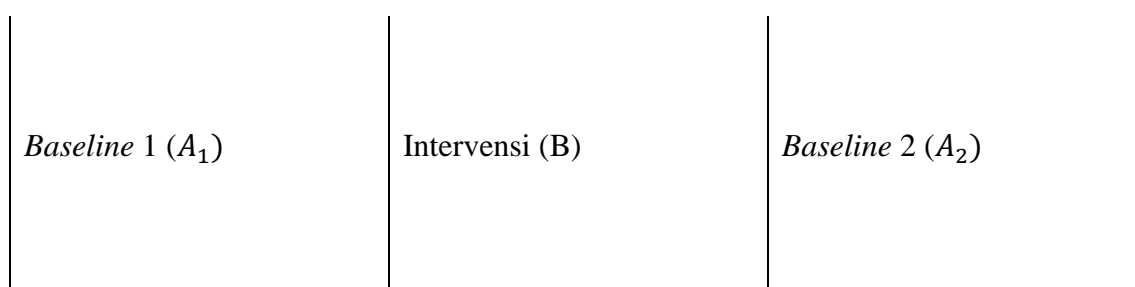


BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis *Single Subject Research* (SSR), dengan pola desain tunggal penelitian pada bidang modifikasi perilaku dengan kategori desain dengan pengulangan yaitu A-B-A. Menurut Sugiyono (2016, hlm.72) “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan”. Penelitian ini menggunakan subjek tunggal (SSR) untuk mengetahui peningkatan kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita. Adapun desain *single subject reseacrh* yang digunakan adalah *design* A-B-A yang terbagi dalam tiga kondisi yaitu (A-I) sebagai kondisi awal atau kemampuan dasar subyek dalam memahami cara menggunakan uang sebelum diberikan perlakuan atau intervensi, dalam hal ini kemampuan awal dalam menggunakan uang dalam kehidupan sehari-hari, B merupakan kondisi pemberian intervensi untuk meningkatkan kemampuan menggunakan uang, (A-2) kondisi kemampuan menggunakan uang setelah diberikan intervensi. Desain ini menunjukkan adanya sebab akibat antar kondisi. Secara umum desain A-I (*baseline* I), B (intervensi), A-2 (*baseline* 2) adalah sebagai berikut :



Grafik 3.1

Desain penelitian

Target Behavior

1. A-I (*baseline 1*) yaitu kondisi kemampuan dasar, dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan perlakuan atau treatment apapun. Dalam penelitian ini kemampuan yang akan diungkapkan adalah kemampuan menggunakan uang. Subjek diamati sehingga dalam kondisi kemampuan awal tersebut dapat diambil data tanpa ada rekayasa. Pengamatan dan pengambilan data dilakukan secara berulang untuk memastikan data yang didapatkan berupa kemampuan dasar subjek mengenal dan membedakan nominal uang. Pada proses baseline 1 direncanakan sebanyak empat sesi. Setelah didapatkan hasil tes pada *baseline (A₁)*, maka penelitian dilanjutkan dengan intervensi (B).
2. B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberikan perlakuan, dalam hal ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menggunakan uang diberikan program pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran langsung. Subjek diinstruksikan berbelanja yang terdiri dari delapan sesi yang setiap sesi diberikan tes secara berulang-ulang untuk mengetahui peningkatan kemampuan menggunakan uang berbelanja sampai Rp.5.000,-.
3. A-2 (*baseline 2*) yaitu pengamatan tanpa intervensi yang dilakukan subjek diberikan intervensi atau perlakuan. Disamping sebagai control dari kegiatan intervensi, baseline ini juga berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan dan sebagai evaluasi untuk melihat sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Baseline 2 (*A₂*), rencana dilakukan sebanyak empat sesi. Pengamatan dilakukan untuk melihat kemampuan menggunakan uang pada subjek.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SLB Purnamaa Asih yang beralamat Jl. Villa Duta No. 2 RT/RW 03/03

2. Subjek penelitian

Subyek penelitian ini adalah satu orang siswa tunagrahita ringan kelas III SDLB yang mempunyai hambatan dalam kemampuan menggunakan uang. Adapun datanya sebagai berikut:

Subyek :

Nama	: RAF
Jenis kelamin	: Laki-laki
Tempat tanggal lahir	: Bandung, 02 Juni 2007
Anak ke	: 2 (dua)
Alamat rumah	: Citepus 02 RT/RW 08/06 Bandung
Nama orang tua	:
1) Ayah	: YS
2) Ibu	: N

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel menurut Sunanto (2005, hlm. 12) “suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian”. Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas

Menurut Sunanto (2005, hlm.12) variabel bebas adalah yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran langsung. Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang pembelajaran dengan pelatihan-pelatihan yang dapat diterapkan dari keadaan nyata yang sederhana sampai yang lebih kompleks, menurut Majid. A (2013, hlm. 73).

