

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Variabel Penelitian**

Pengertian variabel seperti dikutip dari Creswell (2013, hlm. 77) bahwa “variabel merujuk pada karakteristik atau atribut seorang individu atau suatu organisasi yang dapat diukur atau diamati.”

Variabel penelitian merupakan “suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian” (Sunanto, Takeuchi, & Nakata, 2005, hlm. 12). Maka, disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah sesuatu yang dapat diamati dan diukur pada sebuah penelitian setelah diberikan suatu perlakuan. Ada dua macam variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### **1. Variabel Bebas**

Pengertian variabel bebas (*independent variables*) dalam sebuah penelitian eksperimen adalah “variabel yang menyebabkan, memengaruhi, atau berefek pada outcome” (Creswell, 2013 hlm. 77). Variabel bebas disebut juga sebagai variabel *treatment*, *manipulated*, *antecedent*, atau *predictor*. Menurut Sunanto, et al (2005, hlm. 12) bahwa yang dimaksud variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi variabel terikat.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media mozaik. Mozaik merupakan pembelajaran seni yang menggunakan kepingan-kepingan kaca, potongan kertas, atau biji-bijian yang kadang-kadang dipadukan dengan teknik melukis (Mely, dalam Arifah, 2014, hlm. 25).

Mozaik yang digunakan menggunakan bahan kertas yang telah diberikan pola/ gambar yang di *print out*. Gambar yang diberikan adalah gambar anak laki-laki yang menggunakan pakaian kemeja

berkancing. Setiap gambar yang diberikan untuk tiap sesi adalah sama. Tujuannya agar anak tidak terdistraksi oleh bentuk dan gambar yang berbeda.

Mozaik dipilih karena dianggap memiliki kelebihan dalam memberikan latihan kepada anak, karena dapat menunjang latihan koordinasi mata-tangan, latihan konsentrasi, latihan motorik halus, dan melatih memori. Mozaik ini juga dipilih karena cara kerjanya sesuai dengan modalitas yang sudah dikuasai oleh anak.

## 2. Variabel terikat

Variabel terikat (*dependet variable*) merupakan variabel yang bergantung pada variabel bebas atau hasil yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Creswell, 2013 hlm 77). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan mengenakan pakaian.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, keterampilan didefinisikan sebagai kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Schmidt memberikan pengertian keterampilan sebagai kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum dan pengeluaran energi dan waktu yang minimum, sedangkan Singer menyatakan bahwa “keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisien dan efektif.” Keterampilan yang ditekankan pada penelitian ini berkaitan dengan ketepatan tahap mengenakan baju dengan baik dengan durasi waktu minimum (dalam Mahendra & Ma'mun, 1998 ).

Ketepatan merupakan kemampuan tubuh atau anggota tubuh untuk mengarahkan sesuatu sesuai dengan sasaran yang dikehendaki. Ketepatan yang dimaksud adalah ketepatan memasukkan tangan ke dalam lubang baju yang sesuai, dan ketepatan memasangkan kancing. Durasi (waktu) dilihat dari lamanya melakukan tugas per tahap dalam mengenakan pakaian.

Pakaian yang digunakan adalah pakaian berupa kemeja berkancing, karena pakaian jenis ini paling sering digunakan oleh subjek. Jenis kancing dimodifikasi dari

Dwi Giarti Safarini, 2018

**PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

sekian banyak jenis kancing, peneliti memilih kancing jenis *jepret snap button* karena disesuaikan dengan kemampuan subjek dan aktivitas intervensi yang akan dilakukan.

## B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode eksperimen adalah “Suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang bisa mengganggu” (Arikunto, 2010, hlm. 9). Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan.

Rancangan penelitian eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimen subjek tunggal atau *single subject research experimental*.

Menurut Arifin, Z. (2011, hlm. 75) mengemukakan bahwa eksperimen subjek tunggal adalah:

Suatu eksperimen dimana subjek atau partisipannya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang atau lebih. Prinsip dasar eksperimen subjek tunggal adalah meneliti individu dalam dua kondisi, yaitu tanpa perlakuan dan dengan perlakuan.

