

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan suatu penelitian diperlukan adanya suatu metode yang akan digunakan. Adapun tujuannya adalah untuk memperoleh pemecahan masalah dari suatu masalah yang sedang diteliti agar mencapai target yang diharapkan.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain subjek tunggal (*Single Subject Research*), yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu objek dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Tawney dan Gast (1984: 10) menjelaskan bahwa:

Single Subject Research design is an integral part of the behavior analytic tradition. The term refers to a research strategy developed to document changes in the behavior of individual subject. Through the accurate selection and utilization of the family design it is possible to demonstrate a functional relational relationship between intervention and a change in behavior.

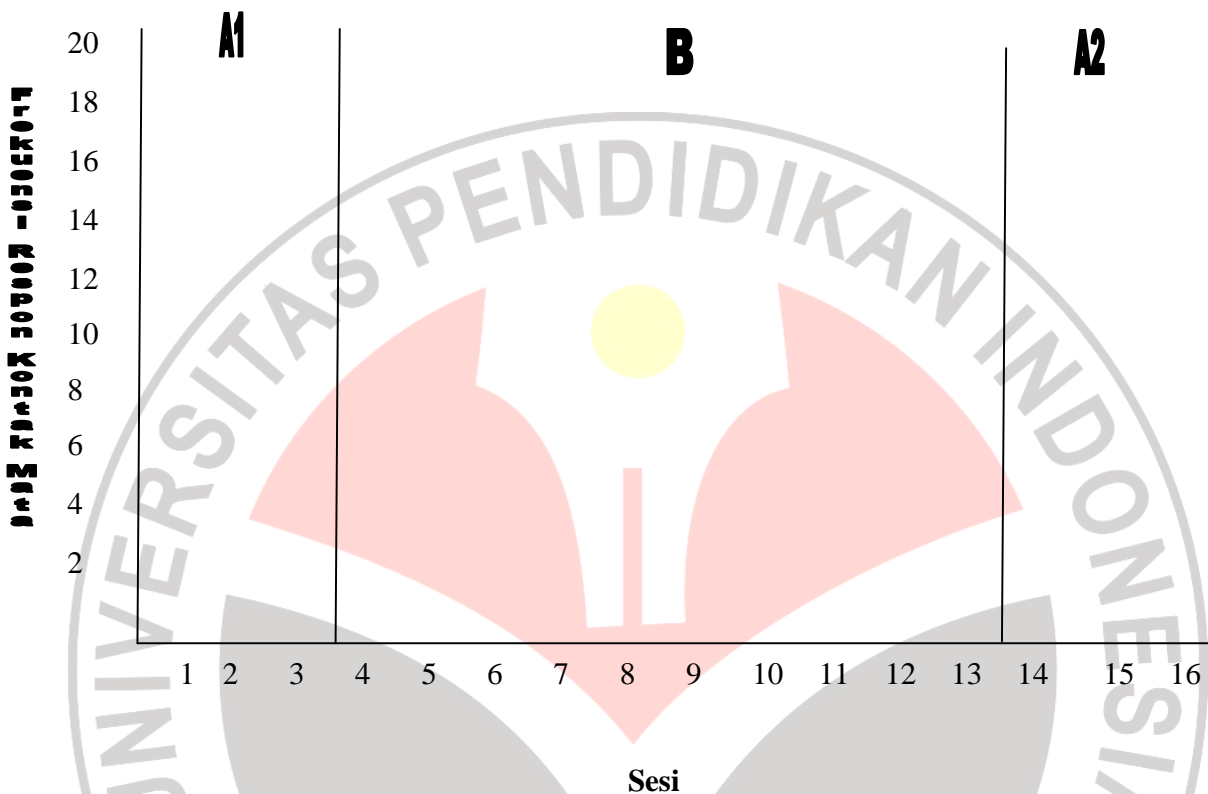
Definisi di atas apabila diterjemahkan secara bebas yaitu penelitian subjek tunggal merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*behavior analytic*). Penelitian subjek tunggal mengacu pada strategi penelitian yang dikembangkan untuk mendokumentasikan perubahan tentang tingkah laku subjek secara individu. Melalui seleksi yang akurat dari pemanfaatan pola desain kelompok yang sama, hal ini memungkinkan untuk memperlihatkan hubungan fungsional antara perlakuan dari perubahan tingkah laku.

