

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu perlakuan (intervensi). Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.” (Sugiyono, 2006:107)

Rancangan eksperimen yang digunakan adalah subjek tunggal atau *Single Subject Research (SSR)* yang bertujuan untuk mengidentifikasi besarnya pengaruh dari suatu perlakuan (intervensi) yang diberikan kepada individu secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

Sunanto, J., et al (2006 : 41) menyatakan bahwa :

Pada desain subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi perbandingan dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda.

Desain penelitian yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *baseline* sebelum dan sesudah intervensi.

Sunanto, J., et al (2006 : 44) menyatakan bahwa :

Pada desain A-B-A, mula-mula perilaku sasaran (*target behavior*) diukur secara kontinu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian

pada kondisi intervensi (B). Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.

Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A1 (*baseline 1*), B (intervensi), dan A2 (*baseline 2*).

A1 (*baseline 1*) yaitu kemampuan dasar, dalam hal ini kosakata Bahasa Inggris yang dikuasai subjek penelitian terutama kata benda yang ada di sekitarnya sebelum mendapat perlakuan. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan).

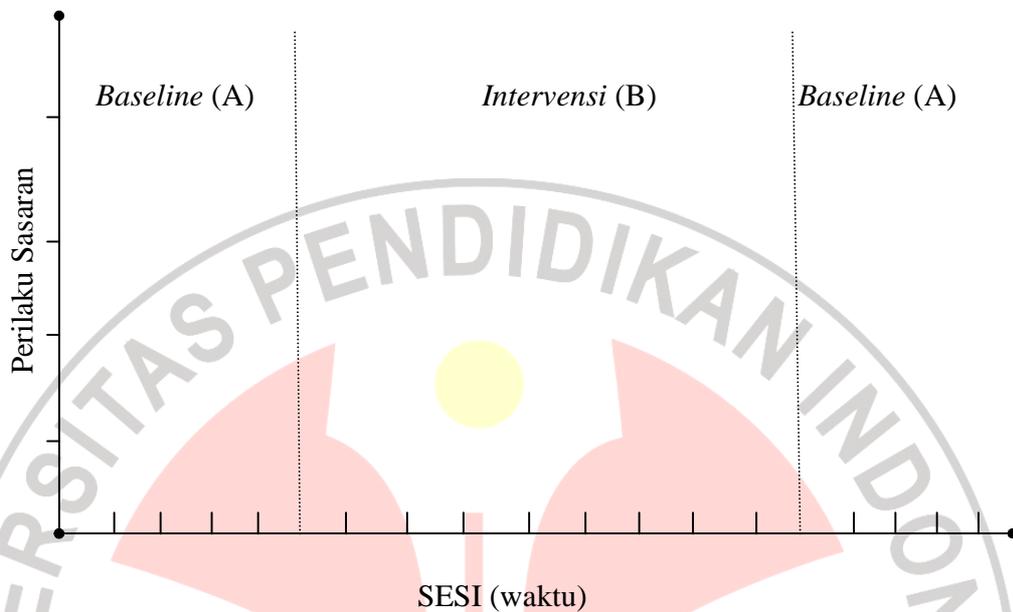
Sunanto, J., et al (2006 : 41) menyatakan bahwa “*Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun”.

B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberi perlakuan, dalam hal ini adalah penggunaan multimedia interaktif model tutorial secara berulang-ulang tujuannya untuk mengetahui kemampuan subjek dalam peningkatan kosakata Bahasa Inggris terutama kata benda yang ada di sekitar subjek selama perlakuan diberikan.

Sunanto, J., et al (2006 : 41) menyatakan bahwa “Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.”

A2 (*baseline 2*) yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

Struktur dasar desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain A – B - A

A. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu kelas 1 SMPLB di SLB BC Budi Bakti I Kawali, Kabupaten Ciamis yang berjumlah dua orang, yakni siswa berinisial A yang berjenis kelamin laki – laki dan siswa berinisial W yang berjenis kelamin perempuan. Kemampuan kosakata bahasa Inggris kedua siswa ini masih sangat rendah, bahkan kata – kata yang dikuasainya masih bisa dihitung. Artinya memang sangat sedikit sekali kata – kata yang bisa dia sebutkan dan tuliskan.

