dan kesalahan-kesalahan persepsi dengan cara melihat suatu objek dengan keadaan sesungguhnya.

Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh seseorang sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Seseorang mengalami pencapaian tujuan. Seseorang berhubungan langsung dengan objek

yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena pengalaman langsung inilah maka ada kecenderungan hasil yang

diperoleh peserta didik menjadi konkrit sehingga akan memiliki ketetapan yang tinggi menurut (Anwika, 2011)

b. Pemahaman Pembelajaran Berbelanja

Berbelanja merupakan kegiatan salah satu ekonomi. Tujuan kegiatan berbelanja adalah untuk mengembangkan kemampuan anak dalam segi kemampuan beradaptasi dengan tuntutan lingkungan yang ditampilkan dalam bentuk kemampuan: *independent functioning* (keberfungsian kemandirin): *personal responsibility*, *social responsibility* (tanggung jawab sosial) mencakup penyesuaian sosial terhadap lingkungan, perkembangan emosional, penerimaan rasa tanggung jawab sebagai warga negara dan kemampuan seseorang dalam kemandirian ekonomi.

Kegiatan berbelanja khususnya, lebih menitik beratkan pada aspek kemampuan seseorang dalam aspek kemandirian ekonomi agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar termasuk dalam kegiatan transaksi jual beli atau berbelanja, Sebelum melakukan kegiatan transaksi jual beli pada tahap *intervention* anak diajarkan juga mengenai etika dalam berbelanja seperti etika ketika sedang berbicara dengan penjual anak menggunakan bahasa yang sopan dan anak juga diajarkan etika dalam mengantri pada saat anak melakukan kegiatan berbelanja agar anak mampu melakukan kegiatan, seperti mampu berkomunikasi dengan baik kepada penjual barang atau makanan yang hendak anak beli, mampu menyebutkan benda atau makanan yang hendak anak beli, mampu menyebutkan harga barang atau makanan yang hendak anak beli, mampu menyebutkan jumlah nominal uang yang anak bawa untuk melakukan transaksi jual beli atau berbelanja, mampu menjumlahkan belanjaan yang telah dibeli dan melakukan transaksi atau membayarnya, mampu menghitung pembayaran belanjaan sesuai dengan harga, mampu menghitung kembalian setelah membayar belanjaan apabila terdapat atau sisa

kembalian sehingga anak dapat memenuhi semua kebutuhannya sesuai dengan tingkat kebutuhan yang anak miliki.

2. Definisi operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Menurut (Sugiyono, 2012) mengemukakan pendapat mengenai variabel independen, yaitu

Variabel independen sering disebut juga sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan pengalaman langsung dalam pembelajaran berbelanja anak tunagrahita sedang di kantin sekolah dan jajanan di luar lingkungan sekolah. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pendekatan pengalaman langsung adalah pendekatan yang mengedepankan pengalaman yang anak miliki secara langsung dalam pembelajaran berbelanja yang bertujuan agar siswa dapat menerapkan pembelajaran berbelanja dalam kehidupan sehari-hari dengan mengadopsi materi yang diperoleh dari pembelajaran matematika realistik.

Melalui pembelajaran langsung anak akan memperoleh makna dalam setiap proses pembelajaran yang telah, sedang maupun yang akan dilakukan karena dalam setiap pembelajarannya anak melakukan secara langsung. Sehingga anak dapat lebih mengingat apa saja yang telah dilakukan oleh anak tersebut dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbelanja.

Pembelajaran berbelanja disini adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengembangan keterampilan anak dalam berbelanja baik di kantin sekolah maupun jajanan di luar lingkungan sekolah, dimana siswa di instruksikan untuk menyelesaikan soal matematika yang diberikan oleh peneliti baik

secara tertulis maupun secara lisan mengenai nominal uang yang akan dibelanjakan yang dihubungkan dengan pengalaman langsung yang ada di kehidupan sehari-hari siswa. Materi mengenai pembelajaran berbelanja disini mencakup mengenai mengenal nominal uang, mengetahui penjumlahan dan pengurangan nominal uang, mengetahui barang yang siswa ingin beli sesuai dengan nominal uang yang siswa miliki, mengetahui kembalian dari uang siswa setelah dibelanjakan.

b. Variabel Terikat

Menurut (Sugiyono, 2012, hal. 39) mengemukakan pendapat mengenai variabel independen, yaitu:

Variabel dependen sering disebut juga dengan output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Sebagaimana yang telah dirumuskan dalam tujuan penelitian, maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam berbelanja menggunakan uang dengan nominal uang Rp. 5000,- pada saat berbelanja.

Kemampuan anak dalam berbelanja menggunakan uang pada penelitian ini meliputi kemampuan memahami nilai mata uang ini terdiri atas kemampuan menyebutkan nilai mata uang, kemampuan menunjukkan nilai mata uang, kemampuan membedakan nilai mata uang, kemampuan menghitung nominal uang, kemampuan membelanjakan nominal uang yang dimiliki dengan benda atau barang yang diinginkan, serta kemampuan berkomunikasi dengan baik dengan lawan bicara pada saat berbelanja yang ditunjukkan oleh anak. Dalam penelitian ini yang diharapkan adalah subjek memahami konsep nilai mata uang, nominal mata uang dan konsep keterampilan menggunakan uang dengan pembelajaran berbelanja dengan total maksimal belanja Rp. 5.000.

Kemampuan berbelanja diukur melalui tes tertulis yang berbentuk isian singkat dan secara langsung melalui praktek berbelanja, datanya berupa persentasi (%) dimana jawaban anak akan dihitung dengan rumus. Adapun kemampuan anak dalam berbelanja yang diukur sebagai berikut.

- 1) Mengenal nominal uang Rp 100,- sampai Rp 100.000,- uang logam maupun kertas.
- 2) Membedakan nominal uang logam.
- 3) Membedakan nominal uang kertas
- 4) Penjumlahan nominal uang sampai Rp. 5.000 melalui tes tulis
- 5) Pengurangan nominal uang Rp. 5.000 melalui tes tulis
- 6) Berbelanja 3 macam makanan atau benda dengan total maksimal belanja Rp. 5.000 dengan instruksi langsung yang diberikan oleh peneliti.

