

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Variabel Penelitian

##### 1. Definisi Konsep Variabel

- a. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi komputer.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animasi komputer. Media Animasi komputer berasal dari tiga kata yaitu media, animasi dan komputer. Media adalah alat bantu atau bahan yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008: 753) Animasi adalah penyesuaian dari kata “*animation*” yang berasal dari kata to *animate* yang dalam kamus umum Inggris-Indonesia mempunyai arti menghidupkan, hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Wojosito dalam Djalle (2007: 5) yang menyebutkan bahwa animasi adalah:

Kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati”. Suatu benda mati diberikan kekuatan, dorongan untuk dapat seolah-oleh hidup dan bergerak sehingga terkesan hidup, dalam menggerakkan benda atau gambar agar terkesan hidup menggunakan program *makromedia flash* dengan menggunakan media komputer.

Animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran tidak dapat terpisahkan dengan komputer. Munadi (2008: 149) mengemukakan:

Mesin komputer bukanlah mesin biasa, tapi layak dijuluki sebagai mesin berfikir dengan ditemukannya teknologi *prosecor*, menjadikan komputer sebagai mesin yang mampu mengolah berbagai macam simbol bahasa, sebagai stimulus, mulai dari angka, huruf, kata, simbol suara, gambar diam, gambar gerak dan lain-lain

Berdasarkan ketiga pengertian mengenai media, animasi dan komputer diatas dapat disimpulkan bahwa media animasi komputer adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang memanfaatkan program komputer dengan cara mengolah menghidupkan gambar mati yang diberikan kekuatan dan dorongan oleh program komputer agar seolah-oleh hidup. Hal ini diperkuat oleh pendapat Artawan dalam Mariam (2010: 25) yang menyebutkan bahwa: ‘animasi komputer adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer dan merupakan bagian dari bidang komputer grafik dan animasi’.

- b. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Mengenal berasal dari kata dasar “kenal”. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2011: 666) ‘kenal’ memiliki arti mengerti, mempunyai pengetahuan tentang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa mengenal adalah: “mengetahui, kenal dan tahu”. Simbol atau lambang bilangan digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut dengan lambang bilangan atau angka. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 191) menyebutkan bahwa lambang adalah: “sesuatu seperti tanda yang menyatakan suatu hal atau mengandung maksud tertentu”. Lambang untuk aljabar atau matematika menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011: 191) adalah: “huruf yang menyatakan bilangan”.

## 2. Definisi Operasional Variabel

### a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi komputer. Media animasi komputer yang digunakan berupa media dengan gambar diam yaitu gambar kartu bilangan dan benda-benda yang dekat dengan anak yang digerakan dengan aplikasi program pada komputer dalam hal ini mengadaptasi media animasi komputer:

Media animasi : Kartu cerdas berhitung Indonesia-Inggris

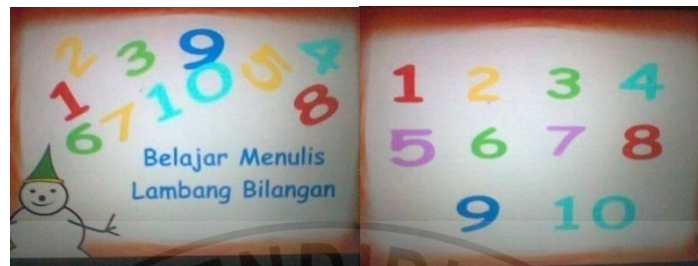
Sumber : [www.Wahyumedia.com](http://www.Wahyumedia.com)

Media Animasi komputer yang diadaptasi dari produk kartu cerdas berhitung Indonesia-Inggris tersebut dimodifikasi sesuai dengan karakteristik anak yang dijadikan subjek penelitian dan materi yang diajarkan. Program-program yang dimodifikasi adalah program penggunaan bahasa yang di ubah menjadi bahasa Indonesia dan penggunaan waktu yang tidak terlalu cepat serta penambahan program belajar menulis lambang bilangan 1-10 yang disesuaikan dengan indikator kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak. Adapun sub program yang terdapat dalam media animasi komputer yang dijadikan media pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 adalah:

