

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pendidikan matematika realistik dapat meningkatkan keterampilan menggunakan nilai mata uang siswa tunagrahita ringan di SLB C Bina Asih Cianjur. Target behavior dalam penelitian ini adalah keterampilan menggunakan uang. Subjek penelitian ini terdiri dari satu orang subjek kelas IX SMPLB Bina Asih Cianjur.

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Desain penelitian ini dengan pola A-B-A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pemberian tes.

Hasil pengolahan data pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan menggunakan pada subjek. Berikut hasil data penelitian yang menunjukkan peningkatan tersebut:

##### 1. *Baseline-1* (A-1)

Pengambilan data pada *baseline-1* (A-1) dilakukan sebanyak empat sesi yang bertempat di SLB C Bina Asih Cianjur. Setiap sesinya, subjek melakukan tes kinerja sesuai dengan instrumen keterampilan menggunakan uang. Data yang telah diperoleh diolah ke dalam bentuk persentase (%). Berikut adalah hasil persentase dari kondisi *baseline-1* (A-1):

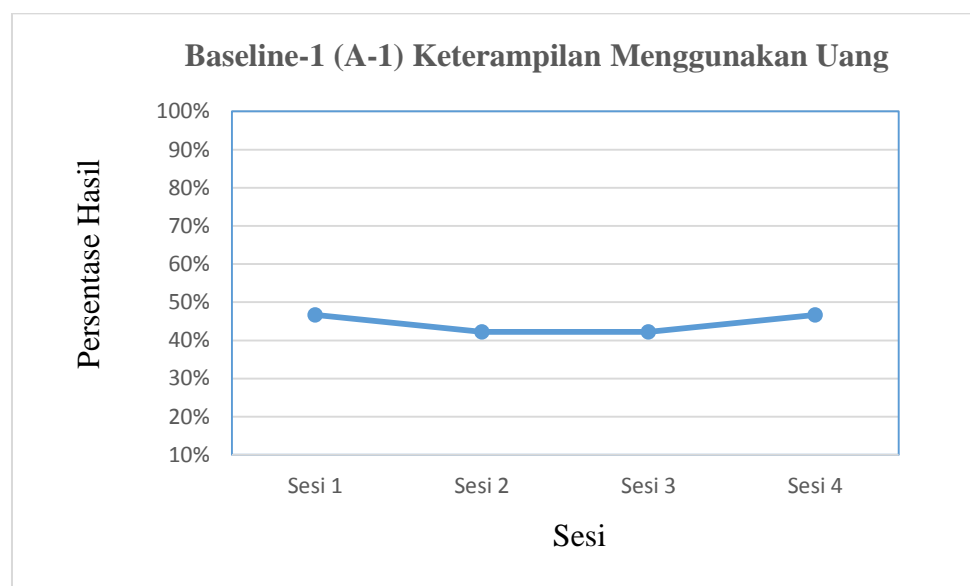
No. Daftar: 03/ S1-PKh/
-------------------------

Tabel 4.1  
Data Persentase *Baseline-1* (A-1)

Sesi	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1	21	45	46,66%
2	19	45	42,22%
3	19	45	42,22%
4	21	45	46.66%

Berdasarkan tabel di atas, subjek pada sesi pertama memperoleh skor 21 dengan persentase sebesar 46,66%, kemudian pada sesi kedua dan ketika mendapatkan skor yang sama yaitu 19 dengan persentase sebesar 42,22%, dan pada sesi keempat mendapatkan skor 21 dengan persentase sebesar 46,66%. Pada kondisi *baseline-1* (A-1) ini, skor tertinggi yaitu 21 dengan persentasenya sebesar 46,66%.

Hasil persentase yang diperoleh pada *baseline-1* (A-1) dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.1

Persentase Keterampilan Menggunakan Uang pada Kondisi *Baseline-1* (A-1)

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

## 2. Intervensi (B)

Pengambilan data pada intervensi (B) dilakukan sebanyak delapan sesi yang bertempat di SLB C Bina Asih Cianjur. Setiap sesinya, subjek melakukan tes kinerja sesuai dengan instrumen keterampilan menggunakan uang. Data yang telah diperoleh diolah ke dalam bentuk persentase (%). Berikut adalah hasil persentase dari kondisi intervensi (B):

Tabel 4.2

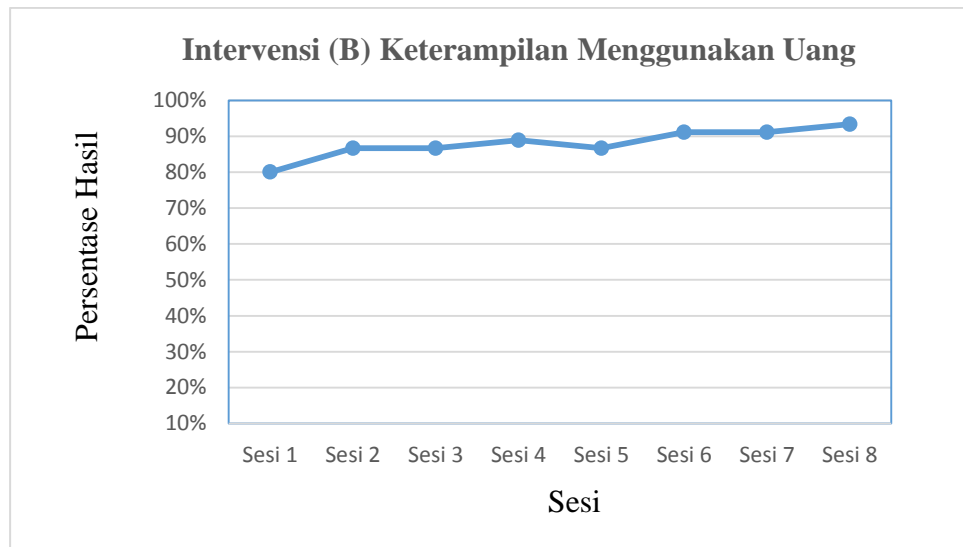
Data Persentase Intervensi (B)

Sesi	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1	36	45	80%
2	39	45	86,67%
3	39	45	86,67%
4	40	45	88,89%
5	39	45	86,67%
6	41	45	91,11%
7	41	45	91,11%
8	42	45	93,33%

Berdasarkan tabel di atas, subjek pada sesi pertama memperoleh skor 36 dengan persentase sebesar 80%, kemudian pada sesi kedua dan ketiga mendapatkan skor yang sama yaitu 39 dengan persentase sebesar 86,67%, dan pada sesi keempat mendapatkan skor 40 dengan persentase sebesar 88,89%, pada sesi kelima subjek memperoleh skor lebih rendah dari sesi keempat yaitu sebesar 39 dengan persentase 86,67%, sesi keenam dan ketujuh subjek mendapatkan skor 41 dengan persentase 91,11% dan pada sesi kedelapan subjek mendapatkan skor 42 dengan persentase 93,33% .

