

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Suatu penelitian bertujuan untuk meneliti sesuatu fenomena yang terjadi. Sebuah penelitian sudah pasti ada objek yang diteliti, objek-objek tersebut selanjutnya diamati perubahannya. Sugiyono dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2014, hlm.60) menyebutkan bahwa “dinamakan variabel karena ada variasinya.” Variasi itulah yang akhirnya menimbulkan pertanyaan bagi segelintir orang dan akhirnya untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan tersebut diadakan penelitian. Banyak ahli yang mengemukakan teorinya tentang pengertian dari variabel penelitian. Juang Sunanto, dkk, dalam bukunya berjudul *Pengantar Penelitian Dengan Subyek Tunggal* (2005, hlm.12) menjelaskan bahwa “Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur.” Kerlinger menyatakan bahwa “Variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari” (dalam Sugiyono, 2014, hlm.61).

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas

“Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat” (Sugiyono, 2014, hlm.61). Variabel bebas ini merupakan intervensi atau perlakuan yang diberikan untuk memberi pengaruh bagi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *playdough*.

Playdough adalah adonan mainan yang terbuat dari campuran tepung terigu. Mallary I. Swartz (2005, 100) pernah menjelaskan bahwa

playdough ini adalah mainan yang sangat menyenangkan dan edukatif bagi siswa, karena mainan ini juga memberi siswa pengalaman bermain sambil belajar dan mendukung perkembangan siswa terutama dalam hal motorik halus dan kreativitas. *Playdough* ini sudah sering digunakan oleh banyak orang karena terbukti memberi stimulus yang baik untuk mengembangkan kemampuan visual, kreativitas dan motorik halus anak. Selain bahannya yang aman digunakan anak, mendapatkannya pun mudah bahkan bisa dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang biasa tersedia di rumah.

Tahap dalam bermain *playdough* sebagai media latihan ini yaitu sebagai berikut :

- a. Menumbuk playdough
- b. Meremas playdough
- c. Menggulung playdough
- d. Meratakan playdough
- e. Menggunting playdough dengan jari
- f. Membentuk playdough menjadi bentuk bulat
- g. Membentuk playdough menjadi bentuk memanjang
- h. Membentuk playdough menjadi bentuk segitiga
- i. Membentuk playdough menjadi bentuk persegi

2. Variabel terikat

“Variabel terikat atau dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas” (Sugiyono, 2014, hlm.61). Variabel terikat yang diangkat dalam penelitian ini yaitu kemampuan menulis permulaan siswa *cerebral palsy* spastik di SLB D YPAC Bandung. Target yang hendak ditingkatkan dari penelitian ini yakni kemampuan menulis permulaan siswa *cerebral palsy* spastik. Kemampuan menulis permulaan yang hendak diamati dalam penelitian ini difokuskan kepada kemampuan menghubungkan garis putus-putus. Kemampuan anak akan dilihat dalam menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola garis lurus, garis zig-zag, garis lengkung, huruf-huruf dimulai dari huruf vokal (a, i, u, e, o), huruf konsonan bilabial (m,

b, p), huruf apicodental (d, t, n, l), huruf khusus (y, w) dan nama panggilan anak tersebut (ayu).

B. Metode Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2014, hlm.3). Metode penelitian menjadi hal yang penting dalam sebuah penelitian, hal ini dikarenakan metode yang digunakan akan menentukan proses penelitian juga ketepatan hasil dari penelitian tersebut. Proses dalam menentukan hasil dari penelitian akan bergantung pada metode yang digunakan. Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan subjek penelitiannya tunggal atau *single subject research* (SSR). Metode ini digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku yang terjadi pada subjek tunggal. Metode SSR digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *playdough* untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan seorang siswa *cerebral palsy* spastik.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A. Gambaran desain tersebut adalah sebagai berikut :

1. A1 (*baseline 1*)

Kondisi A1 atau *baseline* adalah gambaran kondisi awal sebelum intervensi dilakukan. Kondisi ini mengukur kemampuan anak dalam menulis permulaan, terutama dalam aspek menghubungkan garis putus-putus mulai dari garis vertikal, horisontal, melengkung, zig-zag, huruf vokal (a, i, u, e, o), huruf bilabial (m, b, p), huruf apicodental (d, t, n, l), huruf khusus (y, w), dan nama panggilan subjek penelitian (ayu).