Pada tingkat sekolah menengah pertama seharusnya siswa harus sudah bisa membuat kalimat – kalimat sederhana, mengetahui dan mengerti terhadap perintah – perintah sederhana dalam bahasa Inggris. Tanpa dibekali dengan pengetahuan

kosakata yang cukup, akan sulit bagi siswa untuk mencapai kemampuan di atas yang tercantum dalam kurikulum. Dan akan sulit pula bagi siswa untuk menguasai materi – materi pada jenjang selanjutnya yang tentunya lebih kompleks dan rumit.

B. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan alat pengumpul data berbentuk tes. Tes yang dipakai adalah tes hasil belajar (*achievement test*). Purwanto (2006 : 33) menyatakan bahwa “tes hasil belajar / *achievement test* adalah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil – hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid – muridnya, atau oleh dosen kepada mahasiswanya, dalam jangka waktu tertentu.”

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah “suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati.”(Sugiyono, 2006 : 148). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah dalam bentuk tes. Tes yang dipakai adalah tes (*achievement test*) hasil belajar

Penggunaan instrumen dalam bentuk tes pada penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data pencapaian hasil belajar pada ranah kognitif yaitu kemampuan dalam menuliskan kosakata. Oleh karena tes yang dibuat yakni berupa tes tertulis. Soal dalam instrumen tentang kemampuan anak tunarungu dalam kosakata bahasa Inggrisnya meliputi kata benda yang ada di rumah, di sekolah serta binatang peliharaan yang ada di sekitar anak.

Tabel 3.1
Kisi – kisi Instrumen untuk Mengukur Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris

Mata Pelajaran : Bahasa Inggris

Kelas : 1 / 1 SMPLB B

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Item Soal	Aspek yang dinilai	Jenis Tes
Memahami makna teks fungsional pendek sangat sederhana berkaitan dengan lingkungan terdekat	1. Membaca teks tulis fungsional pendek sangat sederhana 2. Melafalkan kata, frasa, dan kalimat dengan ucapan, tekanan, dan intonasi yang berterima	Menuliskan kata benda yang ada di rumah dalam bahasa Inggris	1 - 33	Pengetahuan kosakata yang ada di rumah, sekolah dan binatang peliharaan yang ada disekitar rumah dalam bahasa Inggris	Tes tertulis
		Menuliskan kata benda yang ada di sekolah dalam bahasa Inggris	34 - 44		
		Menuliskan nama binatang yang ada di sekitar rumah dalam bahasa Inggris	45 - 50		

D. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penerapan multimedia interaktif model tutorial sebagai intervensi peningkatan kosakata bahasa Inggris yang dilaksanakan pada desain A-B-A memiliki prosedur yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Untuk menghindari kesalahan penafsiran dan mempermudah dalam pengolahan data, maka harus ditentukan terlebih dahulu target behavior. Target behavior ini merupakan aspek utama yang akan diteliti dengan menggunakan multimedia

interaktif model tutorial, dimana akan dilihat peningkatan kemampuan memahami kosakata sebelum diintervensi dan sesudah dilakukan intervensi. Kriteria memahami kosakata disini yakni anak mampu menuliskan kosakata benda dalam bahasa Inggris. Yakni nama – nama benda yang ada di sekolah seperti alat – alat tulis, kemudian nama – nama benda yang ada di rumah, serta nama binatang peliharaan.

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

Pada tahap ini, siswa harus menuliskan nama gambar benda yang ditunjukkan pada kolom yang telah disediakan.

Terdapat tiga tema kosakata yang diperkenalkan dari tema keseluruhan *thing around us* ini. Yang pertama bertemakan rumah (*home*) yang terbagi menjadi 4 bagian yakni ruang keluarga (*family room*), ruang makan (*dining room*), ruang tidur (*bedroom*), dan ruang dapur (*kitchen*). Yang kedua bertemakan sekolah (*school*), terbagi menjadi 2 bagian yakni di luar sekolah (*school area*) dan di dalam kelas (*in the classroom*). Yang ketiga bertemakan binatang yakni dispesifikasikan dengan memperkenalkan binatang – binatang peliharaan yang biasa ditemui di sekitar rumah. Tema ini diberi judul toko binatang peliharaan (*pets shop*).

Pada setiap pertemuan selama empat sesi, anak diharuskan menuliskan nama dari gambar benda - benda tersebut yang telah disediakan dalam bahasa Inggris. Hasilnya kemudian dimasukkan ke dalam format data hasil *baseline – 1* (A-1).