Tipe desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian A-B-A. Menurut Sunanto, et al (2005, hlm. 61) menjelaskan bahwa “desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas”.

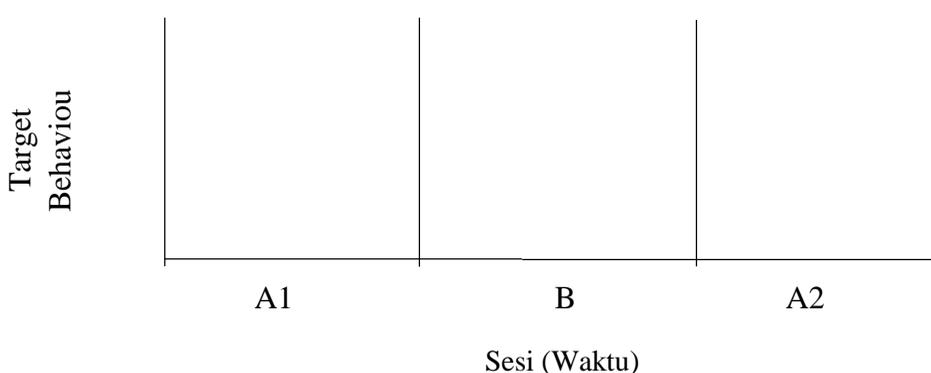
Pelaksanaan desain A-B-A dilakukan dengan pengukuran *targer behavior* pada beseline (A1) sebelum diberikan perlakuan (B) sampai data stabil. Kemudian, diukur pula pada kondisi intervensi (B) melalui media mozaik. Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) selesai, maka dilakukan pengukuran pada kondisi baseline kedua (A-2). Kondisi baseline kedua sebagai kontrol terhadap kondisi intervensi sehingga dapat menarik

**Dwi Giarti Safarini, 2018**

**PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
MENGANAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

kesimpulan adanya hubungan antara variabel bebas dengan terikat (Sunanto, et. al, 2005 hlm. 61).

Struktur dasar desain A-B-A adalah sebagai berikut:



Grafik 3.1 Struktur Dasar Desain A-B-A

Desain ini memiliki tiga tahapan kondisi, yaitu:

- a. Baseline 1 (A1)  
Baseline 1 merupakan kondisi awal subjek sebelum diberikan intervensi.
- b. Intervensi (B)  
Tahap ini merupakan proses pemberian intervensi melalui media mozaik.
- c. Baseline 2 (A2)  
Baseline 2 sebagai evaluasi sejauh mana pengaruh intervensi yang diberikan terhadap keterampilan

**Dwi Giarti Safarini, 2018**

**PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

mengenakan pakaian pada tunagrahita sedang, sehingga dapat ditarik kesimpulan mengenai adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

## C. Subjek dan Lokasi Penelitian

### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa tunagrahita sedang dengan identitas sebagai berikut:

Nama : A

Jenis kelamin : Laki-laki

Sekolah : SLB Negeri Bandung Barat

Alamat: Kp. Pakemitan Desa Rajamandala

Karakteristik Anak:

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, anak belum mampu mengenakan pakaian. Subjek merupakan anak tunagrahita sedang. Anak seringkali mengalami kesalahan saat memasukkan tangan ke lubang pakaian, juga mengalami masalah saat mengancingkan pakaian, misalnya saat kancing pertama yang seharusnya masuk lubang kancing pertama, justru masuk ke lubang kancing kedua. Anak juga mengalami kesulitan saat memegang kancing karena tangannya selalu gemetar saat memegang kancing baju. Kemampuan yang sudah dimiliki oleh subjek adalah subjek senang dengan kegiatan menempel, subjek juga sudah mampu membedakan bentuk, dan mengelompokkan bentuk. Untuk kemampuan motorik, subjek mampu menggenggam

**Dwi Giarti Safarini, 2018**

***PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN***

***MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) |

[perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

benda, namun untuk mengenakan pakaian dan memasukkan kancing ke lubang yang sama anak memerlukan bantuan.