2. B (intervensi)

Kondisi intervensi adalah kondisi subjek penelitian diberi perlakuan. Proses intervensi dalam penelitian ini peneliti memberi perlakuan dengan menggunakan media *playdough*. Tahap latihan menggunakan *playdough* yang dilakukan dalam proses intervensi yaitu sebagai berikut :

- a. Menumbuk *playdough*
- b. Meremas *playdough*
- c. Menggulung *playdough*
- d. Meratakan *playdough*
- e. Menggunting *playdough* dengan jari
- f. Membentuk *playdough* menjadi bentuk bulat
- g. Membentuk *playdough* menjadi bentuk memanjang
- h. Membentuk *playdough* menjadi bentuk segitiga
- i. Membentuk *playdough* menjadi bentuk persegi

3. A2 (*baseline 2*)

Setelah diberi intervensi, peneliti kemudian kembali melakukan pengecekan kondisi subjek yakni kemampuan menulis permulaan, apakah sudah mengalami peningkatan atau belum. Kondisi akhir ini disebut dengan kondisi *baseline (A2)*. Kondisi ini akan menunjukkan apakah ada hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu seorang siswa *cerebral palsy* spastik dengan identitas sebagai berikut :

Nama : YA
 Kelas : II SDLB
 Sekolah : SLB D YPAC Bandung

YA adalah seorang siswa *cerebral palsy* spastik yang duduk di bangku kelas II SDLB. Usianya sembilan tahun. YA termasuk anak yang cerdas karena sangat mudah menangkap penjelasan dari gurunya. Nilai-nilai YA pun melebihi standar. YA sehari-hari duduk di kursi roda. Kaki dan tangannya mengalami kekakuan sehingga YA tidak bisa berjalan. YA bisa berdiri tetapi harus berpegangan pada sebuah benda yang kokoh atau dipegangi oleh orang lain. Aktivitas yang menggunakan tangan pun sulit dilakukan karena tangannya pun kaku. Kegiatan yang berkaitan dengan motorik halus, YA bisa melakukannya sedikit demi sedikit, seperti halnya menggunting atau melipat kertas YA bisa melakukannya walaupun tidak terlalu rapi. Ia pun bisa memungut pensil dan menggenggamnya walaupun tidak cukup lama bisa bertahan. Hal inilah yang membuat tulisan YA terputus-putus sehingga tulisannya terkadang tidak terbaca oleh orang lain.

2. Lokasi penelitian

Lokasi yang dipilih sebagai tempat penelitian disesuaikan dengan lokasi dimana subjek bersekolah, yakni di SLB D YPAC Bandung.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014, hlm.148). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Kemampuan yang hendak diukur dari tes ini adalah kemampuan menulis permulaan siswa *cerebral palsy* spastik. Tes yang diberikan adalah tes tertulis yang digunakan untuk mengetahui pencapaian dan kemampuan siswa *cerebral palsy* spastik tersebut dalam menulis permulaan.

Langkah-langkah dalam pembuatan instrumen penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut :

- a) Membuat kisi-kisi

Kisi-kisi adalah gambaran awal rencana soal yang hendak diberikan kepada subjek penelitian.

b) Pembuatan butir soal

Pembuatan butir soal disesuaikan dengan kisi-kisi yang sudah dibuat. Butir soal tersebut meliputi soal tentang kemampuan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis vertikal, horisontal, diagonal, melengkung, zig-zag, membentuk huruf-huruf vokal, huruf bilabial, huruf apicodental, dan huruf khusus, serta garis putus-putus yang membentuk nama panggilan dari anak tersebut.