B. Disain Penelitian

Metode penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam suatu penelitian yang berguna untuk memandu seorang peneliti. Menurut (Sugiyono, 2012) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Penelitian ini menggunakan disain penelitian *Modification between Changing Creterion Design and Multitreatment Design* (James, W,T dan David, L,G, , 1984, hal. 293). *Modification between Changing Creterion Design and Multitreatment Design* merupakan suatu eksperimen hasil pengembangan dari eksperimen *Changing Creterion Design* dan *Multitreatment Design* yang disatukan. Kedua eksperimen yang disatukan tersebut merupakan penelitian pengembangan dari subyek tunggal (*single subject research*). Hal tersebut dilakukan atas dasar pertimbangan melihat pada karakteristik, kriteria, serta kondisi atau keadaan penelitian di lapangan. Sebelum membahas mengenai *Modification between Changing Creterion*

Rindi Magneti Rahayu, 2016

Penggunaan Pendekatan Pengalaman Langsung Dalam Pembelajaran Berbelanja Pada Anak Tunagrahita Sedang Di SLB-C Terate Bandung

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

Designs and Multitreatment Designs, alangkah lebih baiknya terlebih dahulu kita mengetahui sedikit tentang *Changing Criterion Designs* dan *Multitreatment Designs*.

Menurut Hartman and Hall 1976, hlm. 527, dalam (James, W,T dan David, L,G, , 1984, hal. 293) mendeskripsikan *Changing Criterion Designs* adalah :

The design requires initial baseline observation on a single target behavior. This baseline phase is followed by implementation of a treatment program in each of a series of treatment phase. Each treatment phase is associated with a stepwise change in criterion rate for the target behavior. Thus, each phase of the design provides a baseline for the following phase. When the rate of the target behavior changes with each stepwise change in the criterion, therapeutic change is replicated and experimental control is demonstrated.

Deskripsi di atas menjelaskan bahwa *Changing Criterion Designs* adalah sebuah desain yang membutuhkan observasi awal untuk *baseline* pada perilaku sasaran (*target behavior*) tunggal. Tahap awal ini diikuti oleh pelaksanaan program intervensi atau *treatment* disetiap rangkaian fase intervensi. Setiap fase intervensi berhubungan dengan perubahan bertahap di tingkat kriteria pada perilaku sasaran. Dengan demikian, setiap fase tahapan desain menyediakan dasar untuk tahap berikutnya. Ketika tingkat perilaku sasaran berubah dengan setiap perubahan tahapan dalam kriteria, perubahan intervensi direplikasi dan dengan demikian kontrol eksperimental telah ditunjukkan.

Ada beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan dan pedoman dalam menggunakan *Changing Criterion Designs*. Menurut Hartman and Hall 1976, hlm. 527, dalam (James, W,T dan David, L,G, , 1984, hal. 293) mengemukakan “ *have recommended that applied researchers attend to the following design requirement* ” :

1. *Introduce the intervention only after the initial baseline data show acceptable stability.*
2. *Change the criterion level only after stable criterion-level responding has been attained in the preceding phase.*
3. *Plan, at minimum, four change in the criterion level*

4. *Pinpoint criterion levels or strategy for determining criterion levels, prior to initiating the study.*
5. *Vary the magnitude of criterion changes.*
6. *Vary the length of time, across phase, that a subject must maintain responding at criterion level at some point in the stepwise progression.*

Penjelasan di atas memaparkan bagaimana pedoman kita dalam melakukan penelitian dengan desain ini. Desain ini juga berbeda dengan desain A-B-A-B, karena tidak ada pembalikan atau pengulangan kondisi *baseline* setelah melakukan intervensi pertama atau sebelum melakukan intervensi selanjutnya. Hal ini diperkuat dengan pernyataan “ *in contrast to the A-B-A-B design, no reversal or with-drawal condition is required.*” (James, W,T dan David, L,G, 1984, hlm. 293). Desain ini sangat tepat diaplikasikan oleh seorang pendidik dalam mengevaluasi program intervensi bagi perilaku tertentu, selain itu desain ini memungkinkan pendidik untuk mengajarkan siswa melalui tahapan-tahapan kecil atau sederhana dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasakan kewalahan atau “overwhelmed”.

Setiap desain memiliki kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dari desain *Changing Criterion Designs* adalah terbatas pada kisaran yang relatif kecil dari perilaku sasaran dan prosedur pembelajaran, sehingga hanya satu cakupan kriteria intervensi, dan demonstrasi kontrol eksperimental tergantung pada "subjek" prediksi tingkat kriteria, yang mungkin atau mungkin tidak sesuai dengan data. Hal ini juga dikemukakan oleh (James, W,T dan David, L,G, , 1984, hal. 293) “*First, it is limited to a relatively small range of target behavior and instructional procedures, and, second, a demonstration of experimental control depends upon the "subject" prediction of criterion levels, which may or may not conform to the data.*”

Berdasarkan dari desain *Changing Criterion Design* diatas, yang akan dimodifikasi dengan *Multitreatment Designs*. Menurut Birnbrauer, dkk. 1975, dalam (James, W,T dan David, L,G, , 1984, hal. 301) mengemukakan bahwa:

The multitreatment design is an extension and variation of the reversal and withdrawal (A-B-A-B) design. The multi treatment designs is used when an investigator want to evaluate the effect of two or more intervention upon a behavior. One intervention may be combined with others to determine the effect of a treatment package. These are introduced in a defined sequence and then compared to and adjacent condition. The primary objective is to determine whether any of the interventions are effective, and if so, wich is considered the most effective.