Terdiri atas beberapa tahapan yang akan diajarkan secara berurutan. Tahapan-tahapan tersebut adalah :

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
- b. Mendemonstrasi pengetahuan dan keterampilan
- c. Membimbing pelatihan
- d. Memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik
- e. Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan dan penerapan konsep

2. Variabel terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam berbelanja menggunakan uang dengan nominal uang Rp. 5.000,- pada saat berbelanja.

Kemampuan anak dalam berbelanja menggunakan uang pada peneliti ini meliputi kemampuan memahami nilai mata uang ini terdiri atas kemampuan menyebutkan nilai mata uang, kemampuan menunjukkan nilai mata uang, kemampuan membedakan nilai mata uang, kemampuan menghitung nominal uang, kemampuan membelanjakan nominal uang yang dimiliki dengan benda atau barang yang diinginkan, serta kemampuan berkomunikasi dengan baik dengan lawan bicara pada saat berbelanja yang ditunjukkan oleh anak. Dalam penelitian ini yang diharapkan adalah subyek memahami konsep nilai mata uang, nominal mata uang dan konsep keterampilan menggunakan uang dengan pembelajaran berbelanja dengan total maksimal berbelanja Rp. 5.000,-.

Kemampuan berbelanja diukur melalui tes tertulis yang berbentuk isian singkat dan secara langsung melalui praktek berbelanja, datanya berupa presentasi (%) dimana jawaban anak akan dihitung dengan rumus. Adapun kemampuan anak dalam berbelanja yang diukur sebagai berikut.

- a. Menyebutkan nominal uang Rp. 500,- sampai Rp.5.000,- uang logam maupun kertas
- b. Membedakan nominal uang logam
- c. Membedakan nominal uang kertas
- d. Menjumlahkan nominal uang sampai Rp. 5000,- melalui pembelajaran langsung
- e. Mengurangkan nominal uang Rp. 5000,- melalui pembelajaran langsung
- f. Berbelanja 2 macam makanan dengan total maksimal belanja Rp. 5000,- dengan instruksi langsung yang diberikan oleh peneliti

D. Teknik pengumpulan data

Sugiyono (2016, hlm. 308) menjelaskan bahwa “teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes soal menggunakan uang. Terdapat tiga fase dalam pengumpulan data, pertama adalah *baseline-1* (A-1) dimana fase ini peserta didik diberikan tes sesuai dengan instrumen dan data yang didapat

menunjukkan kemampuan awal subjek, kemudian fase intervensi (B) dimana *fase* ini anak diberikan intervensi strategi pembelajaran langsung, pada fase terakhir diberikan tes sesuai dengan instrumen dan data yang dapat menunjukkan kemampuan menggunakan uang pada *fase* intervensi, dan *fase* terakhir yaitu *baseline-2* (A-2) untuk mengetahui sejauh mana data menunjukkan kemampuan subjek setelah diberikan perlakuan. Sehingga dari ketiga fase tersebut data yang diperoleh dapat menggambarkan bagaimana kemampuan awal, kemampuan selama intervensi dan kemampuan setelah diberikan intervensi.

Tes yang digunakan adalah butir soal menggunakan uang. Terdapat tiga indikator dalam pembuatan soal, yaitu :

- a. Menenal dan membedakan nilai nominal uang
- b. Penjumlahan dan pengurangan nilai nominal uang yang dibatasi sampai dengan nominal uang Rp. 5.000;
- c. Melakukan pembelajaran berbelanja secara langsung di kantin/warung sekolah dibatasi sampai dengan nominal Rp. 5.000;

Indikator pertama memiliki jumlah soal sebanyak 12 butir, indikator kedua memiliki jumlah soal sebanyak 3 butir, indikator ketiga memiliki jumlah soal sebanyak 3 butir, dan indikator keempat memiliki jumlah soal sebanyak 4 butir. Jadi jumlah keseluruhan butir soal sebanyak 22 butir.

