

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu yang digunakan sebagai ciri, sifat, atau ukuran yang dimiliki atau didapatkan oleh suatu penelitian tentang suatu konsep pengertian tertentu, sebagai titik perhatian dari suatu penelitian.

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen, termasuk penelitian dengan subjek tunggal. Variabel suatu atribut atau cirri-ciri mengenai sesuatu yang dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati. Berdasarkan fungsi hubungannya, variabel dalam penelitian eksperimen sekurang-kurangnya dibedakan menjadi variabel terikat dan variabel bebas. Sunanto, (2006: 12).

1. Definisi Konsep Variabel

Variabel dalam penelitian ini merupakan objek yang diteliti. Objek penelitian yang diteliti ini saling berhubungan dan mempengaruhi satu dengan yang lainnya, dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu :

a. Variabel Bebas

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran geometri. Media pembelajaran geometri merupakan media untuk memudahkan siswa dalam memahami bangun datar Persegi panjang, persegi, segitiga, lingkaran sambil bermain sehingga minat dalam mempelajari matematika semakin besar dan siswa akan senang, termotivasi, tertarik dan bersikap positif terhadap pengajaran matematika sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat (*target behavior*) adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama perilaku sasaran atau target behavior. Variabel terikat penelitian ini adalah kemampuan mengenal bangun datar. Kemampuan mengenal bangun datar dalam penelitian yaitu kemampuan siswa akan penguasaan materi pengajaran dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat konsep yang dipelajari, tetapi siswa mampu mengungkapkan kembali akan bentuk lain yang mudah dimengerti dan mampu mengaplikasikan konsep dengan struktur kognitif yang dimilikinya. Siswa akan lebih mampu melakukan modifikasi secara akurat setiap materi pelajaran serta sekaligus meningkatkan keaktifan, kemandirian, dan kreatifitas siswa.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel menurut Nazir (2003 : 126) adalah : “Definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan kegiatan atau memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut.” Mengacu pada teori tersebut maka definisi operasional variabel adalah spesifikasi teknis dari kegiatan penelitian yang akan dilakukan untuk mengukur setiap variabel penelitian.

a. Variabel bebas

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, variabel bebas dalam penelitian ini adalah media geometri, karena media geometri ini menjadi penyebab ada tidaknya peningkatan kemampuan mengenal bangun datar pada anak.

Media geometri dalam penelitian ini dibentuk seperti kotak menyerupai laptop pada umumnya yang membedakannya adalah media geometri dalam penelitian ini berukuran 25 cm x 16 cm.

b. Variabel terikat

Kemampuan mengenal bangun datar menjadi variabel terikat dalam penelitian ini. Kemampuan mengenal bangun datar yang dimaksud dalam penelitian ini penekanannya diarahkan pada kemampuan siswa akan penguasaan materi pelajaran dimana siswa tidak sekedar mengetahui atau mengingat konsep yang dipelajari, tetapi siswa mampu mengungkapkan kembali akan bentuk lain yang mudah dimengerti yang dibatasi oleh indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Mampu menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran)
- 2) Mampu menunjukkan bentuk-bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran)
- 3) Mampu mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran)

Mengacu pada 2 definisi operasional variabel tersebut, maka kesimpulannya adalah secara teknis penelitian ini menggunakan media pembelajaran geometri untuk mengetahui kemampuan mengenal bangun datar anak tunagrahita yang secara operasional ditunjukkan dengan kemampuan anak menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar, menunjukkan bentuk-bentuk bangun datar, mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini sangat diperlukan dalam suatu kegiatan penelitian, dimana untuk memperoleh suatu gambaran tentang pemecahan masalah yang sedang diteliti agar mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Sumantri (1988 :320) bahwa :”Setiap penelitian pada hakekatnya memiliki metode penelitian masing-masing dan metode penelitian tersebut ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui tentang seberapa besar pengaruh media geometri terhadap mengenal bangun datar pada anak tunagrahita ringan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan single subject Researct

Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

(SSR). Metode ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang.

Definisi di atas dapat diartikan bahwa Single Subjek Research merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku. SSR mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tentang tingkah laku subyek secara perseorangan. Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “ Pengaruh penggunaan media pembelajaran geometri terhadap kemampuan mengenal bangun datar pada anak tunagrahita ringan kelas IV di SLBC Pambudi Dharma I Cimahi, maka peneliti memilih jenis penelitian adalah eksperimen dalam bentuk Single Subject Research (SSR). Eksperimen merupakan suatu kegiatan percobaan yang dilakukan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala yang muncul terhadap suatu kondisi tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu Single Subject Research (SSR).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Desain A-B-A, suatu desain penelitian yang memiliki tiga fase. Digunakannya desain ini karena akan mudah melihat sebab akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas, seperti dikemukakan oleh Sunanto et al (2006:44) yaitu :

“ Disain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari disain dasar A-B. Mula-mula perilaku sasaran (target behavior) diukur secara kontinu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan disain A-B, pada disain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline ke (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline yang ke (A2) ini dimaksudkan sebagai control untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan ada hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat “.