Desain *Multitreatment Design* merupakan pengembangan dan variasi pembalikan dan penarikan desain (A-B-A-B). Desain *Multitreatment Design* digunakan ketika penyidik ingin mengevaluasi efek dari dua atau lebih intervensi pada perilaku sasaran. Salah satu intervensi dapat dikombinasikan dengan yang lain untuk mengetahui pengaruh dari paket intervens tersebut. Hal ini Ini diperkenalkan dalam menataapkan urutan dan kemudian dibandingkan dengan kondisi yang berdekatan. Tujuan utama adalah untuk menentukan apakah salah satu intervensi dianggap efektif, dan jika demikian, yang manakah yang dianggap paling efektif.

Ada beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan dan pedoman dalam menggunakan *Multitreatment Design*. Menurut (James, W,T dan David, L,G, , 1984, hal. 301-302) mengemukakan :

1. *Identity a target behavior and pinpoint outcome abjectives (i.e., criterion levels) prior to beginning the study.*
2. *Operationally define the procedures that comprise the intervention conditions to be evaluated.*
3. *Determine the order in which the interventions will be introduces to each subject to control for order effects.*
4. *Collect baseline data (A) for a minimum of three observation periods (days)*
5. *After stability has been attained in the baseline data, introduce the first intervention (B)*
6. *Return to the baseline condition (A)*
7. *Reintroduce the first intervention (B)*
8. *Introduce the second intervention (C) or intervention package (BC)*
9. *Introduce succeeding interventions in a systemic fashion keeping in mind that only adjacent conditions can be compared and that each condition must be introduce twice to show a functional relationship.*

10. *The specific order of conditions one wishes to compare (e.g, A-B-A-C-A-D: A-B-C-B-C-D-C-D). note that in the fist example one can only evaluate the single application of B, C, and D to A*

Desain ini menjelaskan tentang bagaimana beberapa kriteria intervensi yang dilaksanakan, serta dengan adanya penggabungan dari intervensi yang berdekatan sebagai penguatan dan pengulangan intervensi yang sudah dilakukan. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini juga sangat efektif, karena adanya penggabungan kedua intervensi tersebut.

Sama halnya dengan desain *Changing Criterion Design*, desain *Multitreatment Design* juga memiliki kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dalam desain ini adalah penarikan kesimpulan yang diambil dari penelitian desain ini dibatasi oleh ancaman terhadap validitas internal dan beberapa gangguan intervensi.

Disain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu (1) disain kelompok (*group design*) dan (2) disain subyek tunggal (*single subject design*). Disain kelompok memfokuskan pada data yang berasal dari kelompok individu, sedangkan disain subyek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sampel penelitian (Rosnow dan Rosenthal, 1999 dalam (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2006).

Pada disain subyek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang ulang dengan periode waktu tertentu. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi perbandingan dilakukan pada subyek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Kondisi berbeda disini adalah kondisi *baseline* dan kondisi intervensi. *Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun. Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut. Pada penelitian dengan disain subyek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara kondisi *baseline* dengan sekurang-kurangnya satu kondisi intervensi (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2006).

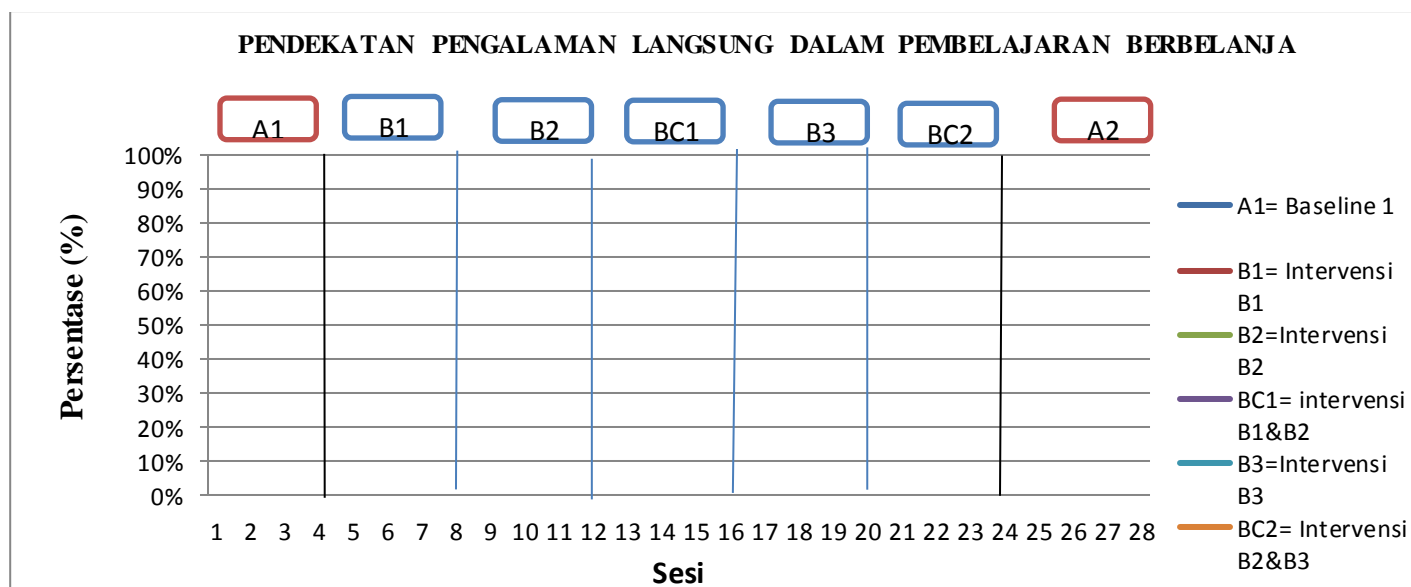
Disain penelitian penelitian ini menggunakan *Modification between Changing Creterion Design and Multitreatment Design* yaitu dengan pola A1-B1-B2-BC1-B3-BC2-A2 disain. Disain A1-B1-B2-BC1-B3-BC2-A2 merupakan salah satu pengembangan dari disain *Changing Creterion Design* dan *Multitreatment Design* sehingga menjadi disain A1-B1-B2-BC1-B3-BC2-A2 ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas yang lebih kuat dibandingkan dengan disain A-B-A.

Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan disain A-B-A, hanya saja ada pengulangan pada kondisi *treatment* atau *intervension* yang lebih banyak dan dibedakan berdasarkan sub target *behavior* atau materi bahan yang akan diteliti kepada subyek agar hasil dari eksperimen yang dilakukan lebih akurat dan anak dapat benar-benar memahami materi atau bahan yang telah diajarkan pada saat diberikan perlakuan. Mula-mula perilaku sasaran (*target behavior*) diukur secara kontinu pada kondisi *baseline* (A_1) dengan periode waktu tertentu, kemudian pada kondisi intervensi (B) perilaku sasaran (*target behavior*) diuraikan kembali menjadi beberapa *sub tarhet behavior* ada berepa tahapan yaitu pada sub target *behavior* B1 pada tahap ini anak tunagrahita sedang diberikan perlakuan mengenai mengenal nominal uang dan membedakan nominal uang dengan periode waktu yang telah ditentukan, kemudian masuk pada sub target *behavior* B2 yaitu anak diberikan perlakuan mengenai penjumlahan dan pengurangan nominal uang dengan periode waktu yang telah ditentukan.

Setelah anak mendapatkan perlakuan pada B1 dan B2, anak mendapatkan perlakuan gabungan antara B1 dan B2 yaitu BC1 pada fase BC1 ini merupakan fase penguatan antara sub target *behavior* B1 dan sub target *behavior* B2, disini anak diberikan perlakuan penggabungan dan penguatan antara B1 dan B2 yang telah dipelajari sebelumnya oleh anak dengan periode waktu yang telah ditentukan, kemudian perlakuan selanjutnya yang akan diberikan adalah sub target *behavior* B3, anak tunagrahita sedang diberikan perlakuan mengenai penerapan pembelajaran berbelanja baik

dikantin sekolah maupun dipasar dengan nominal yang telah ditentukan dan dengan dengan periode waktu yang telah ditentukan. Tahap terakhir yang dilakukan pada tahap *treatment atau intervensi* ini adalah BC2.

Perlakuan yang diberikan pada tahap BC2 adalah gabungan perlakuan penguatan yang akan diberikan kepada anak antara B2 dan B3 secara langsung berdasarkan perlakuan yang telah diberikan sebelumnya pada B2 dan B3. Setelah tahap *treatment atau intervensi* penguatan diberikan tahap selanjutnya adalah tahap *baseline 2 (A2)* anak diberikan perlakuan pada B3, perlakuan yang diberikan disini adalah menerapkan kegiatan berbelanja baik dikantin sekolah maupun dipasar dengan nominal uang yang telah ditentukan dengan periode waktu yang telah ditentukan. Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran selanjutnyapada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.



Grafik 3.1

Modification between Changing Creterion Design and Multitreatment Design

1. Baseline 1 (A1)

Rindi Magneti Rahayu, 2016

Penggunaan Pendekatan Pengalaman Langsung Dalam Pembelajaran Berbelanja Pada Anak Tunagrahita Sedang Di SLB-C Terate Bandung

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

Menetapkan perilaku yang akan dirubah target *behavior*, dalam hal ini yaitu pembelajaran berbelanja meliputi mengenal dan membedakan nominal uang, penjumlahan dan pengurangan nominal uang dan menerapkan pembelajaran secara langsung baik di kantin sekolah maupun dipasar.

Melakukan pengukuran target *behavior* pada fase *baseline* 1 (A1) sesi pertama yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal tentang nilai mata uang seperti mengenal dan membedakan nominal uang yaitu kondisi kemampuan dasar, kemudian anak diberikan latihan soal mengenai penjumlahan dan pengurangan nominal uang, anak di instruksikan untuk menerapkan kegiatan berbelanja di kantin sekolah maupun di pasar tentunya dengan adanya pendampingan dari peneliti maupun guru. Ketiga hal tersebut merupakan sub target *behavior* yang dilakukan selama empat sesi pada kondisi fase *baseline* 1 (A1).

Pengetesan dilakukan pada sesi selanjutnya untuk mendapatkan titik kedua pada sesi kedua, sesi ke tiga maupun sesi ke empat di pada *baseline* 1 (A1) dilakukan hal yang sama seperti pada sesi 1. Dimana pengukuran target *behavior* dilakukan pada keadaan sebelumnya diberikan perlakuan atau *treatment* sebanyak empat sesi dan setiap sesi diberikan tes secara berulang-ulang. Sebagai pembanding penggunaan pendekatan pengalaman langsung dalam pembelajaran berbelanja pada anak tunagrahita sedang di slb-c terate bandung.

2. *Intervention* (B)

Melaksanakan fase *intervention* (B) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan, dalam fase ini digunakan pendekatan pengalaman langsung dalam pembelajaran berbelanja yang terdiri dari 20 sesi yang setiap sesi diberikan tes secara berulang-ulang dan dilakukan secara langsung dengan tes perbuatan untuk mengetahui peningkatan kemampuan yang anak dapatkan dalam dalam pembelajaran berbelanja.

Intervensi yang akan diberikan kepada anak ada 5 perlakuan yang berbeda beda antara B1, B2, BC1, B3, BC2. Perlakuan yang diberikan pada sub target *behavior* B1 merupakan kemampuan dasar dan tergolong kedalam kategori mudah. Pada kondisi sub target *behavior* B2 perlakuan yang diberikan sedikit lebih sulit dibandingkan dengan B1, dan tergolong kategori sedang. Pada kondisi penguatan BC1 merupakan gabungan perlakuan yang diberikan antara B1 kategori mudan dan B2 kategori sedang. Pada kondisi sub target *behavior* B3 perlakuan yang diberikan termasuk dalam kategori sulit dan merupakan pokok penelitian yang akan diteliti. Pada kondisi penguatan BC2 merupakan gabungan perlakuan yang diberikan antara B2 kategori sedang dan B3 kategori sulit. Penggabungan ini dilakukan untuk menjadi tolak ukur apakah anak menguasai materi ajar yang sebelumnya telah diberikan oleh peneliti.

