

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB YKS III Katapang Bandung. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunagrahita sedang kelas tiga SDLB-C1 di SLB YKS III Katapang yang berjumlah dua orang.

- a. Nama : SR
CA (*Chronological Age*) : 8 Juni 2003
MA (*Mental Age*) : 5 tahun
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Kelas : III SDLB-C1
- b. Nama : AL
CA (*Chronological Age*) : 20 Agustus 2004
MA (*Mental Age*) : 5 tahun
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
Kelas : III SDLB-C1

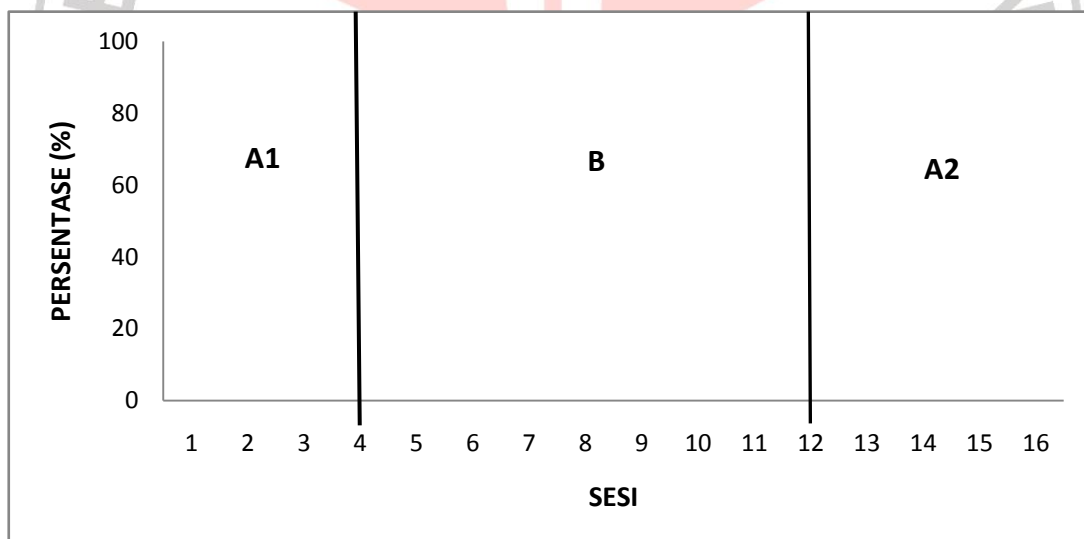
c. Karakteristik Anak

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada masing-masing subjek penelitian, dapat diketahui beberapa karakteristik anak diantaranya adalah subjek SR dan AL mengalami permasalahan berhubungan dengan kemampuan motorik halus, salah satunya dalam kegiatan meniru bentuk. Masih terdapat beberapa kesalahan ketika anak meniru bentuk ataupun tulisan, sehingga beberapa bentuk terlihat tidak sesuai dengan contoh yang diberikan. Melihat kondisi anak yang mengalami permasalahan seperti itu, diharapkan dengan diberikannya intervensi

melalui teknik pembelajaran melukis dengan jari dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada kedua subjek penelitian, khususnya dalam aspek meniru bentuk geometri.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR). *Single Subject Research* (SSR) merupakan pendekatan eksperimen digunakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku yang terjadi pada seseorang setelah dilakukan penanganan/intervensi secara berulang-ulang. dengan menggunakan Desain A-B-A. Sunanto, J *et al.* (2006:44), mengemukakan bahwa “Desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas yang lebih kuat dibandingkan dengan desain A-B”. Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan juga *baseline-2* (A-2). Desain A-B-A dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Grafik 3.1

Desain A-B-A

Dalam penelitian ini *baseline-1* (A-1) adalah kondisi awal anak dalam kemampuan motorik halus yang meliputi aspek meniru bentuk geometri sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Pengukuran pada fase ini dilakukan sebanyak empat sesi, dengan durasi yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Tria Nurhasanah, 2013

Pengaruh Teknik Pembelajaran Melukis Dengan Jari Terhadap Peningkatan Motorik Halus Siswa Tunagrahita Sedang
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu6

Intervensi (B) yang diberikan adalah berupa teknik pembelajaran melukis dengan jari selama diberi perlakuan yaitu anak dilatih secara terus-menerus. Intervensi ini dilakukan selama delapan sesi.

