

BAB III METODE PENELITIAN

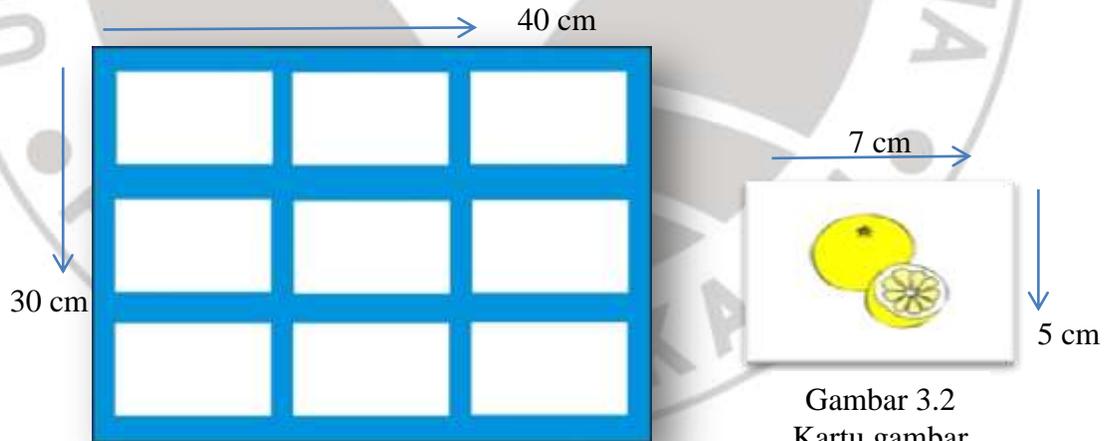
A. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu sebagai berikut:

1. Variabel bebas

“Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi terhadap variabel terikat (dependent)” (Sunanto, J 2006: 11). Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah permainan kartu gambar.

Permainan kartu gambar merupakan suatu metode permainan interaktif dimana anak akan mencari sepasang gambar yang sama pada kumpulan gambar yang baru saja dilihatnya. Media yang digunakan dalam permainan ini adalah papan duplex dan kumpulan gambar. Papan duplex terbuat dari kertas duplex dan kartu gambar yang dibuat dengan mencetak gambar pada kertas HVS kemudian di laminating.



Gambar 3.1
papan duplex

Gambar 3.2
Kartu gambar

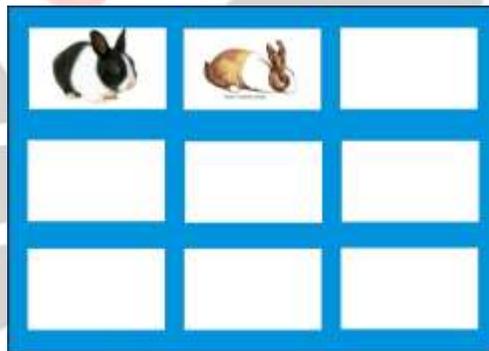
Berikut adalah langkah-langkah permainan kartu gambar.

- a. Sediakan papan sebagai alas yang telah dibuat dari kertas duplex yang dibungkus dengan kertas karton.
- b. Sediakan 52 buah kartu gambar. Diantaranya ada 37 gambar yang berbeda dan 15 gambar masing-masing ada yang sama dari ke 37 gambar tersebut mulai dari satu kartu gambar sampai tiga kartu gambar.
- c. Perlihatkan 1 buah gambar yang harus diingat anak.



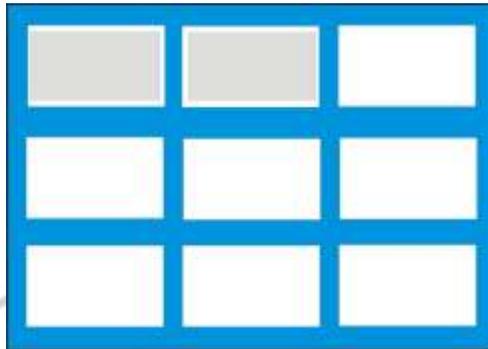
Gambar 3.3

- d. Letakkan pada papan 2 buah gambar yang berbeda, 1 buah gambar yang sama dengan yang telah kita perlihatkan sebelumnya.