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Bandung Barat yang beralamat di Jl. Kampung Baru Desa Ciptaharja; Kecamatan Cipatat; Kab. Bandung Barat.

## D. Instrumen dan Pengembangan Instrumen

Untuk melakukan penelitian memerlukan adanya alat ukur untuk mengetahui fenomena yang akan diukur. Alat ukur dalam penelitian disebut instrumen. Penggunaan instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan mengenakan pakaian berkancing pada anak tunagrahita sedang. Keterampilan mengenakan pakaian dilihat dari kemampuan mengenakan pakaian mulai dari orientasi pakaian antara bagian depan dan belakang, memasukkan lengan ke lubang lengan, merapikan kerah, merapikan ujung-ujung pakaian sampai mengancingkan. Keterampilan mengenakan pakaian juga melihat ketepatan yang berkaitan dengan ketepatan memasang, mengancing/ memasukkan kancing pada lubang dan durasi waktu minimum yang diperlukan untuk melakukan kegiatan tersebut. Alat ukurnya berupa tes kinerja dalam mengenakan pakaian.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam membuat instrumen yaitu:

### 1. Membuat Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen merupakan indikator yang akan diamati dan diukur berdasarkan aspek-aspek tertentu dalam mengenakan pakaian. Kemudian diturunkan dalam butir-butir soal. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes perbuatan sebab, yang diukur adalah kemampuan mengenakan pakaian jadi tes yang diberikan berupa praktik. Berikut ini kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 3.1**

Dwi Giarti Safarini, 2018

*PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

**Kisi-Kisi Instrumen Tes Kinerja Keterampilan  
Mengenakan Pakaian**

Variabel	Aspek yang diukur	Indikator	Teknik Pengumpulan Data
Keterampilan mengenakan pakaian	1. Kemampuan mengenakan pakaian	1.1. Menentukan bagian depan dan belakang pakaian	Tes perbuatan
		1.2. Menempatkan pakaian di pundak	Tes perbuatan
		1.3. Memasukkan tangan kanan ke lubang bagian kanan	Tes perbuatan
		1.4. Memasukkan tangan kiri ke lubang bagian kiri	Tes perbuatan
		1.5. Merapikan bagian kerah pakaian	Tes perbuatan
		1.6. Menyamakan ujung pakaian dengan mempertemukan ujung pakaian bagian bawah	Tes perbuatan
	2. Ketepatan	2.1. Memegang kancing dan tepi lubang kancing dengan tangan kanan/ kiri	Tes perbuatan
		2.2. Memegang tepi lubang	Tes perbuatan

**Dwi Giarti Safarini, 2018**

**PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

		kancing dengan tangan kanan/ kiri	
		2.3. Memasangkan kancing ke lubang yang sesuai	Tes perbuatan

Berdasarkan kisi-kisi diatas, selanjutnya dituangkan dalam butir-butir soal instrumen penelitian. Butir-butir soal dikembangkan dari indikator yang telah dibuat.

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Tes Kinerja**  
**Keterampilan Mengenakan Pakaian**

Variabel	Aspek yang diukur	Indikator	Butir Instrumen
Keterampilan mengenakan pakaian	1. Kemampuan mengenakan pakaian	1.1 Menentukan bagian depan dan belakang pakaian	1.1.1 Apakah subjek mampu menentukan bagian depan dan belakang pakaian?
		1.2 Menempatkan pakaian di pundak	1.2.1 Apakah subjek mampu menempatkan pakaian di pundak?
		1.3 Memasukkan tangan kanan ke lubang lengan pakaian bagian kanan	1.3.1 Apakah subjek mampu memasukkan tangan kanan ke lubang lengan bagian kanan?
		1.4 Memasukkan tangan kiri ke lubang lengan	1.4.1 Apakah subjek mampu memasukkan