Baseline-2 (A-2) merupakan pengamatan kembali terhadap pengulangan *baseline-1* (A-1) yaitu mengenai kemampuan motorik halus, sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

C. Metode Penelitian

“Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu” (Sugiyono,2011:3). Penelitian ini bermaksud untuk membuktikan pengaruh teknik pembelajaran melukis dengan jari terhadap peningkatan motorik halus siswa tunagrahita sedang dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2011:107) bahwa : “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan *Single Subject Research* (SSR) yang bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh dari suatu perlakuan/intervensi yang diberikan kepada individu secara berulang ulang dalam waktu tertentu.

Seperti yang dikemukakan oleh Sunanto, J *et al.* (2006:41) bahwa “pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu”.

D. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep

Menurut Kerlinger (Sugiyono,2011:61) menyatakan bahwa ‘variabel adalah konstruk (*construct*) atau sifat yang akan dipelajari’. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas

“Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau hubungan dengan variabel terikat”. (Sugiyono, 2011:61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah teknik pembelajaran melukis dengan jari.

“Teknik merupakan keterampilan dan seni (kiat) untuk melaksanakan langkah-langkah yang sistematis dalam melakukan suatu kegiatan ilmiah yang lebih luas atau metode”. (Sudjana, D 2001:13)

“Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru” (Sagala, S 2010 : 61).

Sedangkan melukis dengan jari, menurut Megantari, A. (2011:36) adalah “kegiatan melukis yang dilakukan secara langsung menggunakan jari tangan yang dituangkan diatas permukaan datar yang dapat menemukan perubahan warna baru ketika mencampurkan warna”.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Teknik pembelajaran melukis dengan jari diartikan sebagai prosedur yang sistematis dalam kegiatan seseorang mengolah media dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi yang dilakukan secara langsung menggunakan jari tangan dengan adonan yang dibuat secara khusus menjadi sesuatu kemampuan baru yang dipelajari.

b. Variabel terikat

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas” (Sugiyono,2011:61). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah motorik halus.

“Motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus. memegang mainan, mengancingkan baju, atau melakukan apa pun yang memerlukan keterampilan tangan menunjukkan keterampilan halus” (Santrock, J 2007 : 216).

Sementara itu menurut Saputra, Y dan Badruzaman (2009:31) mengemukakan pendapatnya bahwa “Motorik halus atau Gerak halus adalah kemampuan individu beraktivitas dengan menggunakan otot-otot halus (Kecil)”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka motorik halus adalah kemampuan seseorang dalam kegiatan yang melibatkan otot-otot halus dan koordinasi gerak mata dan tangan.