Teknik pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan pengukuran persentase yang merupakan suatu pengukuran variabel terikat yang biasa digunakan oleh peneliti dan guru untuk mengukur perilaku dalam bidang akademik. Persentase ini dihitung dengan cara jumlah soal yang benar dibagi jumlah soal keseluruhan kemudian dikalikan seratus.

E. Instrumen Penelitian

Untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti, maka dibutuhkan suatu instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes. Penggunaan instrumen berupa tabel instrument yang didalamnya berisi mengenai indikator kemampuan menggunakan uang. Jenis ukuran untuk variabel terikat yang digunakan adalah presentasi.

Menurut Sugiono (2016, hlm. 148): Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian ini adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Instrumen penelitian menjadi bagian penting dalam melakukan penelitian karena berfungsi untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah instrumen yang telah disesuaikan dengan karakteristik subjek sesuai dengan kondisi yang dialami. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan tes menggunakan uang yang akan diberikan kepada anak pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Tes soal menggunakan uang dalam penelitian ini dilakukan pada setiap sesi. (A-1) untuk mengetahui kemampuan dasar menggunakan uang, pada kondisi intervensi (B) peserta didik diminta untuk menggunakan uang berbelanja dengan nominal uang Rp. 5.000; dan pada *baseline-2* (A-2) diberikan kembali tes soal menggunakan uang untuk mengetahui kemampuan menggunakan uang setelah diberikan perlakuan atau intervensi pada kondisi intervensi (B) tanpa memberikan perlakuan atau intervensi. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari intervensi, maka dengan membandingkan data dari *baseline-1* dan *baseline-2*. Apabila terdapat selisih dimana nilai *baseline-2* lebih besar dari *baseline-1*, hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dari intervensi yang diberikan.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat instrumen penelitian:

1. Membuat kisi-kisi Instrumen menggunakan uang

Instrumen merupakan gambaran rencana tes soal menggunakan uang yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Instrumen dibuat berdasarkan dengan kondisi anak.

Tabel 3.1
Kisi-kisi instrumen menggunakan uang

Variabel	Tujuan	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor soal	Jumlah soal
1. Pembelajaran berbelanja	Untuk mengetahui	1. Mengenal dan	a. Menyebutkan nilai pecahan nominal	1,2,3,4	12

kemampuan anak dalam berbelanja	membedakan nilai nominal uang	<ul style="list-style-type: none"> uang - Rp. 500 - Rp. 1.000 - Rp. 2.000 - Rp. 5.000 (uang kertas maupun logam) 	
		<ul style="list-style-type: none"> b. Menunjukkan nilai pecahan nominal uang <ul style="list-style-type: none"> - Rp. 500 - Rp. 1.000 - Rp. 2.000 - Rp. 5.000 (uang kertas maupun logam) 	5,6,7,8
		<ul style="list-style-type: none"> c. Membedakan nominal uang pecahan logam . <ul style="list-style-type: none"> - Nominal uang Rp. 500; logam dengan nominal uang Rp. 1.000; logam 	9
		<ul style="list-style-type: none"> d. Membedakan nominal uang pecahan kertas <ul style="list-style-type: none"> - Nominal uang Rp. 1.000; kertas dengan nominal uang Rp. 2.000; kertas 	10,11, 12

		(sebanyak dua buah) ditambah nominal uang Rp. 1.000; kertas sama dengan nominal uang Rp. 5.000; kertas (satu buah)		
	3. Mengurangi nilai nominal uang yang dibatasi sampai dengan nominal uang Rp. 5.000;	- Nominal uang Rp. 500; dikurangi nominal uang Rp. 100; sama dengan Rp. 400; - Nominal uang Rp. 500; dikurang nominal uang Rp. 200; sama dengan Rp. 300; - Nominal uang Rp. 1.000; dikurang nominal uang Rp. 500; sama dengan Rp. 500; - Nominal uang Rp. 2.000; dikurang nominal uang Rp. 1.000; sama dengan Rp. 1.000; - Nominal uang Rp. 5.000; dikurang nominal uang Rp. 2.000; sama	16,17, 18	3