Dwi Giarti Safarini, 2018

*PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		pakaian bagian kiri	tangan kiri ke lubang lengan bagian kiri?
		1.5 Merapikan bagian kerah pakaian	1.5.1. Apakah subjek mampu merapikan bagian kerah pakaian?
		1.6 Menyamakan ujung pakaian dengan mempertemukan ujung pakaian bagian bawah	1.6.1 Apakah subjek mampu menyamakan ujung pakaian dengan mempertemukan ujung pakaian bagian bawah kanan dan kiri?
	2. Ketepatan	2.1 Memegang kancing dengan tangan kanan/ kiri	2.1.1 Apakah subjek mampu memegang kancing pertama?
			2.1.2 Apakah subjek mampu memegang kancing kedua?
			2.1.3 Apakah subjek mampu memegang kancing ketiga?
			2.1.4 Apakah subjek mampu memegang

Dwi Giarti Safarini, 2018

*PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG*

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

			kancing keempat?
			2.1.5 Apakah subjek mampu memegang kancing kelima?
		2.2 Memegang tepi lubang kancing dengan tangan kanan/ kiri	2.2.1 Apakah subjek mampu memegang tepi lubang kancing pertama?
			2.2.2 Apakah subjek mampu memegang tepi lubang kancing kedua?
			2.2.3 Apakah subjek mampu memegang tepi lubang kancing ketiga?
			2.2.4 Apakah subjek mampu memegang tepi lubang kancing keempat?
			2.2.5 Apakah subjek mampu memegang tepi lubang kancing kelima?

**Dwi Giarti Safarini, 2018**

***PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG***

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

		2.3 Memasangkan kancing ke lubang yang sesuai	2.3.1 Apakah subjek mampu memasangkan kancing pertama ke lubang pertama?
			2.3.2 Apakah subjek mampu memasangkan kancing pertama ke lubang pertama?
			2.3.3 Apakah subjek mampu memasangkan kancing kedua ke lubang kedua?
			2.3.4 Apakah subjek mampu memasangkan kancing ketiga ke lubang ketiga?
			2.3.5 Apakah subjek mampu memasangkan kancing kelima ke lubang kelima?

**Dwi Giarti Safarini, 2018**

***PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## 2. Menentukan Kriteria Penilaian

Penilaian dilakukan menggunakan skala penilaian skor 1-5. Berikut ini adalah penilaian yang digunakan untuk penelitian.

**Tabel 3.3**  
**Skor Penilaian Tes Kinerja**  
**Keterampilan Mengenakan Pakaian**

1	2	3	4	5
Subjek tidak mampu melakukan apapun selama 30-60 detik, sehingga diperlukan bantuan penuh.	Subjek dapat melakukan usaha selama 21-30 detik dan mendapat bantuan fisik dan lisan.	Subjek dapat melakukan usaha selama 15-20 detik dan mendapat bantuan secara lisan	Subjek dapat melakukan usaha selama 15-20 detik tanpa bantuan.	Subjek dapat melakukan usaha <15 detik tanpa bantuan.

Keterangan:

Dengan jumlah soal 21, dan masing-masing nilai tertinggi adalah 5, maka total skor yang diperoleh anak maksimal adalah 105.

### E. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan validitas isi berupa *judgement-expert* dengan teknik kecocokan yaitu oleh dosen pendidikan khusus, guru SLB Negeri Bandung Barat, dan Resource center bagian asesmen dan intervensi.

Apabila butir instrumen cocok dan sesuai maka, penilai memberikan nilai 1 sedangkan apabila tidak cocok diberi nilai 0. Butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50 % (Susetyo, 2015, hlm.116).

Dwi Giarti Safarini, 2018

*PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |  
perpustakaan.upi.edu

Rumus yang digunakan untuk menghitung data melalui *expert judgement* adalah:

$$P = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$f$  = Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum f$  = Jumlah Penilai

#### F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes kinerja (lihat tabel 3.1) keterampilan mengenakan pakaian. Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan subjek dalam mengenakan pakaian pada *baseline* 1, intervensi dan *baseline*- 2.

#### G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menjelaskan mengenai alur yang dilakukan dalam melakukan penelitian.