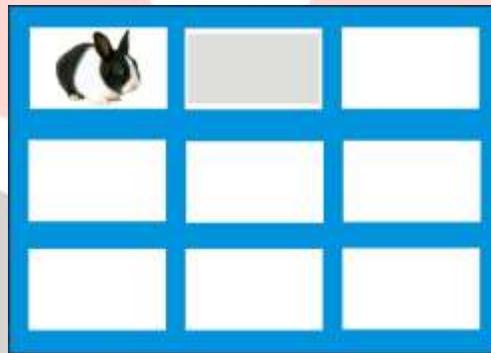
Gambar 3.4

- e. Gambar diperlihatkan kepada anak dengan waktu 10 detik
- f. Setelah diperlihatkan kepada anak, tutup kembali gambar tersebut



Gambar 3.5

- g. Mintalah anak untuk membuka kembali gambar yang sama.



Gambar 3.6

- h. Setelah selesai dengan satu gambar, dilanjutkan dengan dua buah gambar sampai pada tiga buah gambar yang harus diingat oleh anak sehingga dia dapat menunjukkan kembali gambar yang tepat.

2. Variabel terikat

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas” (Sunanto, Juang 2006:12). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan *visual memory* anak Tunagrahita Sedang kelas V.

B. Metode Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen, yaitu “penelitian yang diinginkan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali” Sugiyono (2010:107).

Penelitian ini bertujuan menyelidiki pengaruh penggunaan permainan kartu gambar terhadap peningkatan kemampuan *visual memory* anak tunagrahita sedang, dengan mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil sebelum diberi intervensi, ketika diberi intervensi, dan setelah dilakukan intervensi.

Dalam penelitian ini digunakan metode *single subject research* (SSR), yaitu suatu metode penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan/ intervensi terhadap perilaku yang ingin berubah.

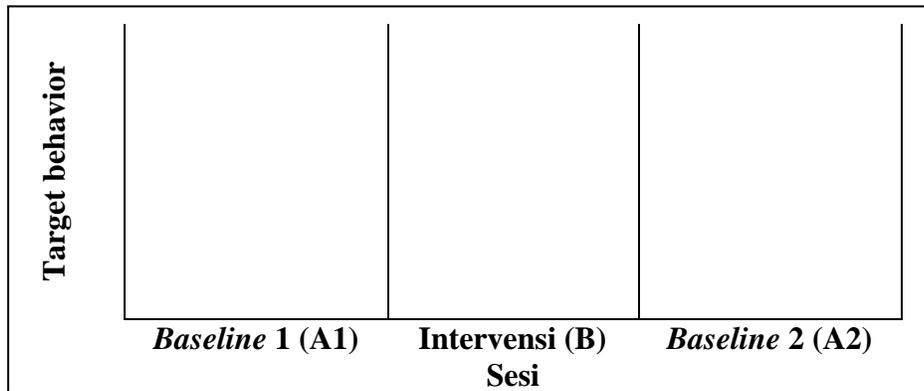
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain A-B-A yang terdiri dari tiga tahapan kondisi, yaitu: A-1 (*baseline-1*), B (intervensi), A-2 (*baseline-2*).

A-1 (*baseline-1*) yaitu kondisi kemampuan dasar, dimana pengukuran target behaviour dilakukan pada keadaan natural sebelum dilakukan perlakuan/ treatment apapun. Dalam hal ini yaitu kemampuan meningkatkan keterampilan mengingat. Subjek diberi tes tindakan berupa perintah untuk menunjukkan kembali gambar yang telah diperlihatkan sebelumnya.

B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan, dalam hal ini adalah seberapa banyak gambar yang dapat diingat oleh subjek dari gambar yang telah diperlihatkan sebelumnya. Intervensi dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil/ konsisiten pada *baseline* A-1.

A-2 (*baseline-2*) yaitu pengamatan tanpa intervensi dilakukan kembali pada *baseline* (A-2) . Disamping sebagai kontrol dari kegiatan intervensi juga sebagai tolak ukur keberhasilan intervensi. Sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi diberikan berpengaruh pada subjek.

Tampilan desain A-B-A dapat dilihat pada gambar berikut.



Grafik 3.1 Desain A-B-A

C. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang siswa kelas V di SDLB C YPLB Cipaganti-Bandung dengan hambatan tunagrahita sedang yang mengakibatkan subjek mengalami hambatan dalam mengingat .