dengan Rp. 3.000;					
4.	Melakukan pembelian berbelanja secara langsung di kantin / warung sekolah. Dibatasi sampai dengan nominal uang Rp. 5.000;	a.	Menggunakan uang untuk berbelanja - Anak mengambil uang belanjaan sesuai dengan nominal uang yang diinstruksikan oleh peneliti - Membeli barang sesuai dengan instruksi yang diberikan peneliti di kantin / warung sekolah - Menjumlahkan belanjaan yang telah dibeli sesuai dengan harga dan membayarnya pada saat berbelanja di kantin / warung sekolah - Menghitung kembalian setelah membayar belanjaan apabila terdapat sisa pada saat berbelanja di kantin / warung sekolah	19,20, 21,22	4

2. Instrumen Menggunakan uang

Instrumen menggunakan uang dibuat berdasarkan kisi-kisi yang telah ada. Berikut merupakan contoh butir soal dalam tabel instrumen menggunakan uang serta penilaian yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.2

Butir instrumen menggunakan uang
Butir-butir instrumen menggunakan uang

Indikator	Butir Instrumen	Skoring		Rubrik
		0	1	
1. Mengenal nominal uang	1. Sebutkan nilai pecahan nominal uang yang ditunjuk oleh peneliti (Rp. 500;)			Keterangan penilaian skoring 0 = Anak tidak mampu menyebutkan nilai pecahan nominal uang 1 = Anak mampu menyebutkan nilai pecahan nominal uang
a. Menyebutkan nilai pecahan nominal uang Rp. 500; Rp. 1.000; Rp. 2.000; Rp. 5.000 (uang logam maupun kertas)	 2. Sebutkan nilai pecahan nominal uang yang ditunjuk oleh peneliti (Rp. 1.000;) Logam  Kertas 			

-
3. Sebutkan nilai pecahan nominal uang yang ditunjuk oleh peneliti (Rp. 2.000;)



4. Sebutkan nilai pecahan nominal uang yang ditunjuk oleh peneliti (Rp. 5.000;)



-
- b. Tunjukkan nilai pecahan nominal uang Rp. 500; Rp. 1.000; Rp. 2.000; Rp. 5.000 (uang logam maupun kertas)

5. Tunjukkan nilai pecahan nominal uang yang telah disebutkan peneliti (Rp. 500;)



6. Tunjukkan nilai pecahan nominal uang yang telah disebutkan peneliti (Rp. 1.000;)



7. Tunjukkan nilai pecahan nominal uang yang telah disebutkan peneliti (Rp. 2.000;)



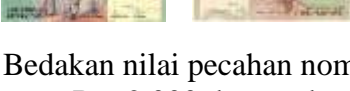
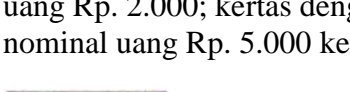

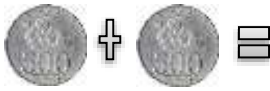




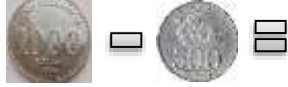

8. Tunjukkan nilai pecahan nominal uang yang telah disebutkan peneliti (Rp. 5.000;)



-
- c. Membedakan



9. Bedakan nilai pecahan nominal
-

nominal uang pecahan logam	uang Rp. 500; logam dengan nominal uang Rp. 1.000 logam				
<ul style="list-style-type: none"> - Nominal uang Rp. 500; logam dengan nominal uang Rp. 1.000; logam 	d. Membedakan nominal uang pecahan kertas	10. Bedakan nilai pecahan nominal uang Rp. 1.000; kertas dengan nominal uang Rp. 2.000 kertas			
<ul style="list-style-type: none"> - Nominal uang Rp. 1.000; kertas dengan nominal uang Rp. 2.000; kertas - Nominal uang Rp. 1.000; kertas dengan nominal uang Rp. 5.000; kertas - Nominal uang Rp. 2.000; kertas dengan nominal uang Rp. 5.000; kertas 		11. Bedakan nilai pecahan nominal uang Rp. 1.000; kertas dengan nominal uang Rp. 5.000 kertas			
	12. Bedakan nilai pecahan nominal uang Rp. 2.000; kertas dengan nominal uang Rp. 5.000 kertas				
					
					
					