2. Definisi Operasional

a. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Teknik pembelajaran melukis dengan jari. Teknik pembelajaran melukis ini dilakukan langsung menggunakan jari tangan diatas kertas dengan adonan yang dibuat khusus. Adapun langkah-langkah atau prosedur pelaksanaan teknik pembelajaran melukis dengan jari menurut Didaktik Metodik Taman Kanak-Kanak (Megantari, A, 2011:37), adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan alat dan bahan
- 2) Guru menjelaskan apa yang akan di lakukan oleh anak
- 3) Anak diminta memasukan tangannya ke dalam air sebelum melakukan *finger painting*.
- 4) Anak di beri kesempatan untuk menemukan sendiri teknik-teknik dalam melakukan *finger painting*.
- 5) Guru memberikan petunjuk tentang cara-cara mengeringkan *finger painting* anak.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motorik halus. Motorik halus didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam kegiatan yang melibatkan otot-otot halus dan koordinasi gerak mata dan tangan. Motorik halus dalam penelitian ini yang diteliti adalah pada aspek meniru bentuk geometri. Mengukur aspek meniru bentuk geometri ini dilakukan melalui kegiatan meniru bentuk horizontal pada garis kotak dengan jari, meniru bentuk vertikal pada garis kotak dengan jari, meniru bentuk diagonal pada garis kotak dengan jari, meniru bentuk zigzag pada garis kotak dengan jari, meniru bentuk lengkung pada garis kotak dengan jari, meniru bentuk persegi empat pada garis kotak dengan jari, meniru bentuk jajar genjang pada garis kotak dengan jari, meniru bentuk segitiga pada garis kotak dengan jari, meniru bentuk belah ketupat pada garis kotak dengan jari, dan meniru bentuk lingkaran pada garis kotak dengan jari. Untuk kriteria penilaian adalah Skor 1 : Jika anak tidak dapat mengerjakan sesuai dengan garis

dan ukuran yang di tentukan. Skor 2 : Jika anak dapat mengerjakan sesuai dengan garis atau ukuran yang di tentukan, dan Skor 3 : Jika anak dapat mengerjakan sesuai dengan garis dan ukuran yang di tentukan.

Adapun satuan ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan persentase, yang menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan 100%.

E. Instrumen Penelitian

Penelitian pada dasarnya adalah melakukan kegiatan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Menurut Sugiyono, (2011:148) mengemukakan bahwa “Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian, jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”

Instrumen dalam penelitian ini yang digunakan adalah berupa tes kinerja yang sesuai dengan target *behavior* yang ingin dicapai. Penggunaan instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian dan kemampuan siswa dalam motorik halus pada aspek meniru bentuk geometri melalui teknik pembelajaran melukis dengan jari.

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam penyusunan instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Subjek penelitian dipilih berdasarkan hasil observasi dan rekomendasi dari guru kelas, selanjutnya peneliti melakukan studi pendahuluan yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang agar dapat diketahui kondisi anak pada saat ini.

2. Membuat kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai dasar pengembangan instrumen yang disesuaikan dengan kemampuan awal anak.

3. Membuat kriteria penilaian.

Setelah instrumen penelitian telah dibuat, selanjutnya peneliti menetapkan kriteria penilainnya. Penilaian digunakan untuk mendapatkan skor pada tahap

baseline-1 (A-1), intervensi (B) dan tahap *baseline-2* (A-2). Penilaian butir soal dilakukan dengan kriteria sebagai berikut : skor 1 : Jika anak tidak dapat mengerjakan sesuai dengan garis dan ukuran yang di tentukan. skor 2 : Jika anak dapat mengerjakan sesuai dengan garis atau ukuran yang di tentukan, dan skor 3 : Jika anak dapat mengerjakan sesuai dengan garis dan ukuran yang di tentukan.

4. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen dalam penelitian ini menjadi pegangan untuk peneliti ketika berada dilapangan. Penyusunan instrumen ini disesuaikan dengan kisi-kisi yang telah dibuat sebelumnya, yaitu berdasarkan pada kemampuan awal anak. Adapun instrumen tes yang diberikan adalah berbentuk kinerja (perbutan). Tes ini berfungsi untuk mengukur kemampuan motorik halus dalam meniru bentuk geometri. Dalam tes ini subjek diberikan beberapa instruksi untuk melakukan kegiatan meniru beberapa bentuk dengan jari menggunakan adonan yang telah disiapkan yang jumlahnya sebanyak sepuluh, setelah tes dilakukan selanjutnya hasil tersebut dihitung.

5. Format Pencatatan

Menyiapkan format pencatatan yang akan digunakan sebagai pedoman untuk menilai kemampuan motorik halus pada aspek meniru bentuk geometri untuk setiap subjek penelitian.

6. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat sebagai acuan dalam kegiatan mengajar di dalam kelas. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan kurikulum pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, di dalamnya memuat seluruh kegiatan pembelajaran/treatment yang akan diberikan.