3. Prosedur Intervensi (B)

Pada tahap ini, anak tunarungu mulai diberikan perlakuan. Siswa diajarkan mengenal nama – nama benda dalam bahasa Inggris yang bertemakan *thing around us* yang ditampilkan melalui multimedia interaktif model tutorial. Pada tahap ini, mula – mula anak diajarkan bagaimana mengoperasikan komputer sehingga dia bisa belajar sendiri, bebas menentukan bagian mana atau tema mana dulu yang mau dia pelajari. Setiap tampilan gambar benda yang muncul, maka anak harus menyebutkan dan memperhatikan cara penulisan nama benda tersebut. Setelah anak selesai menyimak apa yang ditampilkan di layar komputer, kemudian diteruskan pada sesi evaluasi dimana anak harus mengisi kolom kosong dengan mengetikkan nama dari masing – masing benda yang ditampilkan dalam bahasa Inggris. Setiap jawaban yang ditulis anak akan mendapatkan respon (*feedback*) dari komputer yang memberitahukan jawaban tersebut benar atau salah yang akan ditampilkan pada akhir evaluasi.

Hasilnya kemudian dimasukkan ke dalam format data hasil intervensi (B).

4. Pelaksanaan *baseline-2* (A-2)

Prosedur pelaksanaan *baseline-2* ini sama prinsipnya seperti pada *baseline-1*. *Baseline-2* dilakukan untuk mengukur kembali kemampuan anak dalam penguasaan kosakata bahasa Inggrisnya untuk mengetahui sejauh mana intervensi yang dilakukan berpengaruh terhadap subjek.

Pencatatan data pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), *baseline-2* (A-2) dapat dilihat pada daftar lampiran.

D. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Langkah – langkah persiapan yang dilakukan untuk memperlancar penelitian adalah sebagai berikut :

a. Studi Pendahuluan

Peneliti melakukan studi pendahuluan secara langsung ke lapangan sampai akhirnya mendapatkan permasalahan yang memungkinkan dan layak untuk diteliti. Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas untuk mendapatkan gambaran penyebab dari permasalahan yang ada supaya menjadi lebih jelas dan mencari solusi yang diperkirakan dapat mengatasi atau setidaknya membantu menyelesaikan masalah yang ada tersebut.

b. Pengurusan Perijinan

Peneliti mengurus surat – surat perijinan dari mulai SK pengangkatan pembimbing skripsi I dan II serta surat ijin melakukan penelitian. Dimulai dari jurusan dan fakultas kemudian diteruskan ke Rektorat Universitas Pendidikan Indonesia, dilanjutkan ke Dinas Pendidikan Ciamis agar dapat melaksanakan penelitian di SLB BC Budi Bakti I Kawali.

c. Menyusun dan Melakukan Uji Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun instrumen penelitian untuk mengumpulkan data. Instrumen disusun dalam bentuk tes, yakni tes lisan dan tes tulis. Soal dalam instrumen adalah berupa gambar – gambar benda yang ada di rumah, sekolah, dan binatang peliharaan di sekitar anak.

Instrumen yang telah selesai disusun, kemudian diuji validitasnya dengan meminta penilaian para ahli (*judgement experts*). Para ahli yang diminta pendapatnya yaitu dua orang guru bahasa Inggris sekolah luar biasa, dan satu orang guru wali kelas yang memegang subjek penelitian.

Instrumen diuji reliabilitasnya dengan diujicobakan pada subjek yang memiliki karakteristik sama atau mendekati karakteristik subjek penelitian yang sebenarnya dalam hal kemampuan pengetahuan kosakata bahasa Inggrisnya. Instrumen diujicobakan pada siswa tunarungu di SLB N Subang dan SLB Muta'alimin yang masing – masing berjumlah satu orang.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tentang penggunaan multimedia interaktif model tutorial dalam peningkatan kosakata bahasa Inggris anak tunarungu ini, dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pelasanaan uji instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen, sehingga dapat diketahui kelayakan instrumen tersebut untuk digunakan dalam penelitian ini

- b. Pelaksanaan *baseline* – 1 selama empat sesi
- c. Pelaksanaan intervensi selama delapan sesi
- d. Pelaksanaan *baseline* – 2 selama empat sesi

(*Jadwal pelaksanaan penelitian terlampir*)

E. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Instrumen yang valid berarti “instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.” (Sugiyono, 2006:173). Instrumen yang reliabel berarti “instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan mendatangkan data yang sama.” (Sugiyono, 2006: 173). Reliabilitas menunjukkan sejauh mana pengukuran data dapat diukur secara ajeg. (Sunanto, *et al.*, 2006: 24). Penggunaan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, diharapkan akan diperoleh data yang dapat dipercaya kebenarannya.