Nama : G.H

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : V

Usia : 12

Agama : Islam

Karakteristik: Subjek mampu mengikuti perintah dengan baik, hanya saja perhatiannya sering tidak fokus sehingga apa yang diperintahkan dengan yang dilakukannya tidak sesuai dengan apa yang diminta, sebagai akibat perhatiannya yang teralihkan dengan sesuatu yang lebih menarik. Sehingga fokus perhatiannya terganggu dan hal ini berpengaruh pada kemampuan mengingatnya sangat rendah. Selain itu karena kondisi subjek wajahnya yang sering menunduk.

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SPLB C YPLB Cipaganti-Bandung yang beralamat di Jalan Cipaganti-Bandung.

D. Prosedur Penelitian

1. Menentukan dan menetapkan perilaku yang akan diubah sebagai target behavior yaitu meningkatkan kemampuan mengingat anak tunagrahita. Kemampuan mengingat ini terdiri dari mengingat satu gambar, mengingat dua gambar dan mengingat tiga gambar.
2. Membuat media yang akan digunakan sebagai alat untuk melakukan intervensi kepada anak. Penulis menggunakan dua buah media yaitu papan yang terbuat dari duplex dan kartu gambar. Kedua media ini dibuat sendiri oleh penulis. Bahan yang digunakan untuk membuat papan ini dari kertas duplex yang dibungkus dengan kertas karton. Sedangkan untuk kartu gambar bahan yang digunakan adalah kertas A4 yang dilaminating.
3. Menetapkan kondisi awal/ *baseline-1* kemampuan mengingat pada anak dengan menggunakan instrumen yaitu berupa butir-butir soal yang dapat mengukur kemampuan mengingat anak tunagrahita. Kegiatan ini berlangsung selama ± 20 menit.
4. Merancang jadwal pelaksanaan intervensi kepada anak.
5. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari pemberian treatment mengenai kemampuan mengingat anak, penulis melaksanakan kembali fase *baseline-2*. Kegiatan ini berlangsung selama ± 20 menit.

E. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. “Tes adalah serentetan pertanyaan dalam latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan yang

dimiliki kelompok atau individu” (Arikunto, 2006:150). Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah tes *check list*. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan subjek dalam mengingat. Terdapat tiga fase, masing-masing fase tersebut adalah sebagai berikut.

- a. *Baseline-1* (A1), untuk mengetahui kemampuan awal subjek sebelum diberi intervensi.
- b. Intervensi (B), yaitu kondisi subjek selama diberi perlakuan dalam hal ini menggunakan kartu gambar.
- c. *Baseline-2* (A2), yaitu untuk mengetahui kemampuan subjek setelah diberi perlakuan sekaligus tolak ukur sejauh mana intervensi penggunaan permainan kartu gambar berpengaruh pada kemampuan mengingat anak tunagrahita sedang.

Namun, sebelum melaksanakan ketiga fase tersebut peneliti terlebih dahulu menyiapkan format pengumpulan data yakni membuat pedoman penilaian kemampuan *visual memory* pada anak tunagrahita sedang. Selanjutnya menyiapkan instrumen penelitian dan menyiapkan kriteria penilaian. Berikut adalah format kriteria penilaiannya.

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian Kemampuan Mengingat Satu Gambar

Indikator	No soal	Penilaian				Keterangan
		3	2	1	0	
Mengingat Satu Gambar	1					Mengingat satu gambar dari dua gambar
	2					Mengingat satu gambar dari tiga gambar
	3					Mengingat satu gambar dari empat gambar

	4					Mengingat satu gambar dari lima gambar
Jumlah nilai	$\frac{\dots}{\dots} \times 100 \% = \dots$					
	12					

Tabel 3.2

Instrumen Penilaian Kemampuan Mengingat Dua Gambar

Indikator	No soal	Penilaian				Keterangan
		3	2	1	0	
Mengingat Dua Gambar	1					Mengingat dua gambar dari tiga gambar
	2					Mengingat dua gambar dari empat gambar
	3					Mengingat dua gambar dari lima gambar
Jumlah nilai	$\frac{\dots}{\dots} \times 100 \% = \dots$					
	9					