7. Uji validitas instrumen

“Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”. (Arikunto,S.2006:168). Sehingga suatu instrumen dikatakan valid jika mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen tersebut dikatakan kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Instrumen

yang telah disusun dan akan digunakan diuji terlebih dahulu validitasnya melalui pendapat ahli (*judgement experts*).

Penilaian validitas instrumen ini dilakukan menurut skor hasil *judgement* validitas yang diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah cocok

N : Jumlah penilai ahli

Adapun empat ahli yang melakukan penilaian *judgement* adalah :

Penilai I	: Dr. HM. Sugiarmim, M.Pd	(Dosen PKh UPI)
Penilai II	: Dr. Nia Sutisna, M.Si	(Dosen PKh UPI)
Penilai III	: Ema Siti Komariah, S.Pd	(Guru SLB YKS III Katapang)
Penilai IV	: Dra. Rokmiati, M.MPd	(Guru SLB YKS III Katapang)

Hasil uji validitas instrumen melalui hasil perhitungan *expert-judgement* dari empat ahli diatas (terlampir), di peroleh hasil 100% dan 75%, sehingga instrumen yang digunakan dapat dikatakan valid

F. Prosedur Penelitian

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

Pada fase *baseline-1* ini, pengukuran dilakukan sebanyak empat sesi, dimana setiap sesi dilakukan pada hari yang berbeda, adalah sebagai berikut :

- Pertama, mengkondisikan siswa dalam kondisi dan situasi yang memungkinkan untuk dilakukan tes. Agar siswa lebih berkonsentrasi dan dalam keadaan yang nyaman.
- Kedua, melakukan tes kinerja dengan memberikan instrumen yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus pada aspek meniru bentuk geometri.
- Ketiga, mengamati siswa saat melakukan tes menggunakan instrumen yang disediakan.

d. Setelah tes dilakukan terhadap siswa, selanjutnya peneliti memasukan data yang diperoleh kedalam format pencatatan data.

2. Intervensi (B)

Pada tahap intervensi ini, dilakukan melalui teknik pembelajaran melukis dengan jari. Dalam melakukan intervensi, fase yang dilakukan adalah sebanyak delapan sesi. Adapun langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti mengkondisikan siswa, agar siswa siap menerima materi intervensi dari peneliti. Setelah siswa di rasa siap, peneliti memberikan langkah-langkah dalam teknik pembelajaran melukis dengan jari.
- b. Peneliti memberikan arahan dalam teknik pembelajaran melukis dengan jari yang harus dilakukan oleh siswa. Kemudian Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan.
- c. Siswa melakukan kegiatan melukis dengan jari sesuai arahan peneliti.

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

Peneliti memberikan tes kinerja kembali kepada masing-masing subjek penelitian seperti pada *baseline-1 (A-1)* adalah sebanyak empat sesi. Dengan menggunakan format tes melalui prosedur pelaksanaan yang sama, diharapkan dapat ditarik kesimpulan dari hasil keseluruhan penelitian yang telah di lakukan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan tes. Dimana tes itu adalah “Serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.(Arikunto,S. 2006:150). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah memberikan kinerja pada anak yang berhubungan dengan kemampuan motorik halus siswa tunagrahita sedang dalam aspek meniru bentuk geometri. Skoring dilakukan dimana setiap kegiatan anak akan di beri nilai sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan pada setiap tes tersebut. Data di catat pada format pencatatan yang telah disiapkan, setelah data terkumpul kemudian setiap komponen dijumlahkan.