Sedangkan menurut Sumanto (1995: 135) definisi SSR (Single Subject Research), yaitu “Desain subjek tunggal biasanya digunakan dalam penyelidikan perubahan tingkah laku dari seseorang yang timbul sebagai akibat beberapa intervensi atau treatment dan dapat dipakai apabila ukuran sampel adalah satu.”

Dalam penelitian dengan metode subjek tunggal ini, desain yang akan digunakan adalah desain A-B-A'. Yang terdiri dari 3 tahapan kondisi:

1. Baseline A (pengamatan awal tanpa treatment), yaitu keadaan subjek sebelum mendapatkan treatment. Subjek diperlakukan secara alami tanpa treatment yang diberikan secara berulang-ulang. Sumanto (1995: 138) menyatakan bahwa “Tujuan pengukuran baseline adalah memberikan deskripsi tingkah laku secara alamiah tanpa ada treatment yang berfungsi sebagai landasan pembandingan untuk penilaian keefektifan treatment, pengukuran baseline diambil untuk menciptakan suatu pola.”
2. B (Treatment/Intervensi), yaitu keadaan treatment dimana subjek diberi perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang, tujuannya untuk melihat tingkah laku yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Lamanya waktu yang diperlukan pada fase treatment seimbang atau lebih dengan lamanya waktu yang dipakai pada fase baseline. Sumanto (1995: 137) menyatakan: “biasanya lama fase treatment dan jumlah pengukuran yang diambil selama fase treatment paralel dengan pengukuran baseline”.
3. Baseline A' merupakan pengulangan kondisi A yang dilakukan untuk memantau dan mengevaluasi sejauh mana intervensi dapat berpengaruh terhadap perkembangan siswa.

Gambar tampilan desain A-B-A' dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



A. Prosedur Penelitian

● Prosedur penelitian ini merupakan hal yang tidak bisa diabaikan, karena akan memberikan gambaran mengenai keseluruhan perencanaan, pelaksanaan pengumpulan data, pengolahan data sampai kepada analisis data.

1. Baseline (A), selama 15 menit

a. Subjek dimasukkan ke dalam ruang khusus dengan ukuran ruangan tidak terlalu besar yaitu berukuran 4 X 6 m, yang akan digunakan selama proses penelitian berlangsung. Ruang ini diusahakan tidak ada banyak barang agar mempermudah ruang gerak subjek dan memfokuskan perhatian subjek agar

tidak mudah terganggu. Dalam ruangan tersedia 1 buah meja dan 3 buah kursi (untuk tempat duduk inventor, subjek, dan kameramen)

b. Mengkondisikan subjek pada situasi yang nyaman, di sini inventor dapat memberikan stimulus pada subjek berupa senyuman agar subjek merasa bersahabat.

c. Setelah berdo'a bersama, inventor mengeluarkan media pembelajaran yang akan dipakai (contoh: puzzle balok). Selanjutnya inventor memberikan perintah-perintah sederhana pada subjek. Instruksi yang diberikan terdiri dari 4 point, yaitu: lihat, sebutkan, ambil, simpan. Disini inventor menghitung berapa kali subjek melakukan kontak mata menggunakan *counter* (alat untuk menghitung, biasanya digunakan untuk dzikir atau menghitung orang yang masuk ke tempat hiburan/wisata). Untuk menghitung berapa jumlah perintah yang dapat dilakukan subjek dari setiap instruksi yang diberikan inventor, dilihat dari hasil gambar yang telah di ambil menggunakan kamera digital. Tiap poin subjek diberikan instruksi sebanyak 10 kali. Tiap 1 instruksi yang dapat dilakukan subjek tanpa bantuan maka subjek akan memperoleh skor 1, begitu seterusnya sampai instruksi yang kesepuluh. Tetapi jika subjek tidak mampu melakukannya maka tidak memperoleh skor.

d. Setelah proses pembelajaran selesai, inventor memasukkan data yang telah diperoleh ke dalam format pencatatan data yang telah dibuat.