#### 1. Belajar mengenal angka 1-10



## 2. Belajar menulis angka 1-10



Tampilan awal belajar menulis lambang bilangan 1-10



Tampilan materi cara menulis lambang bilangan 1-1

## 3. Belajar berhitung angka 1-10



### b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Kemampuan mengenal lambang bilangan yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah berupa kemampuan mengenal dengan baik lambang bilangan 1-10 yang dibatasi oleh indikator sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara urut
2. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara acak

3. Menunjukkan lambang bilangan 1-10
4. Menulis lambang bilangan 1-10
5. Memasangkan jumlah benda yang dihitung anak dengan lambang bilangan 1-10.

## **B. Metode Penelitian**

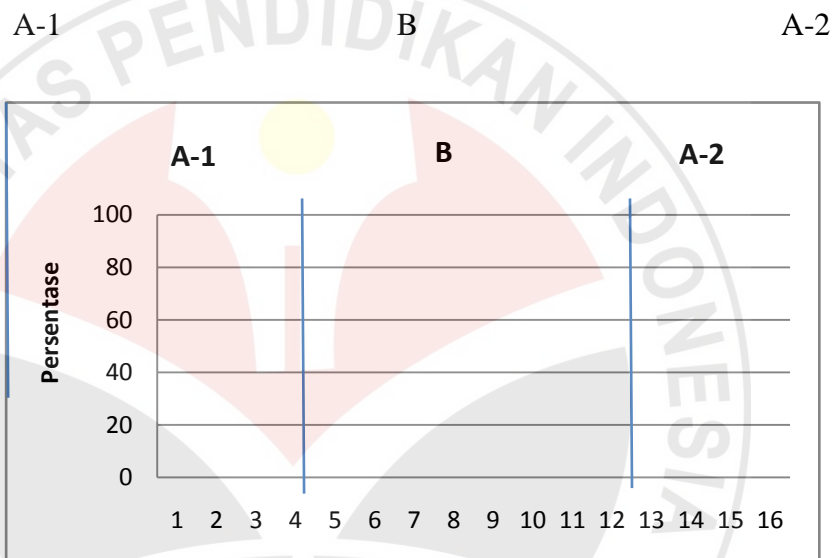
Metode merupakan cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Metode penelitian merupakan suatu cara untuk memperoleh pengetahuan atau pemecahan penelitian yang dilakukan secara ilmiah, sistematis dan logis.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan subjek tunggal *Single Subject Research (SSR)* yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari suatu perlakuan yang diberikan dan merupakan bagian yang integral dari analisis tingkah laku (*behaviour analytic*) penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu objek memiliki tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang ulang dalam waktu tertentu sehingga dapat mengukur kemampuan anak dengan baik.

Desain penelitian yang digunakan dengan menggunakan desain A-B-A, yang artinya desain A-B-A memberikan suatu hubungan sebab akibat diantaranya variabel terikat dengan variabel bebas. Sunanto, dkk (2006: 44) menyatakan bahwa:

Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain A-B. Desain A-B-A ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antarvariabel terikat dan variabel bebas yang lebih kuat dibandingkan dengan desain A-B.

Dalam desain A-B-A terdapat tiga tahapan antara lain: Baseline-1 (A-1), Intervensi (B), Baseline-2 (A-2), dengan menggunakan rancangan *Single Subject Research* (Penelitian Subjek Tunggal), berikut gambar grafik tampilan desain A-B-A



Dengan :

A-1 = Suatu kondisi awal atau dasar kemampuan mengenal *lambang* bilangan 1-10 pada anak. Pada baseline 1 subjek peneliti tidak sama sekali diberikan intervensi, subjek peneliti diberi kesempatan untuk belajar mengenal lambang bilangan berupa kemampuan menyebutkan lambang bilangan 1-10 secara urut, kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 secara acak, kemampuan menunjukan lambang bilangan 1-10 dan kemampuan memasangkan lambang bilangan dengan banyaknya jumlah benda yang sesuai. Basline 1 dilakukan sebanyak 3 sampai 5 sesi sampai stabil.