Hasil persentase yang diperoleh pada intervensi (B) dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

No. Daftar: 03/ S1-PKh/



Grafik 4.2

Persentase Keterampilan Menggunakan Uang pada Kondisi Intervensi (B)

### 3. *Baseline-2 (A-2)*

Pengambilan data pada *baseline-2 (A-2)* dilakukan sebanyak empat sesi yang bertempat di SLB C Bina Asih Cianjur. Setiap sesinya, subjek melakukan tes kinerja sesuai dengan instrumen keterampilan menggunakan uang. Data yang telah diperoleh diolah ke dalam bentuk persentase (%). Berikut adalah hasil persentase dari kondisi *baseline-2 (A-2)*:

Tabel 4.3

Data Persentase *Baseline-2 (A-2)*

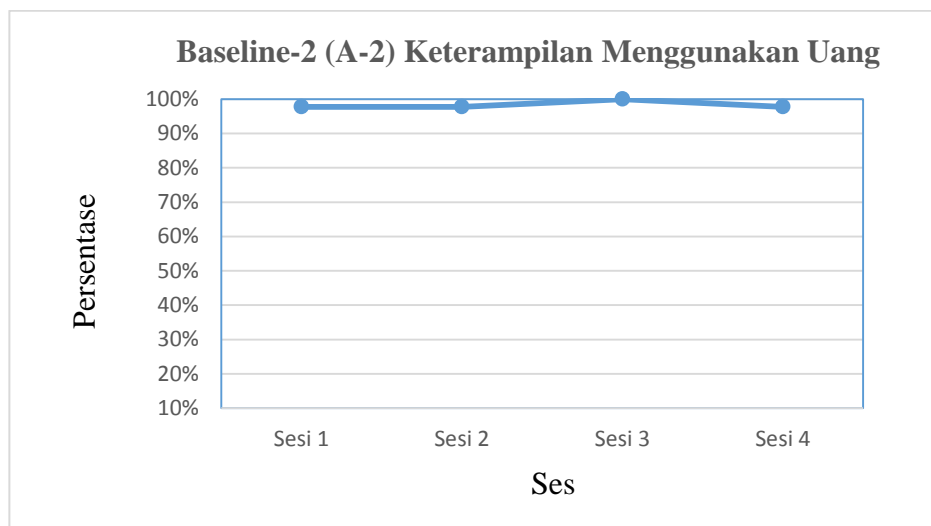
Sesi	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase
1	44	45	97,77%
2	44	45	97,77%
3	45	45	100%
4	44	45	97,77%

Berdasarkan tabel di atas, subjek pada sesi pertama dan kedua memperoleh skor 44 dengan persentase sebesar 97,77%, kemudian pada sesi ketiga mendapatkan skor sempurna yaitu 45 dengan persentase sebesar 100%, dan pada sesi keempat mendapatkan skor 44 dengan

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

persentase sebesar 97,77%. Pada kondisi *baseline-2* (A-2) ini, skor tertinggi yaitu 45 dengan persentasenya sebesar 100%.

Hasil persentase yang diperoleh pada *baseline-2* (A-2) dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Grafik 4.3

Persentase Keterampilan Menggunakan Uang pada Kondisi *Baseline-2* (A-2)

Secara keseluruhan keterampilan menggunakan uang pada penelitian ini digambarkan dalam bentuk tabel dan grafik sebagai berikut:

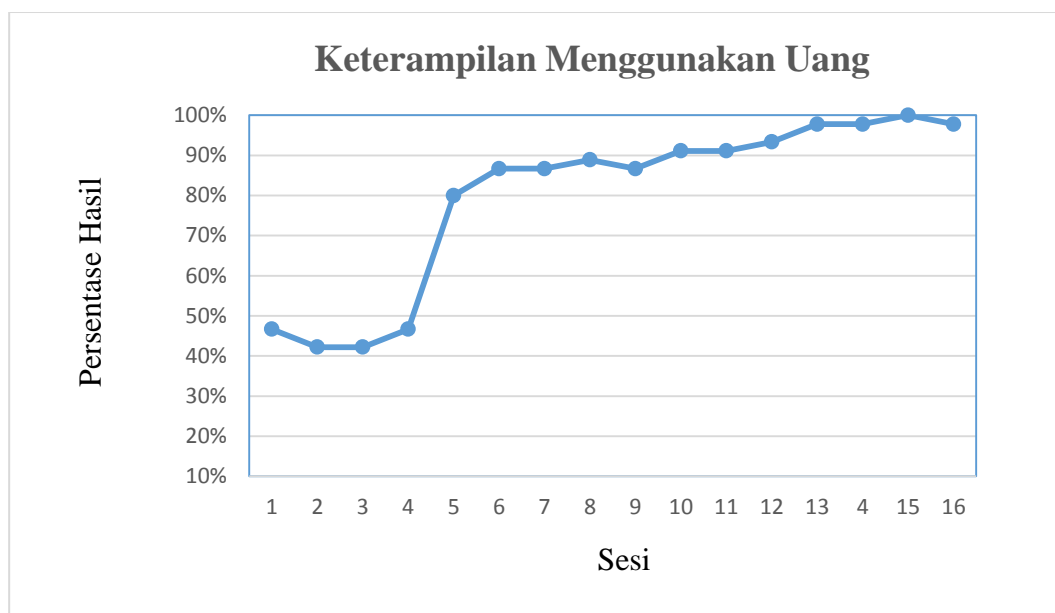
Tabel 4.4

Persentase Keterampilan Menggunakan Uang pada Kondisi *Baseline-1* (A-1), Intervensi (B), *Baseline-2* (A-2)

Kondisi	Sesi	Skor Perolehan	Persentase
<i>Baseline-1</i> (A-1)	1	21	46,66%
	2	19	42,22%
	3	19	42,22%
	4	21	46,66%
Intervensi (B)	1	36	80%
	2	39	86,67%
	3	39	86,67%

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

	4	40	88,89%
	5	39	86,67%
	6	41	91,11%
	7	41	91,11%
	8	42	93,33%
<i>Baseline-2 (A-2)</i>	1	44	97,77%
	2	44	97,77%
	3	45	100%
	4	44	97,77%



Grafik 4.4

Persentase Keterampilan Menggunakan Uang pada Kondisi *Baseline-1 (A-1)*, Intervensi (B), *Baseline-2 (A-2)*