Tabel 3.3

Instrumen Penilaian Kemampuan Mengingat Tiga Gambar

Indikator	No Soal	Penilaian				Keterangan
		3	2	1	0	
Mengingat Tiga Gambar	1					Mengingat tiga gambar dari lima gambar
	2					Mengingat tiga gambar dari

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung

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

						tujuh gambar
Jumlah nilai	$\frac{\dots}{6} \times 100 \% = \dots$					

Kriteria Penilaian:

3 = Jika subjek mampu menunjukkan gambar sesuai instruksi dalam waktu ≤ 10 detik dengan tepat

2 = Jika subjek mampu menunjukkan gambar sesuai instruksi dalam waktu ≥ 10 detik dengan tepat

1 = Jika subjek mampu menunjukkan gambar sesuai instruksi dalam waktu ≤ 10 detik dan atau ≥ 10 detik dengan tidak tepat

0 = Jika subjek tidak mampu menunjukkan gambar sesuai instruksi dalam waktu ≥ 10 detik

Berikut ini adalah rumus penilaiannya:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah soal}} = \dots$$

F. Uji Coba Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”(Sugiyono, 2010: 148).

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2010: 172) “ Valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada yang diteliti”. Senada dengan yang disampaikan oleh Arikunto (2010: 211) bahwa “ Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan instrumen”. Sehingga untuk menghasilkan suatu instrumen yang

valid suatu instrumen wajib melalui uji validitas. Instrumen dalam penelitian ini diuji validitasnya dengan melalui *expert-judgement* yaitu penilaian yang dilakukan oleh para ahli atau para pakar yang berkompeten di bidangnya. Para ahli yang dapat memberikan *expert-judgement* dalam penelitian ini berjumlah 3 orang yang terdiri dari guru serta dosen yang berkompeten di bidang pendidikan luar biasa. Hasil dari *judgement* ini kemudian dihitung dengan rumus

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

Keterangan:

P = Presentase

F = Jumlah cocok

N = Jumlah penilai ahli

Berdasarkan hasil *expert-judgement* yang dilakukan dari masing-masing ahli yang kompeten di bidang media dan memiliki keilmuan pada bidang anak tunagrahita, diperoleh hasil dari uji validitas instrumen dimana tiga orang menyetujui instrumen dan dapat langsung digunakan. Berikut adalah data hasil uji validitas yang dilakukan.

Tabel 3.4

Persentase Uji Validitas Instrumen Penilaian Mengingat Satu Gambar

No.	Hasil Penilaian			Jumlah	Persentase	Ket.
	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3			
1	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
2	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung

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

					3	
3	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
4	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

Tabel 3.5

Persentase Uji Validitas Instrumen Penilaian Mengingat Dua Gambar

No.	Hasil Penilaian			Jumlah	Persentase	Ket.
	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3			
1	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
2	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
3	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

Tabel 3.6

Persentase Uji Validitas Instrumen Penilaian Mengingat Tiga Gambar

No.	Hasil Penilaian			Jumlah	Persentase	Ket.
	Penilai 1	Penilai 2	Penilai 3			
1	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid
2	1	1	1	3	$\frac{3}{3} \times 100 = 100\%$	Valid

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung

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

Berdasarkan tabel 3.4, 3.5, dan 3.7, maka dapat diketahui bahwa semua penilai menyatakan setuju terhadap semua butir tes sehingga ketiga instrumen tes memperoleh validitas 100 %.

2. Uji Reliabilitas

Pengukuran data yang reliabel merupakan salah satu syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam penelitian. Reliabilitas data penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Menurut Sunanto, J (2006:24) bahwa “ Reliabilitas menunjukkan sejauh mana pengukuran data dapat diukur secara ajeg”. Sementara menurut Arikunto,S (2006:178) “Reliabilitas menunjuk pengertian pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”

Untuk memperoleh instrumen yang reliabel, peneliti melakukan uji reliabilitas instrumen penelitian terhadap 3 orang siswa tunagrahita sedang yang duduk di kelas tinggi 5 di SLB A-B-C-D YPLAB Lembang Bandung. Hasil uji coba kemudian dihitung dengan menggunakan rumus Alpha. “Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian.” (Arikunto, 2006:196)

Rumus Alpha:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$ = jumlah varians butir

$\sigma^2 t$ = varians total

Selanjutnya, hasil perhitungannya ditafsirkan dengan kriteria interpretasi menurut Prof. Sutrisno Hadi dalam Arikunto (2006: 276) dengan rentang sebagai berikut.