B = Intervensi adalah kondisi kemampuan subjek dalam mengenal lambang bilangan 1-10 selama memperoleh perlakuan. Perlakuan diberikan dengan menggunakan media animasi komputer sebanyak delapan sesi atau sampai stabil.

A-2 = Merupakan pengulangan kondisi awal atau kemampuan dasar subjek peneliti dalam kemampuan mengenal lambang bilangan, pada tahap ini pula diberikan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana intervensi dengan menggunakan media animasi komputer dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang anak *down syndrome* kelas 4 SDLB di SPLB C Cipaganti Bandung.

1. Nama : ZA
2. Kelas : 4
3. Umur : 12 tahun

Anak memiliki karakteristik sebagai berikut :

- a. Sudah dapat membilang benda dan menyebutkan jumlahnya
- b. Sering melakukan kesalahan dalam menyebutkan lambang bilangan yang dilihat, menunjukkan lambang bilangan yang didengar, menuliskan dan memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangan lambang bilangan
- c. Cepat bosan dengan materi pelajaran yang diberikan
- d. Menyukai hal-hal yang menarik seperti gambar dan musik

Peneliti memilih ZA sebagai subjek penelitian untuk diberikan intervensi dengan menggunakan media animasi komputer untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dikarenakan media yang digunakan cocok dengan karakteristik anak.

#### **D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan pada waktu penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes menggunakan instrumen kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Peneliti menggunakan instrumen berupa tes dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan atau kemajuan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang disesuaikan dengan hasil asesmen yang dilakukan pada subjek oleh peneliti dengan mengacu pada kurikulum untuk anak tunagrahita sedang tingkat dasar kelas1. Alasan peneliti tidak menyesuaikan materi dalam instrumen yang terdapat pada kurikulum sudah terlampaui jauh dari kemampuan awal anak. Adapun langkah-langkah penggunaan instrumen adalah sebagai berikut :

##### **a. Membuat kisi-kisi instrumen**



Kisi-kisi tes disesuaikan dengan kompetensi dasar mata pelajaran matematika yang disesuaikan dengan kemampuan anak.

b. Membuat butir soal

Butir soal dibuat sebanyak 45 soal berbentuk tes lisan, perbuatan dan tulisan

c. Membuat kriteria penilaian

Kriteria penilaian merupakan panduan dalam menentukan besar atau kecilnya skor yang didapat anak dalam memahami konsep lambang bilangan satu sampai sepuluh

1. Untuk menilai kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 baik secara acak ataupun urut digunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai 0 : Jika anak tidak dapat menyebutkan dengan benar lambang bilangan yang dilihatnya

Nilai 1 : Jika anak dapat menyebutkan dengan benar lambang bilangan yang dilihatnya.

2. Untuk menilai kemampuan menunjukan lambang bilangan digunakan kriteria sebagai berikut :

Nilai 0 : Jika anak tidak dapat menunjukan dengan benar lambang bilangan yang dilihatnya

Nilai 1 : Jika anak dapat menunjukan dengan benar lambang bilangan yang dilihatnya.

3. Untuk menilai kemampuan menuliskan lambang bilangan digunakan kriteria sebagai berikut:

Nilai 0 : Jika anak tidak dapat menuliskan dengan benar lambang bilangan yang dilihatnya

Nilai 1 : Jika anak dapat menuliskan dengan benar lambang bilangan yang dilihatnya.

4. Untuk menilai kemampuan memasangkan benda dengan lambang bilangan yang sesuai digunakan kriteria sebagai berikut :

Nilai 0 : Jika anak tidak dapat memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangannya secara tepat.

Nilai 1 : Jika anak dapat memasangkan jumlah benda dengan lambang bilangannya secara tepat.

## 2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes hasil belajar yaitu dengan menggunakan tes lisan, perbuatan dan tes tulis, dengan tujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan awal anak dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi komputer. Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data subjek baik sebelum mendapat intervensi (A), saat mendapatkan perlakuan (B) dan sampai akhirnya mendapat evaluasi untuk baseline 2 (A').