#### 4. Mean Level

Mean level dapat diketahui dengan cara menjumlahkan semua perolehan data pada setiap sesi kemudian dibagi dengan jumlah seluruh sesi. Berikut adalah mean level pada *baseline-1 (A-1)*, intervensi (B), dan *baseline-2 (A-2)*:

$$\text{Mean level } \textit{baseline-1 (A-1)} = \frac{\text{jumlah skor pada setiap sesi}}{\text{jumlah sesi}}$$

$$= \frac{80}{4}$$

$$= 20$$

$$\text{Persentase} = \frac{20}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= 0,44 \times 100\%$$

$$= 44\%$$

$$\text{Mean level intervensi (B)} = \frac{\text{jumlah skor pada setiap sesi}}{\text{jumlah sesi}}$$

$$= \frac{317}{8}$$

$$= 39,62$$

$$\text{Persentase} = \frac{39,62}{45} \times 100\%$$

$$= 0,88 \times 100\%$$

$$= 88\%$$

$$\text{Mean level } \textit{baseline-2} \text{ (A-2)} = \frac{\text{jumlah skor pada setiap sesi}}{\text{jumlah sesi}}$$

$$= \frac{177}{4}$$

$$= 44,25$$

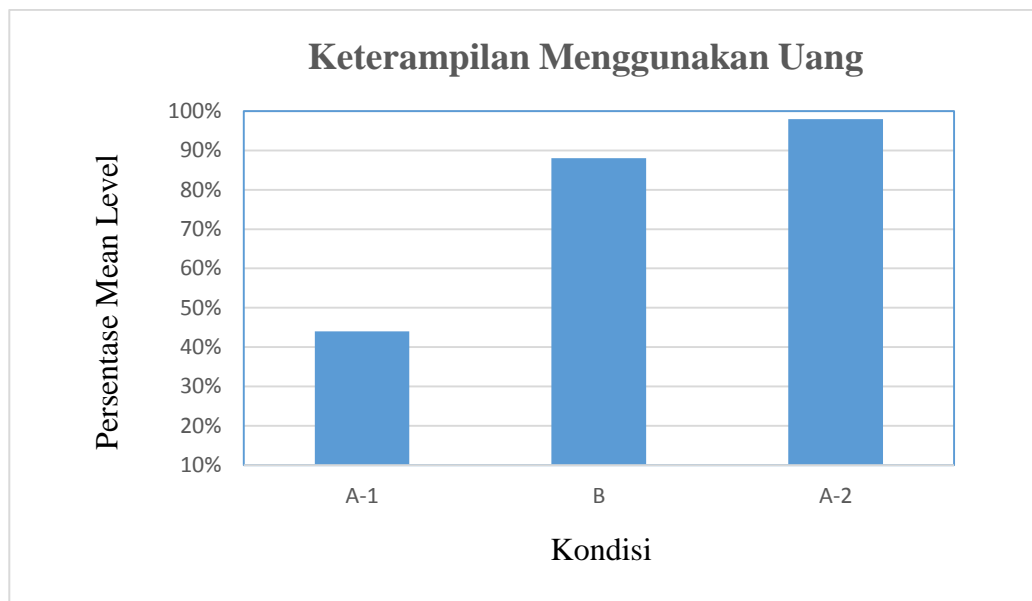
$$\text{Persentase} = \frac{44,25}{45} \times 100\%$$

$$= 0,98 \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Berikut merupakan grafik mean level keterampilan menggunakan uang dari setiap kondisi yaitu kondisi *baseline-1* (A-1), kondisi intervensi (B), dan kondisi *baseline-2* (A-2):

No. Daftar: 03/ S1-PKh/
-------------------------



Grafik 4.5

Persentase Mean Level Keterampilan Menggunakan Uang

## B. Analisis Hasil Penelitian

Analisis data merupakan tahap akhir sebelum menarik kesimpulan. Analisis dalam penelitian ini terdiri dari analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

### 1. Analisis Dalam Kondisi

Komponen dalam analisis data terdiri dari panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas, dan perubahan level. Berikut adalah hasil analisis data pada penelitian yang telah dilakukan.

#### a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi, adalah menentukan berapa lama atau berapa kali pengamatan yang dilakukan pada masing-masing kondisi. Panjang kondisi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5

Analisis Panjang Kondisi

Kondisi	A-1	B	A-2
Panjang Kondisi	4	8	4

No. Daftar: 03/ S1-PKh/



Panjang kondisi pada *baseline-1* (A-1) yaitu empat sesi, kemudian panjang kondisi pada intervensi (B) yaitu tujuh sesi, dan terakhir panjang kondisi pada *baseline-2* (A-2).

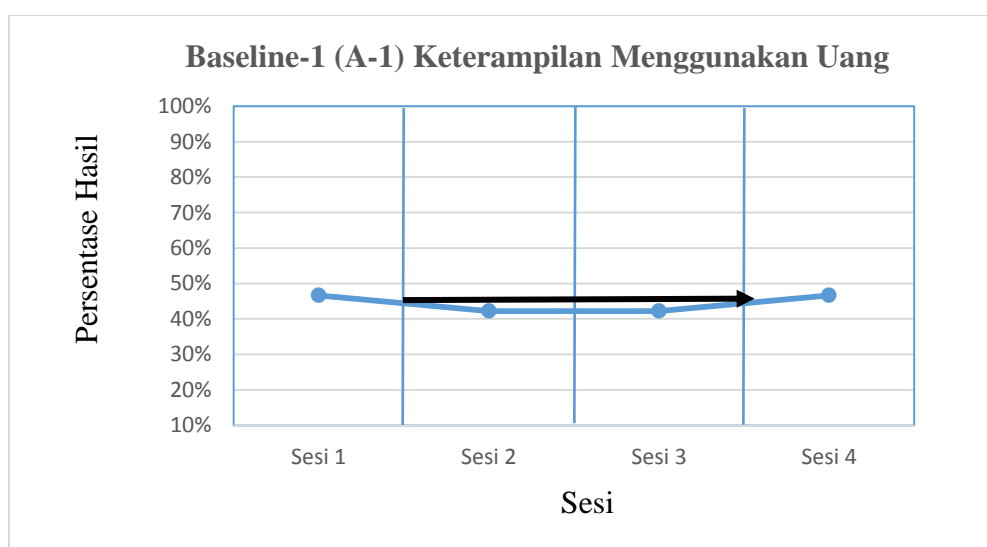
b. Estimasi Kecenderungan Arah

Estimasi kecenderungan arah merupakan kecenderungan arah data pada setiap kondisi. Metode yang digunakan untuk menentukan kecenderungan arah yaitu belah tengah (*Split-middle*). Adapun tahapan dalam menggunakan metode ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Membagi dua data pada setiap kondisi
- 2) Setelah dibagi dua kemudian bagian kanan dan kiri juga dibagi menjadi dua bagian
- 3) Menentukan posisi median dari masing-masing belahan
- 4) Menarik garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik median data bagian kanan dan median data bagian kiri.

Berikut adalah estimasi kecenderungan arah pada setiap kondisi:

1) Estimasi Kecenderungan Arah Kondisi *Baseline-1* (A-1)



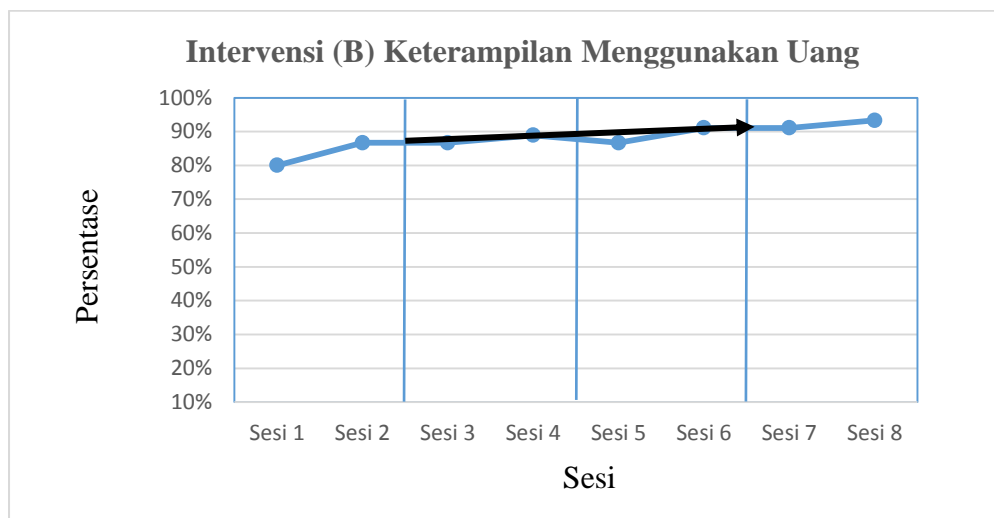
Grafik 4.6

Estimasi Kecenderungan Arah pada Kondisi *Baseline-1* (A-1)

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

Setelah ditentukan dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*) estimasi kecenderungan arah pada *baseline-1* (A-1) menunjukkan arah mendatar.