Setiap sesi yang akan diberikan perlakuan pada fase (B) ini, disesuaikan dengan materi yang akan diberikan perlakuan kepada anak tunagrahita tersebut.

a. *Intervention Sub Target Behavior 1 (B1)*

Perlakuan yang diberikan pada sub target *behavior* B1 merupakan kemampuan dasar dan tergolong kedalam kategori mudah. Pada tahap *intervensi* B1 ini terjadi pada sesi ke 5 sampai 8 atau disebut juga pada fase sub target *behavior* B1 anak diberikan perlakuan mengenal dan membedakan nominal uang, pada sesi 5-8 ini nantinya akan mendapatkan 4 titik sesuai dengan hasil kerja anak berdasarkan perlakuan yang diberikan dalam mengenal dan membedakan nominal uang.

b. *Intervention Sub Target Behavior 2 (B2)*

Pada kondisi sub target *behavior* B2 perlakuan yang diberikan sedikit lebih sulit dibandingkan dengan B1, dan tergolong kategori sedang. Pada sesi 9 sampai 12 atau disebut juga fase sub target *behavior* B2 anak diberikan perlakuan mengenai penjumlahan dan pengurangan nominal uang, pada sesi 9-12 ini nantinya akan mendapatkan 4 titik

sesuai dengan hasil kerja anak berdasarkan perlakuan yang diberikan dalam penjumlahan dan pengurangan nominal uang.

c. *Intervention Penguatan BC1*

Pada kondisi penguatan BC1 merupakan gabungan perlakuan yang diberikan antara B1 kategori mudan dan B2 kategori sedang. Penggabungan ini dilakukan untuk menjadi tolak ukur apakah anak menguasai materi ajar yang sebelumnya telah diberikan oleh peneliti. Pada sesi 13 sampai 16 merupakan sesi gabungan antara fase B1 dan B2 atau bisa disebut fase penguatan BC1, pada sesi ini nantinya akan mendapatkan 4 titik sesuai dengan hasil kerja anak berdasarkan perlakuan yang diberikan dalam mengenal nominal uang, membedakan nominal uang dan penjumlahan pengurangan nominal uang.

d. *Intervention Sub Target Behavior 3 (B3)*

Pada sesi 17 sampai 20 atau disebut juga pada fase sub target *behavior* B3 anak diberikan perlakuan mengenai pengaplikasian pembelajaran berbelanja baik dikantin maupun dipasar dengan nominal uang yang telah ditentukan, pada sesi ini nantinya akan mendapatkan 4 titik sesuai dengan hasil kerja anak berdasarkan perlakuan yang diberikan dalam pengaplikasian pembelajaran berbelanja baik dikantin maupun dipasar dengan nominal uang yang telah ditentukan.

e. *Intervention Penguatan BC2*

Pada kondisi penguatan BC2 merupakan gabungan perlakuan yang diberikan antara B2 kategori sedang dan B3 kategori sulit. Penggabungan ini dilakukan untuk menjadi tolak ukur apakah anak menguasai materi ajar yang sebelumnya telah diberikan oleh peneliti. Pada sesi 21 sampai 24 merupakan sesi gabungan antara fase B2 dan B3 atau bisa disebut fase penguatan BC2, pada sesi ini nantinya akan mendapatkan 4 titik sesuai dengan hasil kerja anak berdasarkan perlakuan yang diberikan dalam gabungan materi yang diberikan meliputi penjumlahan dan pengurangan nominal uang, dan pengaplikasian pembelajaran berbelanja baik dikantin sekolah maupun

dipasar, pada fase penguatan BC2 ini merupakan fase terakhir yang diberikan perlakuan.

3. *Baseline 2 (A-2)*

Melaksanakan fase *baseline 2 (A2)* yaitu pembelajaran tanpa mendapatkan perlakuan sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subyek. Dimana subyek melakukan tes pengulangan sesudah mendapatkan *intervensi* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau perubahan sesudah subyek diberikan pendekatan pengalaman langsung dalam pembelajaran berbelanja. Pada fase *baseline 2 (A2)* dilakukan sama seperti pada tahap *baseline 1 (A1)*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan langsung dalam pembelajaran berbelanja untuk meningkatkan keterampilan berbelanja pada anak tunagrahita sedang di SLB-C Terate Bandung.

Sesi disini adalah jumlah waktu yang diperlukan untuk mencatat setiap kemampuan yang dimiliki oleh subyek anak tunagrahita sedang tersebut. Sesi pada kondisi *baseline 1 (A1)* dan *baseline 2 (A2)* memiliki 4 sesi, pada *Baseline 1 (A1)* dan *Baseline 2 (A2)* setiap sesinya membutuhkan selang waktu 3 hari. karena untuk mencapai keakuratan dalam pembelajaran berbelanja dimulai dari mengenai nominal uang, membedakan nominal uang dan menerapkan pembelajaran dikantin sekolah maupun dipasar dalam pengujian atau pengetesannya harus dipisahkan setiap harinya agar anak tidak mengalami kebingungan atau kesulitan dalam menghadapi materi yang akan di ujikan.

4. **Prosedur Eksperimen**

a. *Baseline 1 (A1)*

Pada fase *baseline 1*, setiap sesi dilakukan tes. Subyek diberikan tes pada sesi pertama dimana tingkat pada nilai mata uang tergolong kategori mudah yaitu mengenal dan membedakan nominal uang. Pada

hari kedua, tingkat kesulitannya meningkat tergolong kategori sedang yaitu penjumlahan dan pengurangan nominal uang. Sedangkan pada hari ketiga, tingkat kesulitan tergolong sulit yaitu penerapan pembelajaran berbelanja secara langsung baik itu di kantin sekolah maupun dipasar.