- 0.800 sampai dengan 1.00 = tinggi
- 0.600 sampai dengan 0.800 = cukup
- 0.400 sampai dengan 0.600 = agak rendah
- 0.200 sampai dengan 0.400 = rendah
- 0.00 sampai dengan 0.200 = sangat rendah (tidak berkolerasi)

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.7 Perolehan Hasil Uji Reliabilitas
Kemampuan Mengingat Satu Gambar**

Siswa	No. Butir Soal				Skor Total	Skor Total kuadrat
	1	2	3	4		
1	3	3	3	3	11	121
2	2	2	2	2	8	64
3	3	2	2	1	8	64
Jumlah	8	7	7	5	27	249
Jumlah kuadrat	22	17	17	9	65	

$$\sigma^2(1) = \frac{22 - \frac{8^2}{3}}{3} = \frac{22 - 21.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

$$\sigma^2(2) = \frac{17 - \frac{7^2}{3}}{3} = \frac{17 - 16.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$\sigma^2(3) = \frac{17 - \frac{7^2}{3}}{3} = \frac{17 - 16.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

$$\sigma^2(4) = \frac{9 - \frac{5^2}{3}}{3} = \frac{9 - 8.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

$$\sum \sigma b^2 = 0.223 + 0.223 + 0.223 + 0.223 = 0.892$$

$$\text{varian total} = \frac{249 - \frac{27^2}{3}}{3} = \frac{249}{3} - \frac{243}{3} = \frac{6}{3} = 2$$

Dimasukkan ke dalam rumus Alpha:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{4}{4-1} \right) \left(1 - \frac{0.892}{2} \right)$$

$$r_{11} = \frac{4}{3} (1 - 0.446)$$

$$r_{11} = 1.33 \times 0.554$$

$$r_{11} = 0.736 \text{ (reliabilitas cukup tinggi)}$$

**Tabel 3.8 Perolehan Hasil Uji Reliabilitas
Kemampuan Mengingat Dua Gambar**

Siswa	No. Butir Soal			Skor Total	Skor Total kuadrat
	1	2	3		
1	3	3	2	8	64
2	2	2	1	5	25
3	2	3	1	6	36
Jumlah	7	8	4	19	125

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jumlah kuadrat	17	22	6	45	
----------------	----	----	---	----	--

$$\sigma^2(1) = \frac{17 - \frac{7^2}{3}}{3} = \frac{17 - 16.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

$$\sigma^2(2) = \frac{22 - \frac{8^2}{3}}{3} = \frac{22 - 21.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

$$\sigma^2(3) = \frac{6 - \frac{4^2}{3}}{3} = \frac{6 - 5.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

$$\sum \sigma b^2 = 0.223 + 0.223 + 0.223 = 0.669$$

$$\text{varian total} = \frac{125 - \frac{19^2}{3}}{3} = \frac{125 - 120.3}{3} = \frac{4.7}{3} = 1.566$$

Dimasukkan ke dalam rumus Alpha:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$r_{11} = \left(\frac{3}{3-1} \right) \left(1 - \frac{0.669}{1.566} \right)$$

$$r_{11} = \frac{3}{2} (1 - 0.427)$$

$$r_{11} = 1.5 \times 0.573$$

$$r_{11} = 0.8595 \text{ (reliabilitas tinggi)}$$

**Tabel 3.9 Perolehan Hasil Uji Reliabilitas
Kemampuan Mengingat Tiga Gambar**

Siswa	No Butir Soal		Skor Total	Skor Total kuadrat
	1	2		
1	3	2	5	25
2	2	2	4	16
3	2	1	3	9
Jumlah	7	5	12	50
Jumlah Kuadran	17	9	26	

$$\sigma^2(1) = \frac{17 - \frac{7^2}{3}}{3} = \frac{17 - 16.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

$$\sigma^2(2) = \frac{9 - \frac{5^2}{3}}{3} = \frac{9 - 8.33}{3} = \frac{0.67}{3} = 0.223$$

$$\sum \sigma b^2 = 0.223 + 0.223 = 0.446$$

$$\text{varian total} = \frac{50 - \frac{12^2}{3}}{3} = \frac{50 - 48}{3} = \frac{2}{3} = 0.666$$