## 2) Estimasi Kecenderungan Arah Kondisi Intervensi (B)

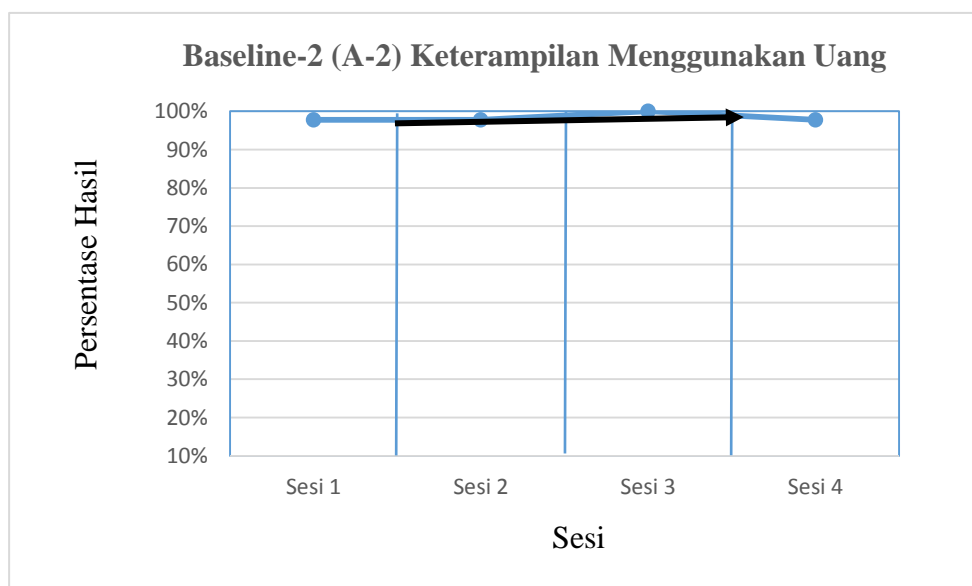


Grafik 4.7

## Estimasi Kecenderungan Arah pada Kondisi Intervensi (B)

Setelah ditentukan dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*) estimasi kecenderungan arah pada intervensi (B) menunjukkan arah meningkat.

## 3) E



enderungan Arah Kondisi *Baseline-2* (A-2)

Grafik 4.8

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

### Estimasi Kecenderungan Arah pada Kondisi *Baseline-2* (A-2)

Setelah ditentukan dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*) estimasi kecenderungan arah pada *baseline-2* (A-2) menunjukkan arah meningkat.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan tabel yang menggambarkan kecenderungan arah pada setiap sesinya.

Tabel 4.6

#### Analisis Estimasi Kecenderungan Arah

Kondisi	A-1	B	A-2
Kecenderungan Arah	→ (Mendatar)	↗ (Meningkat)	↗ (Meningkat)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kecenderungan arah pada kondisi *baseline-1* (A-1) adalah mendatar, pada kondisi intervensi (B) adalah meningkat dan pada kondisi *baseline-2* (A-2) adalah meningkat.

#### c. Kecenderungan Stabilitas

Menentukan kecenderungan stabilitas ini menggunakan kriteria stabilitas 15%. Jika persentase stabilitas sebesar 85% - 90% dikatakan stabil, sedangkan di bawah itu dikatakan tidak stabil (variabel). Kecenderungan stabilitas pada penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

##### 1) *Baseline-1* (A-1)

$$\begin{aligned} \text{Rentang stabilitas} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Kriteria stabilitas} \\ &= 21 \times 0,15 \\ &= 3,15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{3,15}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{3,15}{45} \times 100\% \end{aligned}$$

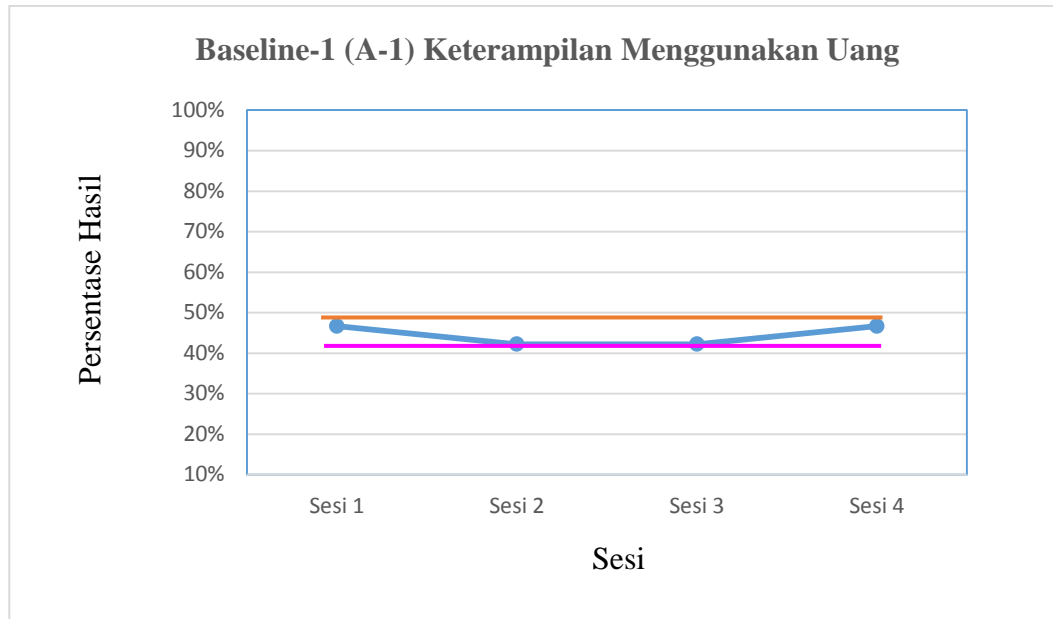
= 7

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

$$\begin{aligned}
 \text{Mean level} &= \frac{\text{jumlah skor pada setiap sesi}}{\text{jumlah sesi}} \\
 &= \frac{80}{4} \\
 &= 20 \\
 \text{Persentase} &= \frac{20}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= 0,44 \times 100\% \\
 &= 44 \\
 \text{Batas Atas} &= \text{Mean level} + (0,5 \times \text{Rentang} \\
 &\quad \text{stabilitas}) \\
 &= 44 + 3,5 \\
 &= 47,5 \\
 \text{Batas Bawah} &= \text{Mean level} - (0,5 \times \text{Rentang} \\
 &\quad \text{stabilitas}) \\
 &= 44 - 3,5 \\
 &= 40,5 \\
 \text{Kecenderungan Stabilitas} &= \frac{\text{data yang berada pada rentang}}{\text{jumlah sesi}} \times 100\% \\
 &= \frac{4}{4} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Kecenderungan stabilitas berdasarkan perhitungan di atas dapat digambarkan dalam grafik berikut:

No. Daftar: 03/ S1-PKh/
-------------------------



Grafik 4.9

Kecenderungan Stabilitas Keterampilan Menggunakan Uang Kondisi  
*Baseline-1 (A-1)*

Keterangan :

- = Batas Atas  
— = Batas Bawah

Hasil dari perhitungan stabilitas pada kondisi *baseline-1 (A-1)* sebesar 100%. Maka, kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline-1 (A-1)* dikatakan stabil.

2) Intervensi (B)

$$\begin{aligned} \text{Rentang Stabilitas} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Kriteria stabilitas} \\ &= 42 \times 0,15 \\ &= 6,3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{6,3}{45} \times 100\% \\ &= \frac{3,15}{45} \times 100\% \\ &= 14\% \end{aligned}$$

$$\text{Mean Level} = \frac{\text{jumlah skor pada setiap sesi}}{\text{jumlah sesi}}$$

$$= \frac{317}{8}$$

$$= 39,62$$

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

$$\text{Persentase} = \frac{39,62}{45} \times 100\%$$

$$= 0,88 \times 100\%$$

$$= 88\%$$

$$\text{Batas Atas} = \text{Mean level} + (0,5 \times \text{Rentang stabilitas})$$

$$= 88 + (0,5 \times 14)$$

$$= 88 + 7$$

$$= 95$$

$$\text{Batas Bawah} = \text{Mean Level} - (0,5 \times \text{Rentang stabilitas})$$

$$= 88 - (0,5 \times 14)$$

$$= 88 - 7$$

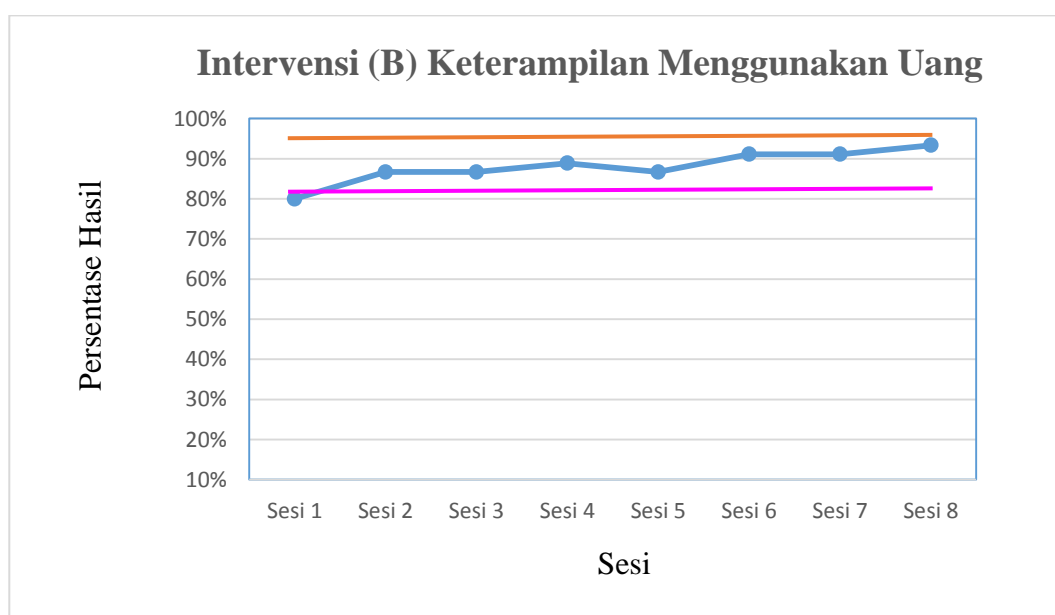
$$= 81$$

$$\text{Kecenderungan Stabilitas} = \frac{\text{data yang berada pada rentang}}{\text{jumlah sesi}} \times 100\%$$

$$= \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Kecenderungan stabilitas berdasarkan perhitungan di atas dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Grafik 4.10

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

Kecenderungan Stabilitas Keterampilan Menggunakan Uang Kondisi  
Intervensi (B)

Keterangan :

- = Batas Atas  
— = Batas Bawah

Hasil dari perhitungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) sebesar 87,5%. Maka, kecenderungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) dikatakan stabil.

3) *Baseline-2 (A-2)*

$$\begin{aligned} \text{Rentang Stabilitas} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Kriteria stabilitas} \\ &= 45 \times 0,15 \\ &= 6,75 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{6,75}{45} \times 100\% \\ &= \frac{0,15}{45} \times 100\% \\ &= 15\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Mean Level} &= \frac{\text{jumlah skor pada setiap sesi}}{\text{jumlah sesi}} \\ &= \frac{177}{4} \\ &= 44,25 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{44,25}{45} \times 100\% \\ &= 0,98 \times 100\% \\ &= 98\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Batas Atas} &= \text{Mean level} + (0,5 \times \text{Rentang} \\ &\quad \text{stabilitas}) \\ &= 98 + (0,5 \times 15) \\ &= 98 + 7,5 \\ &= 105,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Batas Bawah} &= \text{Mean Level} - (0,5 \times \text{Rentang} \\ &\quad \text{stabilitas}) \end{aligned}$$