Disain A-B-A ini bertujuan untuk mempelajari seberapa besar pengaruh dari suatu perlakuan (intervensi) terhadap variabel tertentu yang diberikan kepada individu. Menurut Sunanto (2006 : 45) dalam penerapan desain A-B-A, terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan. Langkah-langkah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

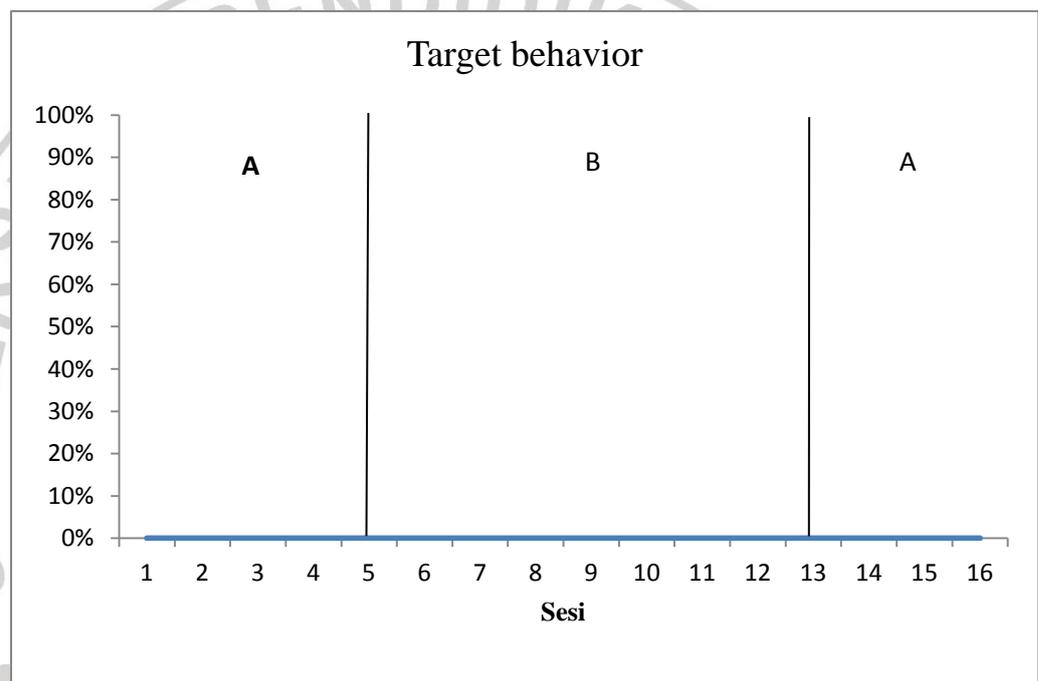
Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sampai trend dan level data menjadi stabil.
3. Memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2).

3.1 Struktur dasar disain A-B-A dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

Baseline (A1) yaitu keadaan subjek sebelum mendapat perlakuan dimana subjek diperlakukan secara alami tanpa perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang. Sebagaimana yang dikemukakan Sunanto (2006:41) menyatakan bahwa : “baseline adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun”.

Intervensi (B) yaitu suatu keadaan dimana subjek diberi perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang. Tujuan untuk melihat tingkah

Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

laku yang terjadi diberikan perlakuan. Intervensi yang diberikan dengan menggunakan media geometri.

Baseline (A2) yaitu pengulangan kondisi sebagai evaluasi pengaruh perlakuan yang telah diberikan sejauh mana perlakuan tersebut berpengaruh pada sasaran perilaku.

a. Intervensi (B)

Dalam fase ini peneliti memberikan perlakuan terhadap kemampuan menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan media geometri yang dilakukan sebanyak 08 sesi selama diberikan perlakuan secara berulang-ulang. Persiapan yang dilakukan adalah mempersiapkan subjek dalam keadaan tenang, menempatkannya di depan peneliti pelaksanaan tes. Langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mengkondisikan siswa, agar siap menerima materi intervensi. Setelah siap kemudian guru memberikan materi pelajaran dalam mengenal bentuk-bentuk bangun datar Persegi, Persegi panjang, Segitiga, lingkaran.
- 2) Siswa bersama guru menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar sederhana dengan menggunakan media geometri.
- 3) Siswa menyebutkan kembali bentuk-bentuk bangun datar sederhana setelah guru memberikan pengajaran.
- 4) Siswa menyebutkan kembali bentuk bangun datar persegi.
- 5) Siswa menyebutkan kembali bentuk bangun datar persegi panjang.
- 6) Siswa menyebutkan kembali bentuk bangun datar segitiga
- 7) Siswa menyebutkan kembali bentuk bangun datar lingkaran.
- 8) Siswa disuruh menunjukan kembali bentuk-bentuk bangun datar sederhana persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran yang telah di pelajari.