Langkah operasional fase baseline (A) tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Inventor menyiapkan salah satu media pembelajaran yang tersedia, contohnya : puzzle balok.

- 2) Puzzle balok diletakkan secara acak di atas meja di depan subjek.
- 3) Inventor mengambil salah satu potongan puzzle balok tersebut, lalu ditunjukkan kepada subjek sambil disebutkan namanya. Contoh : “Afi lihat! Tirukan, bulat!”, inventor menunjukkan potongan puzzle balok dan subjek diarahkan untuk melihat kearah potongan puzzle balok.
- 4) Kemudian potongan puzzle balok diberikan kepada subjek, dengan instruksi “Ambil!” dan inventor kembali memberikan instruksi pada subjek untuk memasukkan potongan puzzle balok tersebut pada tempat yang telah disediakan. Contoh : “Afi, Simpan!”

2. Intervensi/Treatment (B), selama 25 menit

- a. Memasukkan subjek ke dalam ruangan yang kondisi ruangnya sama seperti pada fase baseline.
- b. Mengkondisikan subjek pada situasi yang nyaman, di sini inventor dapat memberikan stimulus pada subjek berupa senyuman agar subjek merasa bersahabat.
- c. Setelah berdo'a bersama, inventor mengeluarkan media flashcards yang akan dipakai. Selanjutnya inventor memberikan treatment pada subjek selama 10 menit berupa simulasi-simulasi sesuai target behavior yang ingin dicapai. Apabila anak mau dan mampu mengikuti instruksi yang diberikan maka akan diberi reward berupa pujian maupun usapan. Setelah proses treatment selesai, inventor memberikan perintah-perintah sederhana pada subjek. Instruksi yang diberikan terdiri dari 4 point, yaitu: lihat, sebutkan, ambil, simpan. Disini inventor menghitung berapa kali subjek melakukan kontak mata menggunakan

counter (alat untuk menghitung, biasanya digunakan untuk dzikir atau menghitung orang yang masuk ke tempat hiburan/wisata). Untuk menghitung berapa jumlah perintah yang dapat dilakukan subjek dari setiap instruksi yang diberikan inventor, dilihat dari hasil gambar yang telah di ambil menggunakan kamera digital. Tiap poin subjek diberikan instruksi sebanyak 10 kali. Tiap 1 instruksi yang dapat dilakukan subjek tanpa bantuan maka subjek akan memperoleh skor 1, begitu seterusnya sampai instruksi yang kesepuluh. Tetapi jika subjek tidak mampu melakukannya maka tidak memperoleh skor.

d. Setelah proses treatment selesai, inventor memasukkan data yang telah diperoleh ke dalam format pencatatan data yang telah dibuat.

Langkah operasional media *flashcard* tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Inventor menyiapkan salah satu tema gambar yang tersedia, diantaranya : nama-nama alat transportasi, binatang, sayuran, macam-macam warna dan bentuk bangun datar.
- 2) Setiap satu gambar ada 2 kartu, satu untuk Inventor dan kartu yang satunya untuk subjek. Kartu untuk subjek diletakkan berjajar dari kanan ke kiri di atas meja di depan subjek.
- 3) Inventor mengambil kartu yang dimilikinya secara acak, kartu ditunjukkan kepada subjek sambil disebutkan namanya. Contoh : “Afi lihat! Tirukan, Burung!”, inventor menunjukkan gambar burung dan subjek diarahkan untuk melihat ke arah gambar burung.
- 4) Kemudian kartu diberikan kepada subjek, dengan instruksi “Ambil!” dan inventor kembali memberikan instruksi pada subjek untuk meletakkan kartu

tersebut diatas kartu yang dimiliki subjek dengan gambar yang sama. Contoh :
“Afi lihat (sambil menunjuk kartu yang diatas meja), Simpan!”