$= 98 - (0,5 \times 15)$
--------------------------

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

$$= 98 - 7,5$$

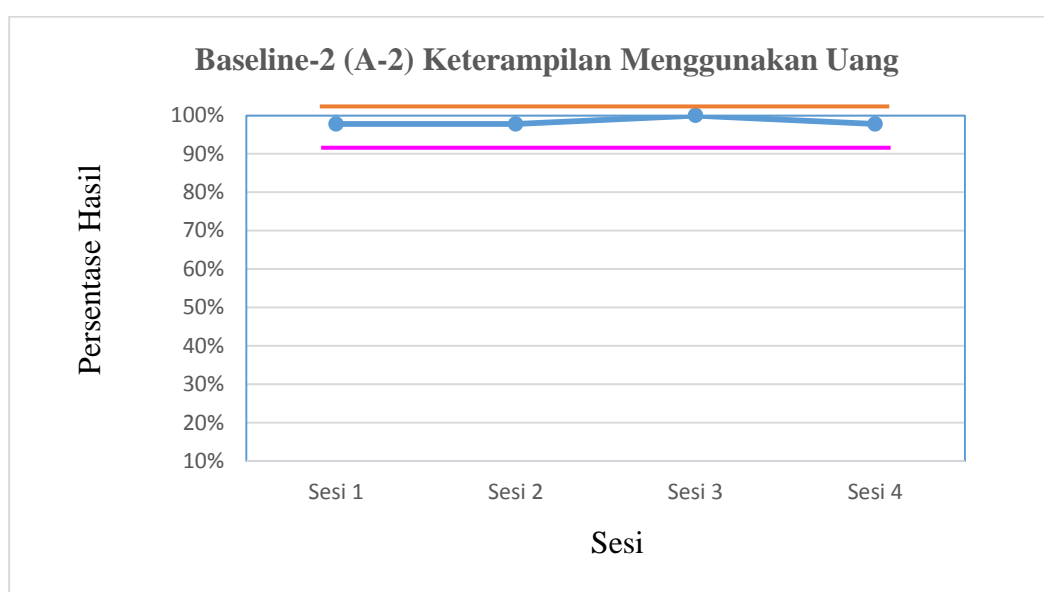
$$= 90,5$$

$$\text{Kecenderungan Stabilitas} = \frac{\text{data yang berada pada rentang}}{\text{jumlah sesi}} \times 100\%$$

$$= \frac{4}{4} \times 100 \%$$

$$= 100 \%$$

Kecenderungan stabilitas berdasarkan perhitungan di atas dapat digambarkan dalam grafik berikut:



Grafik 4.11

Kecenderungan Stabilitas Keterampilan Menggunakan Uang pada Kondisi  
*Baseline-2 (A-2)*

Keterangan :

- = Batas Atas
- = Batas Bawah

Hasil dari perhitungan stabilitas pada kondisi intervensi (B) sebesar 100%. Maka, kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline-2 (A-2)* dikatakan stabil.

Berikut merupakan tabel kecenderungan stabilitas dari setiap kondisi.

No. Daftar: 03/ S1-PKh/  
Tabel 4.7



Analisis Kecenderungan Stabilitas

Kondisi	<i>Baseline-1</i> (A-1)	Intervensi (B)	<i>Baseline-2</i> (A-2)
Kecenderungan	100%	87,5%	100%
Stabilitas	(Stabil)	(Stabil)	(Stabil)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa kecenderungan stabilitas pada setiap kondisi yaitu stabil, dengan persentase pada kondisi *baseline-1* (A-1) 100%, kondisi intervensi (B) sebesar 87,5%, dan pada kondisi *baseline-2* (A-2) sebesar 100%.

#### d. Jejak Data

Menentukan jejak data sama dengan kecenderungan arah.

Jejak data dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4.8

Analisis Kecenderungan Jejak Data

Kondisi	A-1	B	A-2
Kecenderungan	→	↗	↗
Jejak	(=)	(+)	(+)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kecenderungan jejak pada kondisi *baseline-1* (A-1) yaitu mendatar, kemudian pada kondisi intervensi (B) yaitu meningkat, dan pada kondisi *baseline-2* (A-2) yaitu meningkat.

#### e. Level Stabilitas

Menentukan level stabilitas dapat dilihat dari kecenderungan stabilitas pada suatu kondisi kemudian rentang dilihat dari batas atas dan batas bawah kondisi.

Tabel 4.9

Analisi Level Stabilitas

Kondisi	A-1	B
		No. Daftar: 03/S1-PKh/A2

Level Stabilitas	<u>Stabil</u>	<u>Stabil</u>	<u>Stabil</u>
dan Rentang	47,94 - 40,94	95 – 81	105,5-90,5

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dilihat bahwa level stabilitas pada semua kondisi yaitu stabil.

f. Perubahan Level

Menentukan perubahan level dengan cara menghitung selisih antara jumlah data sesi akhir dengan jumlah data sesi pertama, kemudian menentukan arahnya meningkat atau menurun dan beri tanda (+) jika membaik, (-) jika memburuk, (=) jika tidak ada perubahan.

Tabel 4.10

Analisis Perubahan Level

Kondisi	A-1	B	A-2
Perubahan Level	<u>46,66-46,66</u>	<u>93,33-80</u>	<u>97,33-97,33</u>
	(0)	(13,33)	(0)

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perubahan level pada kondisi *baseline-1* (A-1) adalah (0) dengan tanda (=) yang berarti tidak ada perubahan meskipun perolehan data naik turun, kemudian pada kondisi intervensi (B) adalah (13,33) dengan tanda (+) yang berarti ada perubahan perolehan data, kemudian pada kondisi *baseline-2* (A-2) adalah (0) dengan tanda (=).

Berikut dapat disimpulkan hasil analisis visual dalam kondisi subjek pada keterampilan menggunakan uang:

Tabel 4.11

Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

Kondisi	A-1	B	A-2
1. Panjang Kondisi	4	8	4
2. Kecenderungan Arah	→ (Mendatar)	↗ (Meningkat)	↗ (Meningkat)
3. Kecenderungan Stabilitas	100% (Stabil)	87,5% (Stabil)	100% (Stabil)
4. Kecenderungan Jejak	→ (=)	↗ (+)	↗ (+)
5. Level Stabilitas dan Rentang	<u>Stabil</u> 47,94 - 40,94	<u>Stabil</u> 95 - 81	<u>Stabil</u> 105,5-90,5
6. Perubahan Level	<u>46,66-46,66</u> (0)	<u>93,33-80</u> (13,33)	<u>97,33-97,33</u> (0)

## 2. Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi pada penelitian ini meliputi jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan data *overlap*. Hasil dari analisis antar kondisi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Jumlah Variabel yang Diubah

Jumlah variabel yang diubah dari kondisi *baseline-1* (A-1) ke intervensi (B) dan dari intervensi (B) ke *baseline-2* (A-2) berjumlah satu, berikut merupakan tabel jumlah variabel yang diubah:

Tabel 4.12

Analisis Jumlah Variabel yang Diubah

Perbandingan Kondisi	B/A-1	B/A-2
Jumlah Variabel yang Diubah	1	1

### b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi, perubahan kecenderungan arah dan efeknya pada data ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.13  
Analisis Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Perbandingan Kondisi	B/A-1	B/A-2
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	(=)	(+)
	→	→
	(=)	(+)
	→	→
	(+)	(+)

Berdasarkan tabel di atas perubahan kecenderungan arah dan efeknya pada kondisi *baseline-1* (A-1) ke kondisi intervensi (B) adalah meningkat dan dari kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline-2* (A-2) adalah meningkat.

c. Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas dapat dilihat dari kecenderungan stabilitas pada analisis dalam kondisi, sebagai berikut:

Tabel 4.14  
Analisis Perubahan Kecenderungan Stabilitas

Perbandingan Kondisi	B/A-1	B/A-2
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
	No. Daftar: 03/ S1-PKh/	

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa perubahan kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline-1* (A-1) ke kondisi intervensi (B) yaitu stabil ke stabil. Kemudian dari kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline-2* (A-2) yaitu stabil ke stabil.