Indikator	Butir Instrumen	Skoring	Rubrik		
2. Menjumlahkan nilai nominal uang. Dibatasi sampai dengan nominal uang Rp. 5.000; seperti : <ul style="list-style-type: none"> - Nominal uang Rp. 500; logam (sebanyak satu buah) ditambah Rp. 500; logam (sebanyak satu 	13. Hitunglah nominal uang Rp. 500; logam + nominal uang Rp. 500; logam =  14. Hitunglah nominal uang Rp. 1.000; kertas + nominal uang Rp. 500; logam =	<table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>1</td> </tr> </table>	0	1	Keterangan penilaian skoring 0 = Anak tidak mampu menyebutkan nilai pecahan nominal uang 1 = Anak mampu menyebutkan nilai
0	1				

buah) sama dengan nominal uang		pecahan nominal uang
Rp. 1.000; kertas/logam (satu buah)	15. Hitunglah nominal uang Rp.	
- Nominal uang Rp. 1.000;	2.000; kertas + nominal uang Rp.	
kertas (satu buah) ditambah nominal uang	1.000; kertas =	
500; logam (sebanyak satu buah) sama dengan		
nominal uang Rp. 1.500;		
- Nominal uang Rp. 2.000;		
kertas (sebanyak satu buah) ditambah nominal uang		
Rp. 1.000;		
kertas sama dengan nominal uang		
Rp. 3.000;		
3. Mengurangkan nilai nominal uang.	16. Hitunglah nominal uang Rp.	Keterangan penilaian
Dibatasi sampai dengan nominal	1.000; dikurang nominal uang Rp.	skoring
uang Rp. 5.000; seperti :	500; =	0 = Anak tidak
- Nominal uang Rp. 1.000;		mampu
dikurang Rp. 500; sama dengan Rp.	17. Hitunglah nominal uang Rp.	menyebutkan nilai
500	2.000; dikurang nominal uang	pecahan nominal
- Nominal uang Rp. 2.000;	1.000; =	uang
dikurang Rp. 1.000; sama dengan Rp.		1 = Anak mampu
1.000;	18. Hitunglah nominal uang Rp.	menyebutkan nilai
- Nominal uang Rp. 5.000;	5.000; dikurang nominal uang Rp.	pecahan nominal
dikurangi Rp.	2.000; =	uang

2.000; sama
dengan Rp.
3.000;



Indikator	Butir Instrumen	Skoring		Rubrik
		0	1	
4. Melakukan pembelajaran berbelanja secara langsung di kantin / warung sekolah. Dibatasi sampai dengan nominal uang Rp. 5.000; a. Menggunakan uang untuk berbelanja - Membeli barang sesuai instruksi yang diberikan peneliti di kantin /warung sekolah - Menjumlahkan belanjaan yang telah dibeli sesuai dengan harga dan membayarnya pada saat berbelanja di kanti / warung sekolah - Menghitung kembalian setelah membayar belanjaan apabila terdapat sisa	19. Anak mengambil uang nominal Rp. 5.000; diantara Rp. 2. 000; dan Rp. 5. 000; 20. Belilah jajanan di kantin / warung sekolah dengan daftar jajanan dibawah ini. 1) Snack (Rp. 1.000;) 2) Teh gelas (Rp. 1.000;) 21. Jumlahkan nominal jajanan yang telah dibeli di kantin /warung sekolah  Kemudian membayarnya sesuai dengan nominal yang dibawa oleh anak  22. Hitunglah kembalian nominal belanjaan yang telah dibeli di kantin / warung sekolah apabila terdapat sisa dari nominal yang dibawa oleh anak			Keterangan penilaian skoring 0 = Anak tidak mampu menyebutkan nilai pecahan nominal uang 1 = Anak mampu menyebutkan nilai pecahan nominal uang

Ika Lestari, 2018

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGUNAKAN UANG PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN

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

pada saat
berbelanja di
kantin /
warung
sekolah



$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor maksimal = 22

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen penelitian ini digunakan, maka peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen tersebut dapat digunakan atau tidak, maka harus memenuhi kriteria yakni instrumen yang valid. Menurut Sugiono (2016, hlm. 363) “Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti”.