##### 1. Pesiapan Penelitian

- a. Melakukan observasi di sekolah yang akan dijadikan lokasi penelitian.
- b. Menetapkan subjek dan masalah yang akan diteliti.
- c. Mengajukan proposal penelitian kepada pihak Departemen Pendidikan Khusus.
- d. Melakukan perizinan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu:
  - 1) Peneliti mengajukan surat pengangkatan pembimbing penyusunan skripsi kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) UPI.
  - 2) Peneliti mengajukan surat permohonan izin mengadakan penelitian yang ditujukan

- kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat.
- 3) Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat diajukan kepada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
  - 4) Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, peneliti ajukan kepada pihak SLB Negeri Bandung Barat sebagai tempat melakukan penelitian.
- e. Menyusun Instrumen penelitian melalui kisi-kisi yang ditampilkan dalam butir-butir instrumen yang dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.
  - f. Melakukan uji validitas instrumen, dilakukan dengan meminta penilaian dari para ahli bidang yang diteliti.
  - g. Menganalisis hasil uji validitas untuk menentukan layak atau tidaknya instrumen digunakan untuk melakukan penelitian.
2. Pelaksanaan Penelitian
- Pada tahap pelaksanaan penelitian, dilakukan beberapa tahapan, yaitu persiapan dengan membuat timeline dengan pihak berkepentingan, pengambilan data, dan mengolah data yang diperoleh selama melakukan *baseline 1*, *intervensi* dan *baseline 2*.
- a. Membuat timeline bersama wali kelas untuk melakukan penelitian dan pengambilan data.
  - b. Melaksanakan tahap *baseline 1* untuk mengetahui keterampilan anak dalam mengenakan pakaian.
  - c. Melakukan tahap intervensi menggunakan media mozaik.
  - d. Melakukan tahap *baseline 2* dengan mengukur kembali keterampilan anak dalam mengenakan pakaian setelah dilakukan intervensi.
  - e. Mengolah data sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang ada atau tidak adanya

hubungan antara variabel bebas dan terikat yang telah diteliti.

## H. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistika deskriptif.

Susetyo, ( 2014, hlm 4) mengemukakan bahwa:

Statistika deskriptif adalah bagian dari statistika yang membahas cara pengumpulan dan penyajian data, sehingga mudah untuk dipahami dan memberikan informasi yang berguna. Statistika deskriptif hanya mereduksi, menguraikan atau memberikan keterangan suatu data, fenomena atau keadaan ke dalam beberapa besaran untuk disajikan secara bermakna dan mudah dimengerti.

Statistika deskriptif yang digunakan pada penulisan eksperimen subjek tunggal adalah statistika deskriptif sederhana dimana data dari hasil penelitian digambarkan secara detail dalam bentuk grafik. Dalam desain SSR ini, grafik yang digunakan adalah grafik tipe garis sederhana (*type simple line graph*) berdasarkan data yang diperoleh dari desain A-B-A. Selanjutnya akan dianalisis dengan cara membandingkan kondisi awal (A1), setelah diberikan intervensi (B), dan pengulangan kondisi baseline A-1 sebagai evaluasi apakah terdapat media mozaik dapat meningkatkan keterampilan mengenakan pakaian berkancing pada subjek yang diteliti.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pengolahan data:

- a. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline 1
- b. Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi
- c. Menskor hasil pengukuran pada fase baseline 2
- d. Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase baseline 1, fase intervensi, dan fase baseline 2

**Dwi Giarti Safarini, 2018**

**PENERAPAN MEDIA MOZAIK DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN**

**MENGENAKAN PAKAIAN BERKANCING PADA ANAK TUNAGRAHITA SEDANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |

perpustakaan.upi.edu

- e. Menjumlah semua skor pada fase baseline 1, fase intervensi, dan fase baseline 2
- f. Membandingkan skor-skor pada fase baseline 1, fase intervensi, dan fase baseline 2
- g. Membuat analisis data bentuk grafik
- h. Menganalisis perubahan data dalam satu kondisi. Komponen yang dianalisis meliputi panjang kondisi, tingkat stabilitas, kecenderungan arah, jejak data, stabilitas dan rentang, serta tingkat perubahan.
- i. Menganalisis perubahan antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan di analisis. Komponen yang dianalisis meliputi jumlah variabel, perubahan *trend* dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan *presentase overlap*.