d. Perubahan Level

Menentukan perubahan level dengan cara menghitung selisih antara jumlah data sesi terakhir kondisi *baseline-1* (A-1) dengan jumlah data sesi pertama kondisi intervensi (B), dan sesi terakhir kondisi intervensi (B) dengan sesi pertama *baseline-2* (A-2). Jika meningkat diberikan tanda (+), jika menurun diberikan tanda (-) dan (=) jika tidak ada perubahan. Perubahan level pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15

Analisis Perubahan Level

Perbandingan Kondisi	B/A-1	B/A-2
Perubahan Level	80-46,66 +33,34	97,77-93,33 +4,44

Berdasarkan tabel diatas perubahan level dari kondisi *baseline-1* (A-1) ke kondisi intervensi (B) dan dari kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline-2* (A-2) mengalami peningkatan.

e. Data overlap

Menentukan data overlap pada kondisi *baseline* (A) dan intervensi (B) dengan cara sebagai berikut:

- 1) Melihat batas atas dan batas bawah pada kondisi *baseline* (A) dan intervensi (B)
- 2) Menghitung banyaknya data pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang *baseline-1* (A-1) dan menghitung

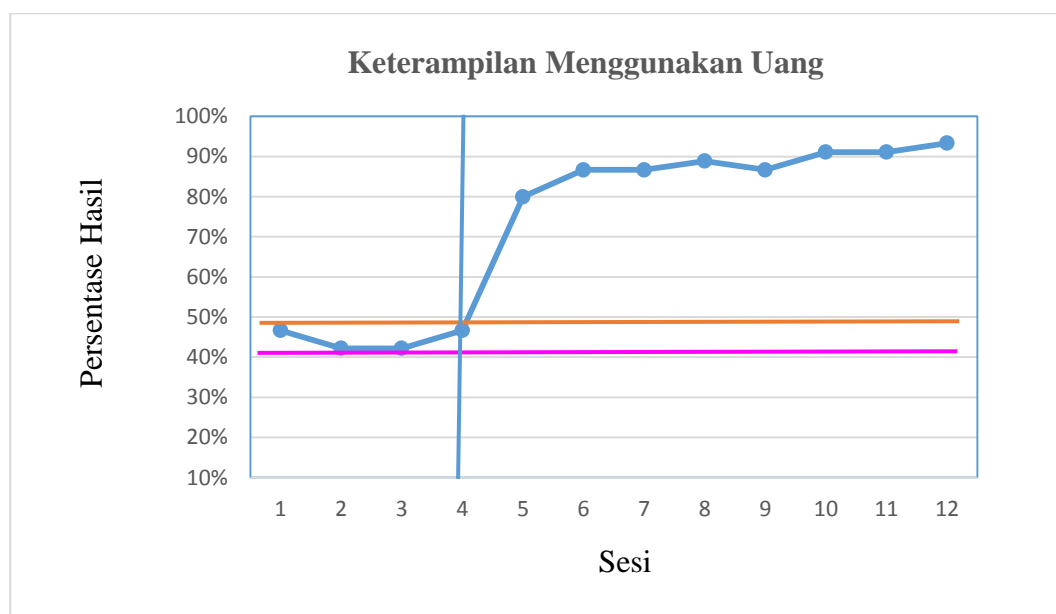
No. Daftar: 03/ S1-PKh/

banyaknya data pada kondisi *baseline-2* (A-2) yang berada pada rentang kondisi intervensi (B)

- 3) Data yang diperoleh dari langkah kedua dibagi banyaknya data dalam kondisi intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2) kemudian dikalikan 100%

Jika data pada kondisi *baseline* (A) lebih dari 90% yang tumpang tindih pada kondisi intervensi (B), hal ini berarti pengaruh intervensi terhadap target *behavior* tidak dapat diyakinkan. Berikut merupakan grafik yang menunjukkan ada tidaknya data *overlap* untuk penelitian ini:

- 1) *Overlap* kondisi *baseline-1* (A-1) ke kondisi intervensi (B)



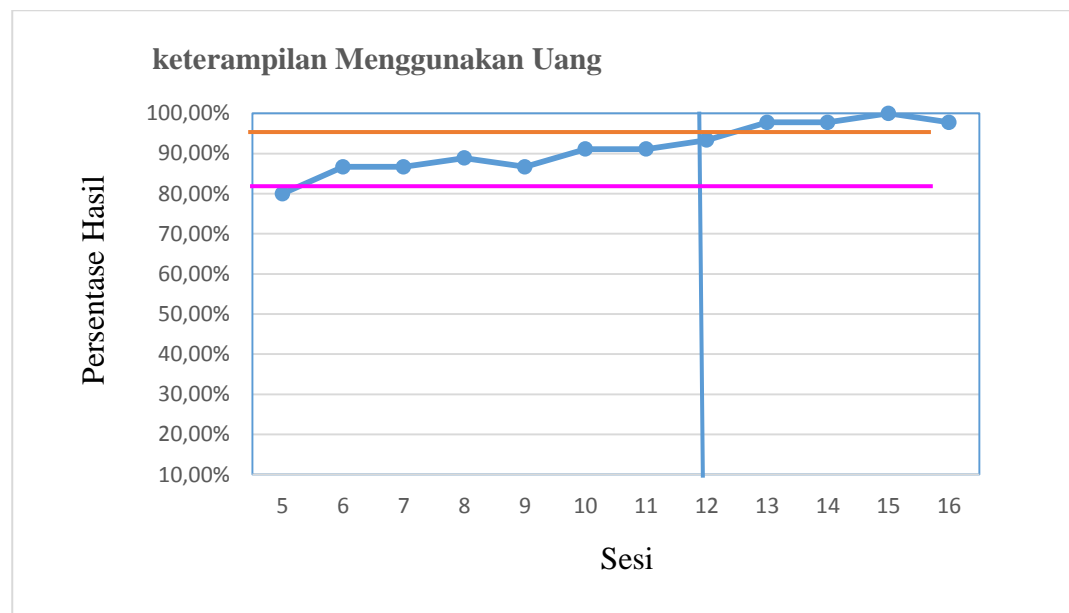
Grafik 4.12

Data *Overlap* pada Kondisi *Baseline-1* (A-1) ke Kondisi Intervensi (B)

Persentase *Overlap* pada Kondisi *Baseline-1* (A-1) ke Kondisi Intervensi (B)

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{jumlah data poin pada kondisi B yang berada pada rentang kondisi (A-1)}}{\text{jumlah seluruh data poin pada kondisi B}} \times 100\% \\
 &= \frac{0}{8} \times 100\% \\
 &= 0\%
 \end{aligned}$$

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

2) *Overlap* kondisi intervensi (B) ke kondisi *baseline-2* (A-2)

Grafik 4.13

Data *Overlap* pada Kondisi Intervensi (B) ke Kondisi *Baseline-2* (A-2)

Persentase *overlap* pada Kondisi Intervensi (B) ke Kondisi *Baseline-2* (A-2)

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{jumlah data poin pada kondisi B yang berada pada rentang kondisi A-2}}{\text{jumlah seluruh data poin pada kondisi A-2}} \times 100\% \\
 &= \frac{0}{4} \times 100\% \\
 &= 0\%
 \end{aligned}$$

Tabel 4.16

No. Daftar: 03/ S1-PKh/

Persentase *Overlap*



Perbandingan Kondisi	B/A-1	B/A-2
Persentase <i>Overlap</i>	0%	0%

Berdasarkan perolehan data, gambaran grafik dan tabel maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh intervensi berupa pembelajaran dalam pendidikan matematika realistik terhadap target *behavior* yaitu keterampilan menggunakan uang adalah baik.