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dimasukkan ke dalam rumus Alpha:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{2}{2-1} \right) \left(1 - \frac{0.446}{0.666} \right)$$

$$r_{11} = \frac{2}{1} (1 - 0.669)$$

$$r_{11} = 2 \times 0.331$$

$$r_{11} = 0.662 \text{ (reliabilitas cukup tinggi)}$$

G. Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan data merupakan tahapan sebelum menganalisis data. Tujuan dari pengolahan data adalah untuk mengetahui efektifitas penelitian, setelah semua data diperoleh, masing-masing data *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* dibuat analisis data dengan statistik deskriptif. Pada penelitian dengan subjek tunggal ini, data disajikan dengan menggunakan grafik. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data-data tersebut adalah:

- a. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-1* (A-1)
- b. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B).
- c. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-2* (A-2).
- d. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1*(A-1), kondisi intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2).
- e. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1*, skor intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2)..
- f. Membuat analisis data bentuk grafik sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
- g. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Ira Susilah, 2013

Penggunaan Permainan Kartu Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Memory anak Tunagrahita Sedang Di Kelas V SPLB-C YPLB Cipaganti Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Metode yang digunakan dalam menganalisis data hasil penelitian ini dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap data yang telah ditampilkan dalam grafik. Namun demikian, analisis dengan inspeksi visual ini tidak dilakukan dengan sembarangan dan pengamatan semata melainkan diperlukan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Ada beberapa komponen penting yang dianalisis dengan cara ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunanto, J (2006:66) “Komponen penting yang harus dianalisis dengan cara inspeksi visual adalah (1) banyaknya data dalam setiap kondisi, (2) tingkat stabilitas dan perubahan data, dan (3) kecenderungan arah grafik”

Pada analisis data ini grafik yang digunakan adalah grafik garis. Penggunaan grafik garis ini ditujukan untuk dapat mempermudah dan memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen sebelum dan saat diberi perlakuan serta perubahan-perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Data yang telah terkumpul, selanjutnya dianalisa dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi.

“Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi” (Sunanto, 2006: 68). Komponen-komponen yang harus dianalisis yaitu:

- 1) Panjang kondisi (*condition length*), yaitu banyaknya data dalam kondisi yang menggambarkan banyaknya sesi pada kondisi tersebut (*baseline* dan intervensi).
- 2) Kecenderungan arah, kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi. Ada 2 cara untuk menentukan kecenderungan arah grafik, yaitu metode tangan bebas (*freehand*) dan metode belah tengah (*split middle*).
- 3) Tingkat stabilitas (*level stability*), menunjukkan tingkat homogenitas dalam suatu kondisi, ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data poin

yang berada di dalam rentang kemudian dibagi banyaknya data poin lalu dikalikan 100%.

- 4) Tingkat perubahan (*level change*), menunjukkan besarnya perubahan data dalam suatu kondisi dan dapat dilihat dari selisih antara data pertama dengan data terakhir.
- 5) Jejak data (*data path*), merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi dengan tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar.
- 6) Rentang (*range*), yaitu jarak antara data yang pertama dengan data yang terakhir sama halnya pada tingkat perubahan (*level change*).

Analisis antar kondisi adalah perubahan antar kondisi, misalnya dari kondisi *baseline* ke kondisi intervensi. Komponen analisis ini meliputi:

- 1) Variabel yang diubah, meliputi variabel terikat atau sasaran yang difokuskan
- 2) Perubahan kecenderungan arah, yaitu perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi.
- 3) Perubahan stabilitas dan efeknya, stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari se data.
- 4) Perubahan level data, menunjukkan seberapa besar data berubah yang ditunjukkan oleh selisih antara data terakhir pada kondisi *baseline* dan data pertama pada kondisi intervensi.
- 5) Data yang tumpang tindih (*overlap*), yaitu terjadinya data yang sama pada kedua kondisi, *baseline* dengan intervensi. data yang tumpang tindih ini menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi, semakin banyak data yang tumpang tindih maka semakin kuat dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi tersebut.