c) Sistem penilaian butir soal

Sistem penilaian yang digunakan adalah dengan menggunakan rubrik penilaian dengan skor minimal yaitu 1 dan skor maksimal yaitu 3.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Menulis Permulaan

Variabel	Aspek yang diukur	Indikator	Nomer Soal
Kemampuan menulis permulaan siswa Cerebral Palsy Spastik	Menghubungkan garis putus-putus: 1. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis lurus	1.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis vertikal	1
		1.2. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk	2

		garis horizontal	
		1.3. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis diagonal	3 dan 4
	2. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis melengkung	2.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis melengkung	5
	3. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis zig-zag	3.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis zig-zag	6
	4. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk huruf vokal a, i, u, e, dan o	4.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang	7-11

		membentuk huruf vokal a, i, u, e, dan o	
5. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk huruf bilabial (m, b, p), apicodental (d, t, n, l) dan huruf khusus (y, w)	5.1. Anak	mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk huruf-huruf bilabial (m, b, p)	12 – 14
	5.2. Anak	mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk huruf-huruf apicodental (d, t, n, l)	15 – 18
	5.3. Anak	mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk	19 – 20

		huruf-huruf khusus (y, w)	
	6. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk nama sendiri (nama panggilan)	6.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk nama panggilannya sendiri	21

Tabel 3.2

Kriteria Penilaian

Variabel	Aspek yang diukur	Indikator	Jumlah Soal	Kriteria Penilaian
Kemampuan menulis permulaan siswa Cerebral Palsy Spastik	Menghubungkan garis putus-putus: 1. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis lurus	1.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis vertikal	1 soal	- Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola

				<p>yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
		1.2. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis horizontal	1 soal	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
		1.3. Anak mampu menghubungkan	1 soal	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu

		kan garis putus-putus yang membentuk garis diagonal		<p>membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
	2. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis melengkung	2.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis melengkung	1 soal	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya minimal 2 lengkungan - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola

				<p>yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
	3. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis zig-zag	3.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk garis zig-zag	1 soal	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya minimal 2 zig-zag - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
	4. Menghubungkan	4.1. Anak	3 soal	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila

	<p>an garis putus-putus yang membentuk huruf vokal a, i, u, e, dan o</p>	<p>mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk huruf vokal a, i, u, e, dan o</p>	<p>(a, u, e)</p>	<p>siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya baik itu garis lurus ataupun melengkung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya dan hanya bisa membuat garis lurus atau melengkung saja - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
			<p>2 soal (i dan o)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis

				<p>putus-putusnya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
	<p>5. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk huruf bilabial (m, b, p), apicodental (d, t, n, l) dan huruf khusus (y, w)</p>	<p>5.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk huruf-huruf bilabial (m, b, p)</p>	<p>3 soal (m, b, p)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya baik itu garis lurus ataupun melengkung - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-

				<p>putusnya dan hanya bisa membuat garis lurus atau melengkung saja</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
		<p>5.2. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk huruf-huruf apicodental (d, t, n, l)</p>	<p>3 soal (d, t, n)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya baik itu garis lurus ataupun melengkung - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya dan hanya bisa membuat garis lurus atau melengkung saja - Skor 1 apabila

				siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
			1 soal (l)	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
		5.3. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk	2 soal (y, w)	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tepat pada garis putus-putusnya

		huruf-huruf khusus (y, w)		<ul style="list-style-type: none"> - Skor 2 apabila siswa mampu membuat garis mengikuti pola yang disediakan tetapi tidak tepat pada garis putus-putusnya - Skor 1 apabila siswa membuat garis yang tidak beraturan dan tidak sesuai dengan pola
	6. Menghubungkan garis putus-putus yang membentuk nama sendiri (nama panggilan)	6.1. Anak mampu menghubungkan garis putus-putus yang membentuk nama panggilannya sendiri	1 soal (ayu)	<ul style="list-style-type: none"> - Skor 3 apabila anak mampu membuat garis sesuai dengan pola dan tepat pada garis putus-putus di seluruh hurufnya - Skor 2 apabila anak mampu membuat garis sesuai dengan pola tepat pada garis putus-putus hanya pada satu atau dua hurufnya atau tidak tepat pada garis putus-putusnya - Skor 1 apabila anak hanya mampu

				membuat garis tak beraturan, tidak sesuai pola di seluruh hurufnya
--	--	--	--	--