Berdasarkan pemaparan analisis antar kondisi di atas, maka dapat disimpulkan dalam tabel rangkuman hasil analisis data antar kondisi, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.17

Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi

Kondisi yang Dibandingkan	B/A-1	B/A-2
1. Jumlah Variabel yang Diubah	1	1
2. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	 (=)	 (+)
3. Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Stabil ke Stabil	Stabil ke Stabil
4. Perubahan Level	80-46,66 +33,34	97,77-93,33 +4,44
5. Persentase <i>Overlap</i>	0%	0%

### C. Pembahasan

Subjek berinisial PS merupakan anak tunagrahita ringan yang mengalami hambatan dalam menggunakan uang. Anak mengalami hambatan dalam mengenal mata uang, menjumlahkan mata uang dan

No. Daftar: 03/ S1-PKh/



menggunakan uang. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran yang tepat bagi subjek. Adapun dalam penelitian ini, pembelajaran dalam matematika realistik dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan uang subjek.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 16 sesi, yang terbagi dalam tiga kondisi. *Baseline-1* (A-1) sebanyak empat sesi yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal subjek sebelum dilakukan intervensi, kemudian intervensi (B) sebanyak delapan sesi untuk meningkatkan keterampilan menggunakan uang, dan *Baseline-2* (A-2) sebanyak empat sesi untuk melihat hasil dari intervensi setelah dilakukan intervensi.

Pada pengambilan data kondisi *baseline-1* (A-1) dilakukan hingga data stabil, subjek pada sesi pertama dan sesi keempat mendapatkan skor 21 dengan persentase 46,66%, kemudian sesi kedua dan sesi ketiga subjek mendapatkan skor 19 dengan persentase sebesar 42,22%. Pada kondisi ini subjek belum mampu menunjukkan nilai mata uang Rp. 100, Rp. 500 dan Rp. 5.000, subjek belum mampu menyebutkan nilai mata uang Rp. 100, Rp. 500 dan Rp. 5.000, tetapi terkadang dengan bantuan secara verbal subjek mampu menyebutkan nilai mata uang yang ditunjukkan oleh peneliti, subjek juga belum mampu menjumlahkan nilai mata uang dengan jumlah maksimal Rp. 5.000, dan belum mampu menghitung kembalian uang.

Pengambilan data kondisi intervensi (B) dilakukan sebanyak delapan sesi hingga data stabil. Pada sesi pertama memperoleh skor 36 dengan persentase sebesar 80%, kemudian pada sesi kedua dan ketiga mendapatkan skor yang sama yaitu 39 dengan persentase sebesar 86,67%, sesi keempat mendapatkan skor 40 dengan persentase sebesar 88,89%, sesi kelima subjek memperoleh skor lebih rendah dari sesi keempat yaitu sebesar 39 dengan persentase 86,67%, sesi keenam dan ketujuh subjek mendapatkan skor 41 dengan persentase 91,11% dan sesi kedelapan subjek mendapatkan skor 42 dengan persentase 93,33%. Pada kondisi ini terlihat adanya peningkatan dari kondisi sebelumnya pada kondisi *baseline-1* (A-1) terlihat dari hasilnya yaitu anak mampu untuk menunjukkan nilai mata uang Rp. 100, Rp. 500, tetapi untuk Rp. 5.000 terkadang subjek kadang menyebutkan/

bantuan, pada kondisi ini di sesi satu sampai tiga anak masih memerlukan bantuan untuk menyebutkan nilai mata uang Rp.100 dan Rp.5.000, subjek juga masih memerlukan bantuan untuk menjumlahkan dan menghitung kembalian, namun ketika sesi selanjutnya anak mampu dengan mandiri menyebutkan nilai mata uang Rp. 100, Rp. 500 dan Rp. 5.000, subjek juga mampu menjumlahkan dan menghitung kembalian dengan jumlah maksimal Rp. 5.000.

Pengambilan data pada kondisi *baseline-2* (A-2) dilakukan sebanyak empat sesi. Sesi pertama dan kedua memperoleh skor 44 dengan persentase sebesar 97,77%, kemudian pada sesi ketiga mendapatkan skor sempurna yaitu 45 dengan persentase sebesar 100%, dan pada sesi keempat mendapatkan skor 44 dengan persentase sebesar 97,77%. Pada kondisi ini mengalami peningkatan dari kondisi intervensi (B) terlihat dari hasil skor dan persentase yang meningkat bahkan sesi ketiga pada kondisi ini subjek mendapatkan skor maksimal yaitu 45 dengan persentase 100%. Pada kondisi ini subjek sudah mampu menunjukkan dan menyebutkan nilai mata uang Rp. 100, Rp. 500 dan Rp. 5.000. Subjek juga sudah mampu menjumlahkan nilai mata uang dengan jumlah maksimal Rp. 5.000 tanpa bantuan. Namun untuk menghitung kembalian uang terkadang subjek masih harus dibantu.

Hasil dari penelitian ini yaitu penerapan pendidikan matematika realistik dapat meningkatkan keterampilan menggunakan uang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan mean level dari setiap kondisi, pada kondisi *baseline-1* (A-1) dengan persentase 44%, kondisi intervensi (B) dengan persentase 88%, dan kondisi *baseline-2* (A-2) dengan persentase 98%.

Endang Rochyadi (2015, hlm. 21) menyebutkan bahwa membelajarkan anak tunagrahita hendaknya dilakukan dengan kegiatan belajar dalam situasi yang konkret. Kemudian menurut Fajar (dalam Fatmawati, 2014, hlm. 324) Pengalaman langsung memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pembelajaran karena hampir semua anak tunagrahita/

pemahaman yang didapat dari kegiatan melakukan adalah sebesar 90%. Selain itu suatu pengetahuan akan menjadi bermakna bagi siswa jika proses pembelajaran dilaksanakan dalam suatu konteks (CORD, 1999) atau pembelajaran menggunakan permasalahan realistik (Wijaya, 2012, hlm. 20). Menurut hasil penelitian dari Hendra (2012) membuktikan bahwa pembelajaran matematika realistik berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan operasi hitung pada anak tunagrahita sedang, kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hidayatsyah (2016) dengan hasil kemampuan berhitung pembagian bagi siswa autistik kelas IV SD di SLB Tegar Harapan Yogtakarta meningkat dengan metode pendidikan matematika realistik, dan penelitian yang dilakukan oleh Gusti (2013) dengan hasil meningkatnya aktivitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bangun ruang pada siswa kelas Iva SDN 9 Sesetan menggunakan pendekatan pembelajaran matematika realistik.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian maka pnerapan pendidikan matematika realistik dapat meningkatkan keterampilan menggunakan uang siswa tunagrahita ringan di SLB C Bina Asih Cianjur.

No. Daftar: 03/ S1-PKh/
-------------------------