1. Uji Validitas

Instrumen yang digunakan diuji validitasnya dengan menggunakan pendapat dari ahli (*judgement experts*). Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli akan memberi keputusan : instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin diubah total.

Para ahli yang diminta pendapatnya yaitu dua orang guru bahasa Inggris sekolah luar biasa, dan satu orang guru wali kelas yang memegang subjek penelitian.

Skor hasil validitas diolah dengan menggunakan rumus :

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

P = Skor / persentase

N = Jumlah Penilai

n = Jumlah Cocok

Hasil uji validitas instrumen melalui rumus di atas dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen tersebut valid karena rata – rata item soal instrumen cocok. Walaupun terdapat beberapa item yang harus direvisi atau dihilangkan.

(perhitungan validitas dapat dilihat dilampiran)

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas data penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Salah satu syarat agar penelitian dapat dipercaya yaitu data penelitian tersebut reliabel. Instrumen yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengetahui data tersebut sudah reliabel atau belum. Adapun subjek ujicoba instrumen ini tentunya harus memiliki karakteristik sama atau mendekati karakteristik subjek yang sebenarnya. Dalam hal ini subjek tersebut adalah siswa tunarungu yang memiliki kemampuan kosakata bahasa Inggris yang rendah terutama mengenai benda – benda yang ada di sekitar anak.

Instrumen yang digunakan diuji reliabilitasnya dengan menggunakan *test – retest*. *Test – retest* dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali

kepada subjek penelitian. Dalam hal ini, instrumen yang digunakan sama, subjek yang sama, tetapi waktunya berbeda. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dan berikutnya. “Bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel.”(Sugiyono, 2006: 184). Perhitungan koefisien korelasi antara percobaan pertama dan berikutnya yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* angka kasar.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2\} \cdot \{(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

X = Nilai percobaan awal

Y = Nilai percobaan akhir

N = Jumlah Subjek

Tabel 3.2
Nilai Subjek Reliabilitas

Subjek	X	Y	X ²	Y ²	XY
A	7,2	7,5	51,84	56,25	54
D	4,6	6,2	21,16	38,44	28,52
∑	11,8	13,7	73	94,89	82,52

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2\} \cdot \{(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{2.82,52 - (11,8)(13,7)}{\sqrt{\{(2.73) - (11,8)^2\} \cdot \{(2.94,89) - (13,7)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{165,04 - 161,66}{\sqrt{\{(146 - 139,24) \cdot (189,68 - 187,69)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3,38}{\sqrt{(6,76) \cdot (1,99)}}$$

$$r_{xy} = \frac{3,38}{\sqrt{13,45}}$$

$$r_{xy} = \frac{3,38}{3,66}$$

$$r_{xy} = 0,92$$

Tabel 3.3

Kriteria angka koefisien korelasi (r) menurut soeharsono

Kriteria	Interpretasi
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,61	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Setelah perhitungan reliabilitas diketahui koefisien korelasinya 0,92 dengan demikian instrumen tersebut mempunyai korelasi sangat tinggi dan dapat dikatakan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

F. Pengolahan dan Analisis Data

Kegiatan yang dilakukan setelah data terkumpul sebelum penarikan kesimpulan adalah pengolahan dan analisis data. Data yang telah terkumpul dianalisis melalui statistik deskriptif dan ditampilkan dalam grafik. 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.” (Sugiyono, 2006: 207)

Tujuan utama analisis data adalah untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran yang ingin diubah. Komponen – komponen analisis data pada penelitian ini antara lain :

1. Analisis dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Komponen – komponen yang dianalisis meliputi :

a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi. Banyaknya data dalam kondisi menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada tiap kondisi. Panjang

kondisi atau banyaknya data dalam kondisi tidak ada ketentuan pasti. Data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan arah yang jelas.

b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi. Untuk membuat garis, dapat dilakukan dengan 1) metode tangan bebas (*freehand*) yaitu membuat garis secara langsung pada suatu kondisi sehingga membelah data sama banyak yang terletak di atas dan di bawah garis tersebut, 2) metode belah tengah (*split-middle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan Stabilitas (*Trend Stability*)

Kecenderungan stabilitas (*trend stability*) yaitu menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data *point* yang berada di dalam rentang, kemudian dibagi banyaknya data *point*, dan dikalikan 100%. Jika persentase stabilitas sebesar 85 – 90% maka data tersebut dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.

d. Jejak Data (*Data Path*)

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

e. Rentang

Rentang yaitu jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level (*level change*)

f. Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level yaitu menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.