9) Setelah itu siswa disuruh mengelompokkan kembali bentuk-bentuk bangun datar sederhana yang sudah dipelajari dengan menggunakan media geometri.

b. Baseline (A-2)

Setelah fase (B) selesai dilakukan pengulangan tes menyebutkan bentuk-bentuk geometri seperti pada fase (A-1) sampai sejauhmana intervensi yang dilakukan sebanyak 04 sesi berpengaruh terhadap subjek dengan menggunakan format tes yang sama dan prosedur pelaksanaan yang sama pula, diharapkan dapat ditarik kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan.

C. Subjek dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak tunagrahita ringan berjenis kelamin Laki-laki yang bernama DD kelas IV SDLB- C di SLB Pambudi Dharma I Cimahi. Anak tersebut mengalami kesulitan dalam membedakan bentuk persegi dengan persegi panjang.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB-C Pambudi Dharma I Cimahi, dengan kondisi sekolah sangat sejuk, indah, nyaman.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Instrumen adalah alat bantu pengumpul data yang digunakan pada waktu penelitian (Arikunto, 2010 : 192). Instrumen atau alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, tes yang dimaksud adalah tes untuk mengetahui kemampuan mengenal bangun datar menggunakan tes dan perbuatan.

Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Membuat kisi-kisi

Peneliti berupaya untuk menyesuaikan kurikulum tingkat satuan pendidikan dengan kemampuan anak, dalam membuat kisi-kisi untuk menyesuaikan materi dan kurikulum yang diberikan pada anak, peneliti mencoba menyederhanakan materi sedemikian rupa agar materi tersebut dapat dipahami anak.

Di bawah ini merupakan format kisi-kisi instrumen penelitian

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Matematika
Kelas IV SDLB-C

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	No. Soal	Butir soal	Banyaknya soal	Kunci Jawaban
8. Memahami bangun datar sederhana	8.1 Menentukan bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga)	8.1.1 Menyebutkan bentuk-bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran)	Bentuk-bentuk bangun datar  (Persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran)				
		8.1.2 Menunjukkan bentuk-bentuk bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran)					
		8.1.3 Mengelompokkan bentuk-bentuk bangun					

Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

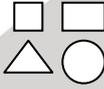
		datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran					
--	--	--	--	--	--	--	--

Kisi-kisi instrumen di atas adalah alat bantu tes yang menjadi acuan dalam pengukuran peningkatan kemampuan mengenal bangun datar.

b. Kriteria penilaian

Kriteria penilaian dilakukan melalui tes lisan dan perbuatan setiap jawaban yang benar akan diberikan skor 1 dan setiap jawaban yang salah akan diberikan skor 0 (nol).

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor perolehan	
		1	0
1	Menyebutkan nama-nama bentuk bangun datar 		
2	Menyebutkan satu nama bangun datar persegi 		
3	Menunjukkan mana bentuk persegi 		
4	Menunjukkan mana bentuk persegi panjang 		
5	Menunjukkan mana bentuk segitiga 		
6	Menunjukkan mana bentuk lingkaran 		
7	Mengelompokkan bentuk bangun datar yang termasuk persegi 		
8	Mengelompokkan bentuk bangun datar yang termasuk persegi panjang 		

Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

9	Mengelompokkan bentuk bangun datar yang termasuk segitiga 		
10	Mengelompokkan bentuk bangun datar yang berbentuk lingkaran 		
	Jumlah		

Keterangan

Skor Maksimal: 10

Skor perolehan

Skor 1 : Setiap jawaban yang benar

Skor 0 : Jika jawaban salah

Setelah menyusun instrument selesai, instrument tersebut diuji validitasnya dengan minta penilaian dari para ahli untuk mengetahui apakah instrument tersebut layak digunakan untuk penilaian. Para ahli yang diminta pendapatnya yaitu dua orang guru SLB Pambudi Dharma I Cimahi dan satu dari Dosen Pendidikan Luar Biasa.

Uji validitas bertujuan untuk mencari kesesuaian antara alat pengukuran dengan tujuan pengukuran, atau ada kesesuaian antara pengukuran dengan apa yang hendak diukur. Jadi suatu tes hasil belajar dapat dikatakan tes valid apabila tes tersebut betul-betul mengukur hasil belajar. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2010 : 211). Merujuk pada pengetahuan tersebut maka validitas adalah ukuran ketepatan sebuah instrumen dalam mengukur data agar data yang terkumpul tidak menyimpang .