5) Jika terjadi kesalahan, inventor dapat mengarahkan subjek kembali atau pun melanjutkannya jika subjek sudah dapat mengikuti instruksi dengan benar.

6) Setelah program treatment selesai, subjek diberi evaluasi guna memperoleh data mengenai kemampuan subyek dalam respon kontak mata dan respon terhadap instruksi.

3. Baseline (A'), selama 15 menit

a. Subjek dimasukkan ke dalam ruang khusus dengan ukuran ruangan tidak terlalu besar, yang akan digunakan selama proses penelitian berlangsung. Ruang ini diusahakan tidak ada banyak barang agar mempermudah ruang gerak subjek dan memfokuskan perhatian subjek agar tidak mudah terganggu. Dalam ruangan tersedia 1 buah meja dan 3 buah kursi (untuk tempat duduk inventor, subjek, dan kameramen).

b. Mengkondisikan subjek pada situasi yang nyaman, di sini inventor dapat memberikan stimulus pada subjek berupa senyuman agar subjek merasa bersahabat.

c. Setelah berdo'a bersama, inventor mengeluarkan media pembelajaran yang akan dipakai (contoh: puzzle balok). Selanjutnya inventor memberikan perintah-perintah sederhana pada subjek. Instruksi yang diberikan terdiri dari 4 point, yaitu: lihat, sebutkan, ambil, simpan. Disini inventor menghitung berapa kali subjek melakukan kontak mata menggunakan *counter* (alat untuk menghitung, biasanya digunakan untuk dzikir atau menghitung orang yang

masuk ke tempat hiburan/wisata). Untuk menghitung berapa jumlah perintah yang dapat dilakukan subjek dari setiap instruksi yang diberikan inventor, dilihat dari hasil gambar yang telah di ambil menggunakan kamera digital. Tiap poin subjek diberikan instruksi sebanyak 10 kali. Tiap 1 instruksi yang dapat dilakukan subjek tanpa bantuan maka subjek akan memperoleh skor 1, begitu seterusnya sampai instruksi yang kesepuluh. Tetapi jika subjek tidak mampu melakukannya maka tidak memperoleh skor.

d. Setelah proses pembelajaran selesai, inventor memasukkan data yang telah diperoleh ke dalam format pencatatan data yang telah dibuat.

Langkah operasional fase baseline (A') tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Inventor menyiapkan salah satu media pembelajaran yang tersedia, contohnya : puzzle balok
- 2) Puzzle balok diletakkan secara acak di atas meja di depan subjek.
- 3) Inventor mengambil salah satu potongan puzzle balok tersebut, lalu ditunjukkan kepada subjek sambil disebutkan namanya. Contoh : “Afi lihat! Tirukan, bulat!”, inventor menunjukkan potongan puzzle balok dan subjek diarahkan untuk melihat kearah potongan puzzle balok.
- 4) Kemudian potongan puzzle balok diberikan kepada subjek, dengan instruksi “Ambil!” dan inventor kembali memberikan instruksi pada subjek untuk memasukkan potongan puzzle balok tersebut pada tempat yang telah disediakan. Contoh : “Afi, Simpan!”

5) Jika terjadi kesalahan, inventor dapat mengarahkan subjek kembali atau pun melanjutkannya jika subjek sudah dapat mengikuti instruksi dengan benar.