2. Analisis antar Kondisi

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* (A) ke kondisi intervensi (B). Komponen – komponen analisis antar kondisi meliputi :

a. Jumlah Variabel yang Diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

b. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi. Kemungkinan kecenderungan grafik antar kondisi adalah 1) mendatar ke mendatar, 2) mendatar ke menaik, 3)

mendatar ke menurun, 4) menaik ke menaik, 5) menaik ke mendatar, 6) menaik ke menurun, 7) menurun ke menaik, 8) menurun ke mendatar, 9) menurun ke menurun. Sedangkan makna efek tergantung pada tujuan intervensi.

c. Perubahan Kecenderungan Stabilitas dan Efeknya

Perubahan kecedeuangan stabilitas yaitumenunjukkan tingkat stabilitas perbahan dari serentetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menarik, dan menurun) secara konsisten.

d. Perubahan Level Data

Perubahan level data yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data anar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (baseline) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (interensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

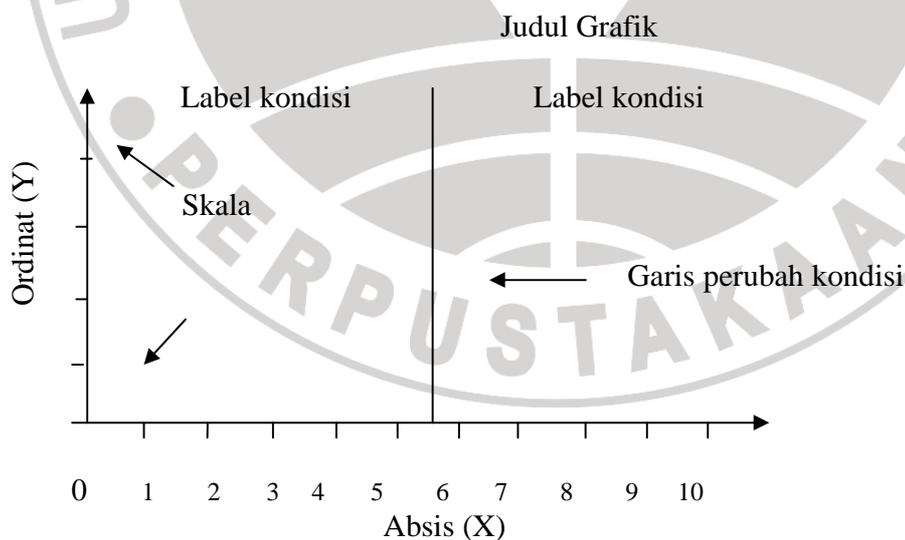
e. Data yang Tumpang Tindih (*overlap*)

Data yang tumpang tindih berarti terjadi data yang sama pada kedua kondisi (*baseline* dengan intervensi). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Semakin banyak data tumpang tindih, semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Jika data pada kondisi *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih pada kondisi intervensi. Dengan demikian, diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Dalam penelitian ini, bentuk grafik yang digunakan untuk menganalisis data adalah grafik garis.

Sunanto, J., et al (2006 : 30) menyatakan komponen-komponen yang harus dipenuhi untuk membuat grafik, antara lain :

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



Gambar 3.2
Komponen – komponen Grafik

Perhitungan dalam mengolah data yaitu menggunakan persentase (%). Sunanto, *et al.* (2006: 16) menyatakan bahwa “persentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%.” Alasan menggunakan persentase karena peneliti akan mencari skor hasil tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (intervensi) dengan cara menghitung skor kemampuan kosakata bahasa Inggris yang dapat dituliskan (skor yang dijawab benar) dengan skor kemampuan kosakata bahasa Inggris yang tidak dapat dituliskan (skor yang dijawab salah), kemudian skor kemampuan kosakata bahasa Inggris yang dapat disebutkan dan dituliskan dibagi jumlah skor keseluruhan dan dikalikan 100%.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Hasil skor jawaban benar}}{\text{Hasil jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$