Total jumlah soal = 21 butir soal

Skor tertinggi = 3

Skor maksimal = 63

Skor akhir = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

7. Hasil Uji Validitas

Sebelum menggunakan soal tersebut untuk penelitian ini, maka soal tersebut perlu melalui proses uji validitas. Validitas instrumen berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2014, hlm.173). Uji validitas yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan validitas kontrak, tepatnya menggunakan pendapat dari ahli (judgement experts). Proses pengujian dilakukan dengan menyusun terlebih dahulu instrumen penelitian, setelah selesai barulah dikonsultasikan dengan para ahli. Instrumen untuk penelitian ini diserahkan kepada tiga orang ahli, dua orang diantaranya adalah dosen, dan satu orang lagi adalah guru kelas. Rumus yang digunakan dalam expert judgements ini adalah rumus presentasi sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase

N = Jumlah ahli yang dimintai pendapat

n = Jumlah penilaian

Berikut ini adalah hasil uji validitas yang dilakukan peneliti :

Tabel 3.3

Hasil uji expert judgement

No soal	Hasil penilaian						P	Keterangan
	Penilai 1		Penilai 2		Penilai 3			
	C	TC	C	TC	C	TC		
1	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
2	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
3	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
4	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
5	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
6	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
7	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
8	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
9	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
10	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
11	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
12	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
13	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

14	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
15	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
16	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
17	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
18	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
19	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
20	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
21	√		√		√		$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

Hasil expert judgement yang dilakukan oleh para ahli terhadap instrumen yang dibuat menunjukkan bahwa seluruh butir soal yang ada dalam instrumen tersebut valid dan layak digunakan dengan jumlah persentase setiap soalnya adalah 100%.

8. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes pada siswa *cerebral palsy* spastik. Tes yang diberikan sebelumnya diuji terlebih dahulu kelayakannya melalui expert judgement. Tes diberikan sebelum memberikan perlakuan menggunakan *playdough* pada subjek penelitian, kemudian diberi tes kembali setelah diberi perlakuan untuk melihat adakah peningkatan setelah diberi perlakuan atau tidak.

Pengumpulan data di dalam penelitian dilakukan dalam tiga kondisi yakni kondisi baseline-1, kondisi intervensi, dan kondisi baseline-2. Banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi baseline-1 sebanyak empat sesi, kondisi intervensi sebanyak delapan sesi, dan kondisi baseline-2 sebanyak empat sesi. Kondisi baseline-1 dan baseline-

2 dilakukan dengan cara meminta subjek penelitian untuk mengerjakan soal-soal yang sudah lebih dahulu dibuat oleh peneliti. Sedangkan untuk kondisi intervensi, sebelum subjek mengerjakan soal-soal, subjek terlebih dahulu diberikan perlakuan dengan menggunakan media *playdough*.

E. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan atau analisis data adalah langkah terakhir yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Data-data yang sudah diperoleh selama proses penelitian kemudian dianalisis dengan metode tertentu. Teknik pengolahan atau analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik deskriptif, begitu juga dalam penelitian ini. Hal ini dikarenakan penelitian ini menggunakan metode SSR, objek penelitiannya hanya satu dan hasil dari penelitian ini tidak untuk digeneralisir kepada populasi dimana sampel diambil. Data yang didapat nantinya akan disajikan dalam bentuk diagram garis sehingga bisa terlihat kemajuan yang dilakukan objek penelitian sebelum dilakukannya intervensi atau perlakuan pada objek tersebut.