A. Subjek dan Lokasi Penelitian

1) Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah tunggal sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Subjek Tunggal. Subjek penelitian ini adalah seorang anak autisme berusia 10 tahun, dengan pertimbangan anak tersebut kurang mampu berinteraksi dengan baik. Adapun biografinya adalah sebagai berikut :

Biografi subjek :

Nama : RA

Tempat/Tanggal Lahir : Bandung, 20 Juli 1998

Umur : 10 tahun

Alamat : Komplek Permata Cimahi II Blok N 19 No. 25

Karakteristik Subjek :

- a. Kurangnya kontak mata
- b. Kurang mampu merespon instruksi
- c. Kurang mampu berkomunikasi secara verbal
- d. Mudah beralih perhatian
- e. Adanya gerakan-gerakan motorik yang stereotipik dan berulang-ulang (misalnya menggoyangkan tangan, menekukkan jari-jari tangan, tepuk tangan atau menggerakkan seluruh badan).

f. Kurang mampu mengadakan hubungan sosial dan emosional yang timbal balik.

2) Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah di Yayasan Arief Widi Ayu tempat terapi anak-anak berkebutuhan khusus terutama anak-anak autistik yang memiliki fasilitas atau kondisi fisik sebagai berikut : yayasan berbentuk *letter L* yang terdiri dari 3 buah ruangan terapi (terdiri dari 1 buah ruangan musik, 1 buah ruangan sosialisasi, dan 1 buah ruangan terapi) serta 1 buah ruangan dapur dan kamar mandi. Di yayasan ini tersedia kelengkapan alat dan media yang digunakan dalam proses terapi bagi ABK, diantaranya : keyboard dan gitar untuk terapi musik, puzzle, flashcards, dan lain sebagainya. Yang digunakan dalam penelitian ini adalah ruangan terapi berukuran 4 X 6 m, yang terdiri dari 3 kursi, 1 meja dan tidak ada benda-benda yang dapat mengalihkan perhatian subyek.

B. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan melakukan pengamatan pada fase baseline (A), fase intervensi (B), fase setelah intervensi (A') pada subjek yang akan diteliti sebanyak jumlah sesi yang telah ditentukan yaitu 32 sesi. Adapun langkah-langkah pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan kamera digital dan *counter* (alat untuk menghitung, biasanya digunakan untuk dzikir atau menghitung orang yang masuk ke

tempat hiburan/wisata), yang akan digunakan sebagai alat untuk menskor jumlah perilaku yang dapat dilakukan subjek sesuai target behavior yang telah ditentukan. Data yang akan diambil diperoleh dari hasil pengamatan pada subjek yang diteliti. Yang akan diamati disini terdiri dari dua target behavior, yaitu : kontak mata dan respon terhadap instruksi. Untuk kontak mata yang akan diamati adalah berapa kali kontak mata yang dilakukan subjek dengan inventor dalam kurun waktu yang telah ditentukan yaitu 15 menit, untuk menghitungnya menggunakan *counter*, cara kerjanya : setiap anak melakukan kontak mata dengan inventor meskipun durasi waktunya hanya sebentar tetap dihitung dengan menekan tombol *counter*, begitu seterusnya sesuai waktu yang ditentukan yaitu 15 menit untuk fase baseline dan sesudah intervensi, 25 menit untuk fase treatment. Untuk respon terhadap instruksi yang akan diamati adalah berapa instruksi yang dapat dilakukan subjek dari Instruksi yang diberikan terdiri dari 4 point, yaitu: lihat, sebutkan, ambil, simpan. Untuk menghitung berapa jumlah perintah yang dapat dilakukan subjek dari setiap instruksi yang diberikan inventor, dilihat dari hasil gambar yang telah di ambil menggunakan kamera digital. Tiap poin subjek diberikan instruksi sebanyak 10 kali. Tiap 1 instruksi yang dapat dilakukan subjek tanpa bantuan maka subjek akan memperoleh skor 1, begitu seterusnya sampai instruksi yang kesepuluh. Tetapi jika subjek tidak mampu melakukannya maka tidak memperoleh skor atau 0, begitu seterusnya

sesuai waktu yang ditentukan yaitu 15 menit untuk fase baseline dan sesudah intervensi, 25 menit untuk fase treatment.