1. Validitas

Mencari kesesuaian antara alat pengukur dengan tujuan pengukuran merupakan tujuan dari uji validitas, sehingga suatu tes hasil belajar dapat dikatakan valid apabila tes tersebut benar-benar mengukur hasil belajar. Untuk mengukur tingkat validitas instrumen peneliti menggunakan *expert judgement* yaitu penilaian dari para ahli. Dimana penilaian validitas instrumen dilakukan oleh ahli. Hasil judgement kemudian dihitung dengan menggunakan persentase, dengan rumus :

$$\text{Presentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = jumlah cocok

N = jumlah penilai

(Hasil perhitungan uji validitas)

Tabel 3.3

Daftar Pemberi Judgement

No	Nama	Jabatan
----	------	---------

1	Dr. Iding Tarsidi, M.Pd	Dosen Departemen PKh FIP UPI
2	Neni Sariningsih, S.Pd	Guru SLB Purnama Asih
3	Nera Nurlayinah, S.Pd	Guru SLB Purnama Asih

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan oleh 3 ahli yaitu: Dr. Iding Tarsidi, M.Pd, Neni Sariningsih, S.Pd, dan Nera Nurlayinah, S.Pd menilai, 22 butir instrumen yang diuji validitasnya tersebut sudah tepat dan sesuai dengan kondisi anak. Instrumen penelitian (soal tes) layak digunakan dalam penelitian.

G. Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan analisis statistik deskriptif. Dimana tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran secara jelas pengaruh atau efek intervensi terhadap perilaku yang akan dirubah dalam jangka waktu tertentu. Bentuk penyajian data diolah menggunakan grafik, sebagaimana yang diungkap oleh Sunanto (2005, hlm.36) “Dalam proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik khususnya grafik garis”.

Tujuan pembuatan grafik menurut Sunanto (2005, hlm. 36) memiliki dua tujuan utama yaitu :

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

Proses analisis dengan visual grafik diharapkan dapat lebih menggambarkan kemampuan menggunakan uang pada anak tunagrahita. Menurut Sunanto (2005, hlm. 37) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut :

1. Absis adalah sumbu X merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya, sesi, hari, dan tanggal)

2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya, persen, frekuensi, dan durasi)
3. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala
4. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50%, dan 75%)
5. Label kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi *eksperimen*, misalnya baseline atau intervensi
6. Garis perubahan kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam garis putus-putus
7. Judul grafik judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat

Langkah-langkah yang diambil dalam menganalisis data tersebut yaitu :

1. Menskor hasil penilaian pada kondisi baseline-I (A1) dari setiap subjek pada tiap sesi.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B) dari subjek pada tiap sesi.
3. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-2* (A2) dari setiap subjek pada setiap sesi.
4. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-I* (A1), kondisi intervensi (B), *baseline-2* (A2)
5. Membandingkan hasil skor pada *baseline-I* (A1), skor intervensi (B), *baseline-2* (A2)
6. Membuat analisis data dalam bentuk grafik garis, sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase tersebut
7. Membuat analisis dalam kondisi antar kondisi.

Langkah penganalisan dalam kondisi antar kondisi. Analisis perubahan dalam kondisi baseline atau kondisi intervensi. Adapun komponen yang akan dinalisis dalam kondisi ini meliputi :

1. Panjang kondisi

Panjang kondisi menunjukkan banyaknya data dan sesi yang ada pada suatu kondisi atau *fase*.

2. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada diatas dan dibawah garis tersebut sama banyak.

3. Tingkat Stabilitas (*level stability*)

Menunjukkan homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat dihitung dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean*.

4. Tingkat perubahan (*level change*)

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antara kondisi.

5. Jejak data

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Prubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

6. Rentang

Rentang dalam kelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang ini memberikan informasi sebagaimana yang diberikan pada analisis tentang tingkat perubahan(*level change*).

Analisis antar kondisi meliputi komponen sebagai berikut :

1. Variabel yang diubah

Merupakan variabel terikat atau sasaran yang difokuskan

2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Merupakan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dengan intervensi.

3. Perubahan stabilitas dan efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, atau menurun) secara konsisten.

4. Perubahan level data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah. Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu tingkat (*level*) perubahan data antara kondisi ditunjukkan selisih antara data terakhir pada kondisi baseline dan data pertama pada kondisi intervensi. Nilai selisih ini menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat sebagai pengaruh dari intervensi.

5. Data yang tumpang tindih

Data tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.