Tes yang diberikan berupa pilihan ganda dan tes perbuatan menggunakan pendekatan secara langsung. Pada tingkat sulit anak diinstruksikan oleh peneliti untuk membeli barang sesuai dengan data list belanjaan di kantin sekolah yang diberikan oleh peneliti dengan nominal uang yang diberikan Rp. 5.000,- dan nominal belanjaan yang harus dibayar Rp 2.000,- maka anak harus mengetahui berapa nominal uang kembalian yang seharusnya anak dapatkan serta anak diinstruksikan oleh peneliti untuk membeli barang sesuai dengan barang yang anak inginkan namun barang yang anak inginkan tidak boleh melebihi nominal uang yang telah diberikan oleh peneliti yaitu Rp. 5.000,-, maka anak harus mengetahui berapa nominal uang yang harus anak bayar dan berapa nominal uang kembalian yang anak dapatkan jika ada.

Tes pada sesi satu pada fase *baseline* 1 (A1) ini terdapat 4 sesi setiap sesi yang dibutuhkan pada kondisi *baseline 1* membutuhkan waktu 6 hari. Pada setiap pertemuan, dalam satu hari siswa melakukan tes tanpa diberikan perlakuan. Untuk menentukan kriteria penilaian (dapat dilihat dalam lampiran)

b. Intervensi (B)

Pada fase *intervensi* ini tidak jauh berbeda dengan fase *baseline*. Hanya saja, pada fase ini, subyek diberikan perlakuan dengan menggunakan penggunaan pendekatan langsung, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai tentang nilai atau nominal mata uang, membedakan nominal uang, penjumlahan dan pengurangan nominal uang dan pengaplikasian pembelajaran berbelanja.

Bentuk penggunaan pendekatan pengalaman langsung dalam pembelajaran berbelanja pada anak tunagrahita sebagai berikut :

1) *Intervention sub target behavior 1 (B1) sesi empat sampai sesi delapan*

Anak diperkenalkan untuk memahami nilai nominal uang dari mulai nominal uang yang terkecil Rp100,- sampai dengan nilai nominal uang yang Rp. 100.000,- baik itu uang logam maupun uang kertas. Sehingga anak dapat membedakan antara nilai nominal uang yang satu dengan yang lainnya baik dari bentuk maupun dari segi jumlah nominalnya. Kemudian Anak diberikan latihan dan tes secara tertulis mengenai mengenal dan membedakan nominal uang Rp 100,- sampai dengan nominal uang Rp. 100.000,-.

2) *Intervention sub target behavior 2 (B2) sesi sembilan sampai sesi duabelas*

Anak diberikan perlakuan mengenai cara penjumlahan dan pengurangan nominal uang baik dalam bentuk soal penjumlahan pengurangan maupun soal cerita dalam penjumlahan dan pengurangan. Anak diberikan latihan dan tes secara tertulis mengenai penjumlahan dan pengurangan nominal uang sampai dengan nominal uang Rp 5.000,-. dalam penyampaian tes yang diberikan anak didampingi oleh guru dengan cara membacakan soal yang akan diberikan karena anak masih mengalami kesulitan dalam membaca.

3) *Intervention penguatan (BC1) sesi tigabelas sampai sesi enam belas*

Anak diberikan perlakuan gabungan pada fase B1 dan B2 atau disebut juga fase penguatan BC1, yaitu diberikan perlakuan gabungan mengenai memahami nilai nominal uang dari mulai nominal uang yang terkecil Rp100,- sampai dengan nilai nominal uang yang Rp. 100.000,- baik itu uang logam

maupun uang kertas. Sehingga anak dapat membedakan antara nilai nominal uang yang satu dengan yang lainnya baik dari bentuk maupun dari segi jumlah nominalnya. Kemudian Anak diberikan latihan dan tes secara tertulis mengenai mengenal dan membedakan nominal uang Rp 100,- sampai dengan nominal uang Rp. 100.000,-. Dan Anak diberikan perlakuan mengenai cara penjumlahan dan pengurangan nominal uang baik dalam bentuk soal penjumlahan pengurangan maupun soal cerita dalam penjumlahan dan pengurangan. Anak diberikan latihan dan tes secara tertulis mengenai penjumlahan dan pengurangan nominal uang sampai dengan nominal uang Rp 5.000,-. dalam penyampaian tes yang diberikan anak didampingi oleh guru dengan cara membacakan soal yang akan diberikan karena anak masih mengalami kesulitan dalam membaca.

4) *Intervention sub target behavior 3 (B3) sesi tujuh belas sampai sesi duapuluh*

Anak diberikan perlakuan mengenai cara menerapkan kegiatan pembelajaran berbelanja secara langsung baik di kantin sekolah maupun di pasar dengan nominal uang yang telah ditentukan tentunya dengan pendampingan yang diberikan oleh peneliti maupun guru kepada anak.

Pembelajaran keterampilan berbelanja disini dimaksudkan untuk menerapkan pemahaman mengenai nilai nominal mata uang, kegiatan menyebutkan nominal uang, menghitung nominal uang, membelanjakan nominal uang yang dimiliki dengan benda atau barang yang diinginkan, serta berkomunikasi dengan baik dengan lawan bicara pada saat berbelanja yang ditunjukkan oleh anak tunagrahita sebelum diberikan perlakuan melalui pengalaman langsung. Pada tahap ini anak diinstruksikan oleh peneliti untuk membeli barang-

barang yang harus anak beli sesuai dengan list yang telah dibuat oleh peneliti baik itu secara lisan maupun tulisan.