- 2) Menyiapkan program treatment yang akan diberikan kepada subjek pada saat intervensi. Program treatment ini disesuaikan dengan target behavior yang ingin dicapai. Adapun program treatmentnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Program treatment

| No | Target Behavior | Aktivitas | Keterangan |
|----|---------------------------|---|--|
| 1 | Kontak Mata | Melatih subjek untuk melakukan kontak mata dengan inventor dengan cara menstimulus subjek dengan "lihat" sambil memperlihatkan benda di depan wajah subjek yang diletakkan tepat di depan mata kita atau dengan menjentikkan jari di depan wajahnya, bila subjek tetap tidak melakukan kontak mata arahkan kepala&wajahnya sampai subjek mau melakukan kontak mata dengan inventor. | Petunjuk : -Dilakukan selama proses treatment berlangsung. -Apabila subjek mau melakukan kontak mata ataupun merespon instruksi yang diberikan maka berikan reward berupa pujian, mis: pandai, pintar atau berikan usapan dibahu atau kepalanya. |
| 2 | Respon Terhadap Instruksi | <p>a. "Lihat"</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) merah 2) biru 3) kotak 4) bulat 5) burung 6) bebek 7) motor 8) mobil 9) jagung 10) timun <p>b. "sebutkan"</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) merah 2) biru 3) kotak 4) bulat | -Jika subjek tidak mampu melakukan perintah yang diberikan, maka perintah dapat diulang sebanyak 5-10 kali. |

| | | |
|--|--|--|
| | 5) burung 6) bebek 7) motor 8) mobil 9) jagung 10) timun c. “ambil” 1) merah 2) biru 3) kotak 4) bulat 5) burung 6) bebek 7) motor 8) mobil 9) jagung 10) timun d. “simpan” 1) merah 2) biru 3) kotak 4) bulat 5) burung 6) bebek 7) motor 8) mobil 9) jagung 10) timun | |
|--|--|--|

3) Menyiapkan catatan hasil intervensi/treatment

Catatan hasil treatment disini berupa lembar catatan perkembangan subjek dalam aspek kontak mata dan respon terhadap instruksi sesudah diberikan treatment, subjek diberi perintah/tugas yang sama tetapi tanpa diberi prompt/bantuan. Adapun formatnya dijadikan sebagai instrumen penelitian (Lihat pada tabel 3.2).

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Instrumen ini akan dijadikan pedoman dan acuan dalam pelaksanaan eksperimen. Adapun instrument yang digunakan yaitu, seperti tabel 3.1 dibawah ini :

Tabel 3.2
Instrument Penelitian

| NO | Target Behavior | Aktivitas | Sesi | | | | | | Rentang Waktu |
|----|--|---|------|---|------|---|------|---|---------------|
| | | | 1 | | 2 | | dst | | |
| | | | Frek | | Frek | | Frek | | |
| | | | T | J | T | J | T | J | |
| 1. | Menghitung berapa kali kontak mata yang dilakukan anak setiap sesinya. | | | | | | | | 25 menit |
| 2. | Respon terhadap instruksi | a. "Lihat" - Merah - Biru - Kotak - Bulat - Burung - Bebek - Mobil - Motor - Jagung - Tomat | | | | | | | |
| | | b. "Sebutkan" - Merah - Biru - Kotak - Bulat - Burung - Bebek - Mobil - Motor - Jagung - Tomat | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|--|--|--|--|
| | | c. “Ambil” - Merah - Biru - Kotak - Bulat - Burung - Bebek - Mobil - Motor - Jagung - Tomat | | | | | | | |
| | | d. “Simpan” - Merah - Biru - Kotak - Bulat - Burung - Bebek - Mobil - Motor - Jagung - Tomat | | | | | | | |

Setelah semua data terkumpul kemudian dijumlahkan dan untuk menghitungnya dengan menggunakan cara seperti ini:

Jumlah instruksi “lihat” yang dapat dilakukan subjek + jumlah instruksi “sebutkan” yang dapat dilakukan subjek + jumlah instruksi “ambil” yang dapat dilakukan subjek + jumlah instruksi “simpan” yang dapat dilakukan subjek.