Analisis data yang dilakukan pada penelitian SSR ini menggunakan metode analisis visual. Analisis visual sendiri dilakukan dengan dua kondisi, yakni analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi adalah menganalisis perubahan kondisi yang terjadi dalam suatu kondisi, contohnya di dalam kondisi baseline saja atau kondisi intervensi saja. Komponen analisis data dalam kondisi yakni sebagai berikut :

a) Panjang kondisi

Panjang kondisi dilihat dari banyaknya data poin yang ada di dalam suatu kondisi. Banyaknya data bergantung juga pada banyaknya sesi yang dilakukan dalam satu kondisi, dan banyaknya sesi tersebut tidak memiliki batasan yang pasti. Banyaknya sesi akan berakhir ketika data sudah stabil.

b) Estimasi kecenderungan arah

Kecenderungan arah ini akan menggambarkan perubahan perilaku subjek yang sedang diteliti dari sesi ke satu sampai sesi berikutnya. Menentukan kecenderungan arah dapat dilakukan dengan metode *freehand* dan juga metode *split-middle*. Penelitian ini menggunakan metode *split-middle* yang disarankan oleh ahli dikarenakan metode ini menunjukkan data yang lebih akurat dikarenakan dihitung menggunakan median data penelitian.

c) Kecenderungan stabilitas

Kecenderungan stabilitas (*level stability*) menunjukkan derajat variasi atau besar kecilnya rentang suatu data dalam kondisi tertentu. Apabila data banyak yang berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean*, maka data dikatakan stabil.

d) Jejak data

Jejak data yaitu perubahan yang terjadi dari satu data ke data yang lain dalam suatu kondisi. Jejak data memiliki tiga kemungkinan, yakni menaik, menurun, atau tidak ada perubahan (mendatar).

e) Level stabilitas dan rentang

Rentang yaitu besarnya hasil perkalian antara skor tertinggi dalam suatu kondisi dengan kriteria stabilitas. Penelitian ini menggunakan kriteria stabilitas sebesar 15%.

f) Perubahan level

Perubahan level (*level change*) adalah tingkat perubahan yang menunjukkan berapa besar perubahan yang terjadi dalam suatu kondisi. Perubahan level dapat ditentukan dengan mencari selisih antara data pertama dengan data terakhir.

2. Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi adalah menganalisis perubahan kondisi yang terjadi antar kondisi, contohnya menganalisis perubahan yang terjadi dari kondisi baseline ke kondisi intervensi. Komponen analisis data dalam kondisi yakni sebagai berikut :

a) Jumlah variabel yang diubah

Jumlah variabel yang diubah menunjukkan banyaknya *target behavior* yang hendak diubah pada diri subjek penelitian melalui penelitian ini.

b) Perubahan arah dan efeknya

Perubahan arah yaitu perubahan kondisi yang terjadi dari satu kondisi ke kondisi lainnya. Perubahan arah ini memiliki tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

c) Perubahan stabilitas

Perubahan stabilitas yakni perubahan kestabilan kondisi dari satu kondisi ke kondisi lainnya.

d) Perubahan level

Perubahan level diperoleh dengan cara menghitung selisih antara sesi terakhir pada kondisi baseline-1 dengan sesi pertama pada kondisi intervensi, dan juga sesi terakhir pada kondisi intervensi dengan sesi pertama pada kondisi baseline-2.

e) Persentase overlap

Persentase overlap dianalisis untuk menentukan apakah hasil penelitian ini meyakinkan atau tidak. Semakin kecil data overlap menunjukkan bahwa hasil analisis data penelitian ini sangat meyakinkan. Data overlap bisa ditentukan dengan cara sebagai berikut :

- Lihat batas atas dan batas bawah kondisi baseline (A)
- Hitung banyaknya data poin B yang ada pada rentang kondisi A
- Banyaknya data poin B yang ada pada rentang kondisi A itu kemudian dibagi dengan banyaknya data poin pada kondisi B kemudian dikalikan 100%.