Barang-barang yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbelanja sebagai berikut :

- a) Barang dagangan dikantin
 - 1) Teh gelas
 - 2) Mie gelas
 - 3) Chiki
 - 4) Permen
 - 5) Wafer tanggo
 - 6) Coklat bengbeng
 - 7) Susu
 - 8) Sosis siap makan
- b) Uang yang diberikan oleh peneliti Rp. 5.000
- c) Uang kantin kejujuran (uang logam maupun uang kertas)

Langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan pendekatan pengalaman langsung adalah sebagai berikut:

- a) Mengetahui barang apa saja yang akan dibeli dikantin sesuai dengan list yang telah diinstruksikan oleh peneliti.
- b) Menyiapkan uang sebagai alat jual beli yang sah
- c) Melakukan transaksi jual beli dikantin sekolah

Pelaksanaan pendekatan pengalaman langsung dalam keterampilan pembelajaran berbelanja, dilakukan secara langsung dikantin sekolah dengan data lits yang telah dibuat oleh peneliti sehingga anak harus membeli barang yang tercantum pada list yang diberikan oleh peneliti.

Didalam proses pendekatan pengalaman langsung, terdapat satu orang anak. Situasi dalam pembelajaran berbelanja dilakukan langsung dikantin sekolah yang didalamnya terdapat banyak barang dagangan yang dijual, pada proses melakukan jual beli barang dikantin anak

senantiasa selalu diawasi oleh guru dan peneliti. Anak mengambil barang-barang yang telah diinstruksikan oleh peneliti baik itu secara lisan maupun tulisan. Kemudian anak membayar barang-barang yang telah dibeli tersebut. Setelah anak membayar barang-barang yang telah dibeli, anak harus mengetahui sendiri berapa nominal kembalian uang yang akan anak dapatkan karena kantin yang berada disekolah adalah kantin kejujuran. Guru dan peneliti hanya mengawasi dan membantu saja apabila anak mengalami kesulitan dalam transaksi jual beli tersebut.

Setelah anak mendapatkan barang-barang yang telah diinstruksikan dan mendapatkan uang kembalian dari hasil berbelanja dikantin sekolah. Anak mengkomunikasikan kepada peneliti barang apa saja yang telah anak beli dan berapa jumlah nominal uang kembalian yang anak dapatkan.

5. *Intervention* penguatan (BC2) aesi duapuluh satu sampai sesi duapuluh empat

Pada sesi ini proses pembelajaran keterampilan berbelanja, akan dilakukan di dalam dan luar lingkungan sekolah. pada sesi ini merupakan sesi gabungan antara B2 dan B3 atau disebut juga fase penguatan BC2. Perlakuan yang akan diberikan mencakup materi penjumlahan dan pengurangan nominal uang dan pengaplikasian pembelajaran berbelanja.

Pembelajaran keterampilan berbelanja di luar sekolah ini dimaksudkan agar anak dapat menyebutkan nominal uang, menghitung nominal uang, membelanjakan nominal uang yang dimiliki dengan benda atau barang yang diinginkan, serta berkomunikasi dengan baik dengan lawan bicara pada saat berbelanja yang ditunjukkan oleh anak tunagrahita sebelum diberikan perlakuan melalui pengalaman langsung, agar anak dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan penjual barang

yang akan dibeli oleh anak. untuk menerapkan pemahaman mengenai nilai nominal mata uang,

Pada tahap ini anak diinstruksikan oleh peneliti untuk membeli barang-barang yang harus anak beli di luar lingkungan sekolah sesuai dengan keinginan anak namun barang yang harus dibeli anak tidak boleh melebihi nominal uang yang telah diberikan oleh peneliti sebesar Rp. 5.000,-.

Barang-barang yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbelanja sebagai berikut :

- a) Barang dagangan diluar sekolah
 - 1) Batagor
 - 2) Es cingcau
 - 3) Cakue
 - 4) Mie Telor (Milor)
 - 5) DIL
- b) Uang yang diberikan oleh peneliti Rp. 5.000

Langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan pendekatan pengalaman langsung adalah sebagai berikut:

Tahap Pertama:

- a) Pengenalan penjumlahan dan pengurangan nominal uang sampai dengan Rp 5.000,-
- b) Pengenalan harga barang jajanan di luar sekolah.

Tahap Kedua

- a) Mengetahui barang apa saja yang akan dibeli luar sekolah sesuai dengan yang anak inginkan.
- b) Menyiapkan uang sebagai alat jual beli yang sah
- c) Melakukan transaksi jual beli luar sekolah.

Pelaksanaan pendekatan pengalaman langsung dalam keterampilan pembelajaran berbelanja, dilakukan secara langsung di lingkungan luar sekolah yang terdapat beberapa penjual makanan. Anak diinstruksikan untuk membeli

makanan atau barang sesuai dengan yang anak inginkan namun tidak melebihi dari nominal uang yang peneliti berikan sebesar Rp. 5.000.

Di dalam proses pendekatan pengalaman langsung, terdapat satu orang anak. Situasi dalam pembelajaran berbelanja dilakukan langsung diluar lingkungan sekolah yang terdapat banyak penjual makanan pada proses melakukan jual beli barang diluar lingkungan sekolah anak senantiasa selalu diawasi oleh peneliti. Anak mengambil barang-barang yang diinginkan. Kemudian anak membayar barang-barang yang telah dibeli tersebut. Setelah anak membayar barang-barang yang telah dibeli, anak harus mengetahui sendiri berapa nominal kembalian uang yang akan anak dapatkan sebelum penjual memberikan uang kembalian kepada anak, anak pun dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan baik kepada pedagang. Peneliti hanya mengawasi dan membantu apabila anak mengalami kesulitan dalam transaksi jual beli tersebut.

Setelah anak mendapatkan barang-barang yang diinginkan dan mendapatkan uang kembalian dari hasil berbelanja diluar lingkungan sekolah. Anak mengkomunikasikan kepada peneliti barang apa saja yang telah anak beli dan berapa jumlah nominal uang kembalian yang anak dapatkan jika ada.

c. *Baseline 2 (A2)*

Pada fase *baseline 2* ini sama dengan fase *baseline 1* dimana tingkat kesulitannya mencakup mudah, sedang dan sulit. Fase *baseline 2* merupakan pengulangan dari fase *baseline 1*. Tahap *baseline 2* ini dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana pengaruh pemahaman tentang nilai mata uang dengan menerapkan pada proses penggunaan

pendekatan pengalaman langsung dalam pembelajaran berbelanja pada anak tunagrahita.