H. Pengolahan dan Analisis Data

1. Pengolahan Data

Pengolahan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengukuran persentase. Menurut Sunanto, J *et al.*(2006:16) mengemukakan bahwa : “persentase (*percentage*) sering digunakan oleh peneliti atau guru untuk mengukur perilaku dalam bidang akademik maupun sosial”. Persentase (%) di hitung dengan cara perilaku atau peristiwa di bagi keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan seratus. untuk menghitung persentase kemampuan motorik halus pada aspek meniru bentuk geometri adalah dengan cara dibawah ini:

$$\frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Kegiatan pengukuran dalam pengolahan data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung persentase kemampuan meniru bentuk geometri yang dilakukan sebagai pengukuran fase *baseline-1* dari masing-masing subjek setiap sesinya.
- b. Menghitung persentase kemampuan meniru bentuk geometri yang dilakukan sebagai pengukuran fase intervensi dari masing-masing subjek setiap sesinya.
- c. Menghitung persentase kemampuan meniru bentuk geometri yang dilakukan sebagai pengukuran fase *baseline-2* dari masing-masing subjek setiap sesinya.
- d. Membandingkan persentase kemampuan meniru bentuk geometri pada fase beseline dan intervensi dari masing-masing subjek setiap sesinya.

2. Analisis Data

“Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul” (Sugiyono,2011:207).

Sementara itu Sunanto, J *et al.* (2006:65) mengemukakan bahwa “Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan”. Dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2011:207) mengemukakan bahwa :

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan grafik, seperti yang dikemukakan oleh Sunanto, J *et al.* (2006:38) bahwa “Grafik memiliki peranan penting pada saat menganalisis data dalam penelitian modifikasi perilaku dengan disain subjek tunggal”.

Menurut Sunanto, J *et al.*(2006: 30), mengemukakan beberapa komponen dalam membuat grafik diantaranya adalah :

- a. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya sesi, hari, dan tanggal)
- b. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi, dan durasi)
- c. Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala.
- d. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50%, dan 75%).
- e. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya baseline atau intervensi.
- f. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
- g. Judul grafik judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Setelah data terkumpul, selanjutnya data di analisis dengan perhitungan tertentu, perhitungan ini di dalamnya dilakukan dengan cara menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi.

Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Di adaptasi dari pendapat Sunanto, J *et al.*(2006:68-70), mengemukakan beberapa komponen yang akan dianalisis dalam kondisi meliputi :

- a. Panjang kondisi.
Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam suatu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang di lakukan pada kondisi tersebut.

- b. Kecenderungan arah.
Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak.
- c. Tingkat stabilitas (*level Stability*).
Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi.
- d. Tingkat perubahan (*level change*).
Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data.
- e. Jejak data (*data path*).
Jejak data merupakan perubahan dari data atau ke data lain dalam suatu kondisi.
- f. Rentang.
Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir.

Sedangkan analisis antar kondisi menurut Sunanto, J *et al.* (2006:72-76) terkait dengan beberapa komponen utama diantaranya meliputi :

- a. Variabel yang diubah.
Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku.
- b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya.
Perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi memungkinkan (a) mendatar ke mendatar, (b) mendatar ke menaik, (c) mendatar ke menurun, (d) menaik ke menaik, (e) menaik ke mendatar, (f) menaik ke menurun, (g) menurun ke menaik, (h) menurun ke mendatar, (i) menurun ke menurun.
- c. Perubahan stabilitas dan efeknya.
Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data.
- d. Perubahan level data.
Perubahan level data menunjukkan seberapa data berubah.
- e. Data yang tumpang tindih (*overlap*).
Data yang tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut.

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

- a. Menskor hasil pengukuran kondisi *baseline-1* (A-1) pada setiap sesi
- b. Menskor hasil pengukuran kondisi *treatment/intervensi* (B) pada setiap sesi.
- c. Menskor hasil pengukuran kondisi *baseline-2* (A-2) pada setiap sesi.

- d. Membuat tabel penilaian untuk skor yang telah diperoleh pada *baseline-1* (A-1), intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2) dari setiap sesi.
- e. Menjumlahkan skor pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2) dari setiap sesi.
- f. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2).
- g. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis, sehingga dapat terlihat secara langsung perubahan pada fase tersebut.
- h. Grafik yang digunakan untuk mengolah data adalah grafik desain A-B-A.
- i. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.