D. Pengolahan dan Analisis data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif yaitu teknis analisis data yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas dalam jangka waktu tertentu, yang dijabarkan secara detail dan pengolahan datanya dalam bentuk grafik atau diagram. Hasil dari proses

pengambilan data dilakukan sebanyak enam sesi dalam enam hari yang digunakan untuk menentukan baseline (A1), untuk mendapatkan gambaran awal tentang kemampuan subyek, B (intervensi) yang dilakukan sebanyak duapuluh sesi dalam duapuluh hari dan baseline (A2) yang juga dilakukan sebanyak enam sesi dalam enam hari, sebagai bentuk penguatan hasil intervensi. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data adalah, sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel data baseline, intervensi dan setelah intervensi. Tabel ini berisi skor-skor yang diperoleh dari hasil pengamatan pada anak setiap sesinya, dari awal sampai akhir.
- 2) Menentukan rentang stabilitas pada fase baseline, intervensi dan setelah intervensi sesuai target behavior yaitu kontak mata dan respon terhadap instruksi, dengan rumus:

$$\text{Nilai Tertinggi} \times \text{Kriteria stabilitas}$$

$$2$$

- 3) Menghitung mean level (rata-rata), batas atas, dan batas bawah pada fase baseline, intervensi dan setelah intervensi sesuai target behavior yaitu kontak mata dan respon terhadap instruksi, dengan rumus:

Mean Level : Jumlah Skor Frekuensi : Interval

Batas Atas : Mean Level + Rentang Stabilitas

Batas Bawah : Mean level – Rentang Stabilitas

- 4) Menentukan panjang interval (Conditions Length) pada fase baseline, intervensi dan setelah intervensi. Panjang interval menunjukkan ada berapa sesi dalam kondisi tersebut.

- 5) Mengestimasi kecenderungan arah (Estimate of Trend Direction) pada fase baseline, intervensi dan setelah intervensi (Estimate of Trend Direction) dengan menggunakan metode belah dua (split-middle).
- 6) Menentukan kecenderungan stabilitas (Trend Stability) pada fase baseline, intervensi dan setelah intervensi. Jika persentase stabilitas sebesar 85%-90% dikatakan stabil, sedangkan di bawah itu dikatakan tidak stabil (variabel). Dengan cara :
Banyaknya data point yang ada dalam rentang : banyaknya data point
- 7) Menentukan kecenderungan jejak data (Data Path Within Trend) pada fase baseline, intervensi dan setelah intervensi.
- 8) Menentukan level stabilitas dan rentang (Level Stability and Range).
- 9) Menentukan level perubahan (level change) dengan cara, tandai data pertama (hari ke-1) dan data akhir (hari ke-32). Hitung selisih antara kedua data dan tentukan arahnya membaik atau menurun. Tanda (+) berarti membaik, tanda (-) berarti memburuk, tanda (=) berarti tidak ada perubahan.
- 10) Menentukan jumlah variabel yang diubah (Number of Variabel Change).
- 11) Menentukan perubahan kecenderungan arah (Change in Trend Direction and Effect)
- 12) Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas (Change in Stability).
Dengan melihat kecenderungan stabilitas pada fase baseline (A), intervensi (B) dan setelah intervensi (A').

13) Menentukan level perubahan (Change in Level). Dengan cara tentukan data point pada kondisi baseline (A) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B) kemudian hitung selisih antara keduanya.

14) Menentukan overlap data (Percentage of Overlap). Dengan cara :

- a. Lihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi baseline
- b. Hitung ada berapa data point pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi (A)
- c. Perolehan pada langkah b dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi (B) kemudian dikalikan 100.