C. Subjek Dan Lokasi Penelitian

1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita sedang kelas V SDLB berjumlah satu orang yang mempunyai hambatan dalam kemampuan memahami nilai mata uang. Adapun data-datanya sebagai berikut:

Nama	: Yuli Nurwati
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir	: Bandung, 16 Juli 2001
Anak ke	: 1 (satu)
Alamat Rumah	: Kp. Pasirkaliki Barat No.8 Rt09/15 Bandung
Nama Orangtua	:
1) Ayah	: Wangsa Setiawan
2) Ibu	: Eti Rohaeti

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SLB-C Terate Bandung yang beralamat di KP. Pasirkaliki Barat Jalan Sadang Serang Telp. (022) 2535338.

D. Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. (Sugiyono, 2012, hal. 102) mengemukakan bahwa” *Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena*

yang disebut variabel penelitian”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan memahami nilai mata uang baik dalam teori maupun dalam menerapkannya dalam pembelajaran keterampilan berbelanja di warung atau di pasar. Kisi-kisi Instrumen dan kisi-kisi soal instrument terlampir.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Menurut Magono (2009:170) dalam (Gustaiani, 2012, hal. 35) mengungkapkan bahwa tes ialah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes dilakukan pada *baseline 1* (A1) sebelum mendapatkan perlakuan. Pada fase *treatment atau intervensi* anak diberikan perlakuan pada B1-B2-BC1-B3-BC2 dengan menggunakan pendekatan pengalaman langsung dalam pembelajaran berbelanja, selanjutnya diberikan tes ulang pada fase *baseline 2* atau (A2) untuk mengukur tingkat pemahaman subyek dalam menyelesaikan pemahaman tentang nilai mata uang dalam pembelajaran keterampilan berbelanja tujuan digunakannya tes ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan pengalaman langsung pembelajaran berbelanja terhadap keterampilan dalam berbelanja pada anak tunagrahita. Adapun satuan ukur yang digunakan adalah presentase. Presentase merupakan perbandingan antara banyaknya suatu kejadian terhadap banyaknya kemungkinan terjadinya kejadian tersebut dikalikan seratus persen (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2006).

E. Teknik Pengolahan Data

Setelah semua data terkumpul dan kemudian dianalisis ke dalam grafik untuk mengetahui sejauh mana tingkat kestabilan perkembangan kemampuan subyek. Analisis data dimulai dengan mengolah data di lapangan yang

Rindi Magneti Rahayu, 2016

Penggunaan Pendekatan Pengalaman Langsung Dalam Pembelajaran Berbelanja Pada Anak Tunagrahita Sedang Di SLB-C Terate Bandung

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

terdapat dalam format pencatatan data pada fase *baseline 1* (A1), fase *treatment* atau *intervensi* (B), dan fase *baseline 2* (A2). Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan, maka dilakukan pembelajaran dengan membandingkan hasil subyek penelitian pada waktu sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Setelah data terkumpul, kemudian penyajian data diolah dengan menggunakan analisis visual grafik. Hal ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran stabilitas peningkatan kemampuan pemahaman nilai mata uang dalam pembelajaran keterampilan berbelanja bagi anak tunagrahita sedang. Dalam disain SSR ini, grafik yang digunakan adalah grafik tipe garis sederhana (*type simple line graph*). Menurut (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2006, hal. 30) ada beberapa komponen garis, yaitu :

- 1) Absis: sumbu X merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari, dan tanggal)
- 2) Ordinat: sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, persen, frekuensi, dan durasi).
- 3) Titik awal: merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
- 4) Skala: garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50% dan 75%)
- 5) Label Kondisi: yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau *intervensi*
- 6) Garis perubahan kondisi: yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam garis putus-putus.
- 7) Judul grafik: judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Keterangan berdasarkan kutipan tersebut agar mempermudah peneliti dalam pengolahan data yang telah diperoleh dari mulai data mentah sampai dengan data siap olah dan kemudian menjadi data siap saji yang akan diolah kedalam sebuah data berbentuk tabel dan grafik agar mempermudah dalam proses pembacaan hasil data yang sudah diperoleh dalam bentuk data siap saji.

Adapun langkah-langkah yang diambil dalam menganalisis data sebagai berikut:

Rindi Magneti Rahayu, 2016

Penggunaan Pendekatan Pengalaman Langsung Dalam Pembelajaran Berbelanja Pada Anak Tunagrahita Sedang Di SLB-C Terate Bandung

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

- 1) Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline* 1 (A1) dari subyek pada setiap sesinya.
- 2) Menskor hasil pengukuran pada fase *treatment* atau intervensi (B1-B2-BC1-B3-BC2) dari subyek pada setiap sesinya
- 3) Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline* 2 (A2) dari subyek pada setiap sesinya.
- 4) Menjumlahkan semua skor yang diperoleh subyek pada fase *baseline* 1 (A1), *treatment* atau intervensi (B), *baseline* 2 (A2).
- 5) Membandingkan hasil skor-skor pada fase *baseline* 1 (A1), *treatment* atau intervensi (B), *baseline* 2 (A2)..
- 6) Membuat analisis data dalam bentuk grafik garis, sehingga dapat diketahui secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut.
- 7) Membuat analisis dalam fase grafik batang sehingga dapat diketahui jals peningkatan kemampuan pemahaman subyek mengenai nilai mata uang dalam pembelajaran keterampilan berbelanja dalam setiap sesi secara keseluruhan.

Penskoran tersebut dilakukan berdasarkan instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian pada setiap fasenya berbeda-beda seperti pada fase *baseline* 1 (A1), *intervention sub target behavior* 1 (B1), *intervention sub target behavior* 2 (B2), *intervention* penguatan (BC1), *intervention sub target behavior* 3 (B3), *intervention* penguatan (BC2) disesuaikan dengan butir instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian tersebut dilakukan agar data yang telah diperoleh menjadi lebih akurat lagi .