Penelitian ini memilih validitas isi, Validitas isi adalah validitas yang akan mengecek kecocokan diantara butir-butir tes yang dibuat dengan indikator, materi atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Butir tes dinyatakan valid, jika”butir-butir yang dibuat secara tepat dapat mengukur indikator”

Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

(Djaali dan Puji, 2004:83),(Susetyo, 2011: 89-90). Suatu tes dikatakan memiliki validitas isi, bila butir-butir yang disusun sesuai dengan materi-materi pelajaran dan indikator yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh dari penilaian tim ahli dinilai validitasnya menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Ket :

$\sum n$ = Jumlah cocok

$\sum N$ = Jumlah penilaian tim ahli

P = Persentase

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan guna mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui tes lisan dan perbuatan. Kriteria penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah skor 1 (satu) diberikan jika siswa dapat menjawab soal dengan benar, dan skor 0 (nol) diberikan jika siswa tidak dapat menjawab soal dengan benar. Kemudian setelah data terkumpul maka skor akan dihitung dengan menggunakan

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor siswa}}{\sum \text{Skor Max}} \times 100 \%$$

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan akhir sebelum menarik kesimpulan dalam sebuah penelitian. Pada penelitian subjek tunggal (*Single Subject*

Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

Research) analisis data menggunakan statistik deskriptif sederhana Pengolahan dan penganalisisan data yang sudah dihimpun bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang hasil intervensi. Analisis data disajikan melalui tampilan grafik, grafik yang digunakan adalah grafik garis dan bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah dalam memahami data peningkatan kemampuan mengenal bangun datar menggunakan media geometri setelah diberikan perlakuan.

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiono, 2006:207).

Mengenai analisis data grafik ini (Sunanto 2006:36) menyatakan bahwa “Dalam penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data kedalam bentuk grafik khususnya grafik garis”.

Grafik memegang peranan utama dalam menganalisis data sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunanto (2006:36) fungsi grafik diantaranya :

1. Membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah mengevaluasi.
2. Memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Tujuan utama analisis data adalah mengetahui pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran yang ingin diubah, komponen penting yang akan dianalisis meliputi :

1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis perubahan kondisi yaitu perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi baseline atau kondisi intervensi. Komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini meliputi :

a. Panjang kondisi

Agusni, 2013

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan

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

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi. Banyaknya data dalam kondisi menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada tiap kondisi. Panjang kondisi atau banyaknya data dalam kondisi tidak ada dalam ketentuan pasti. Dalam kondisi baseline dikumpulkan sampai data menunjukkan arah yang jelas.

b. Kecenderungan arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam satu kondisi. Untuk membuat garis dapat dilakukan dengan 1) metode tangan bebas, yaitu membuat garis secara langsung pada suatu kondisi sehingga membelah data sama banyak yang terletak di atas dan dibawah garis tersebut, 2) metode belah tengah, yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas yaitu menunjukan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data point yang berada didalam rentang, kemudian dibagi banyaknya data point, yang dikalikan 100%. Jika persentase stabilitas sebesar 85-90% maka data tersebut dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.

d. Jejak data

Jejak data merupakan data satu ke data yang lain dalam suatu kondisi. Perubahan satu data ke satu berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu : menaik, menurun dan mendatar.

e. Rentang

Rentang yaitu jarak antara data pertama dan data terakhir. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level.

f. Perubahan level

Perubahan level menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.

2. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi baseline (A) ke kondisi intervensi (B). Komponen-komponen analisis kondisi meliputi :

a. Jumlah variabel yang diubah (*Number of Variable Changed*)

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variable terikat perilaku sasaran yang difokuskan pada satu perilaku. Analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya (*Change in Trend Variable and Effect*)

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi.

c. Perubahan Kecenderungan Stabilitas dan Efeknya (*Change in Trend Stability*)

Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu menunjukkan stabilitas perubahan dari serentetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik dan menurun).

d. Perubahan Level (*Change in Level*)

Perubahan level data yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (baseline) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

e. Persentase Overlap (*Persentase of Overlap*)

Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Jika data pada kondisi baseline lebih dari 90% yang tumpang tindih pada kondisi intervensi. Dengan demikian, diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Dalam penelitian ini bentuk grafik yang digunakan adalah grafik garis. Penggunaan analisis dengan grafik ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen.

Sunanto, et al. (2006 :30) menyatakan komponen-komponen harus dipenuhi untuk membuat grafik, antara lain :

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