Melalui desain A – B – A' peneliti akan mendapatkan data-data melalui pencatatan persentase. Pencatatan persentase yaitu mencatat jumlah jawaban

benar dari suatu tes dibandingkan dengan keseluruhan jumlah soal tes kemudian dikalikan dengan 100%.

### 3. Hasil pengujian persyaratan Instrumen

#### a. Menentukan validitas instrumen penelitian

Validitas merupakan ketetapan alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data. Validitas instrumen menggunakan validitas isi berupa *expert judgment*. Penilaian dilakukan satu orang dosen PLB dan dua orang tiga peneliti SPLB C Cipaganti Bandung. Berikut adalah penilai ahli yang menilai kelayakan instrumen dan RPP yang dibuat oleh peneliti

**Tabel 3.1**

#### Daftar para ahli untuk *Expert-Judgment* Instrumen

No	Nama	Jabatan
1.	DR. Endang Rochyadi, M.Pd	Dosen PLB
2.	Heni Ruhaeni, S.Pd	Wakil Kepala Sekolah SPLB C Cipaganti
3.	Evi Susilawati, S.Pd	Guru kelas subjek

Data yang diperoleh melalui expert judgment akan dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah yang cocok}}{\text{jumlah penilai}} \times 100\%$$

**Tabel 3.2**

#### Hasil validitas instrumen:

Butir Soal	Daftar Pengeklis			Jumlah	Keterangan
	1	2	3		
1	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
2	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
3	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

4	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
5	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
6	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
7	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
8	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
9	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
10	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
11	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
12	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
13	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
14	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
15	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
16	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
17	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
18	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
19	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
20	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
21	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
22	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
23	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
24	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
25	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
26	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

27	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
28	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
29	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
30	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
31	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
32	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
33	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
34	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
35	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
36	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
37	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
38	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
39	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
40	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
41	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
42	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
43	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
44	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
45	C	C	C	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan butir soal 1-45 menghasilkan persentase 100 % hal ini menandakan bahwa instrumen dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian

Selain instrumen penelitian yang di judgment, rencana pelaksanaan pembelajaran pun nilai oleh beberapa ahli, dan rpp yang dibuat mengalami perubahan diantaranya kegiatan pembelajaran yang harus lebih berurut dan lebih memperhatikan kondisi anak dan instrumen tes yang harus ditambah. Setelah mengalami beberapa perubahan maka instrumen dan rpp dapat digunakan untuk penelitian.

b. Menentukan reliabilitas Instrumen penelitian

Reliabilitas data penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Salah satu syarat agar penelitian dapat dipercaya yaitu data penelitian tersebut harus reliabel. Instrumen yang telah disusun harus diujicobakan untuk mengetahui data tersebut sudah reliabel atau belum. Subjek uji coba instrumen ini tentunya harus memiliki karakteristik sama atau mendekati subjek dalam penelitian. Dalam hal ini dalah 3 siswa *down syndrome* yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan yang rendah. Hasil scor dari 3 subjek dapat dilihat pada lampiran.

Instrumen yang diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus Kuder dan Richardson (K-R.20), rumusnya adalah berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left\{ \frac{S^2 - \sum qp}{S^2} \right\}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas tes secara keseluruhan

p= Proporsi subjek menjawab item dengan benar

q= Proporsi subjek menjawab item dengan salah (q= 1-p)

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara pdan q

$n$  = Banyaknya item

$S_2$  = Standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varian) (Arikunto, 2009:101)

Sebelum data dimasukan keperhitungan diatas, dihitung dulu varian total dengan rumus:

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

**Hasil uji reliabilitas instrumen:**

a. Menghitung varian

$$S^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$S^2 = \frac{369 - \frac{(33)^2}{3}}{3} = \frac{369 - 363}{3} = 2$$

$$S^2 = 2$$

b. Kemudian dimasukan kedalam rumus K-R.20

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \cdot \left\{ \frac{S^2 - \sum qp}{S^2} \right\}$$

$$r_{11} = \frac{45}{45-1} \cdot \left\{ \frac{2-0,9}{2} \right\}$$

$$r_{11} = \frac{45}{44} \cdot \left\{ \frac{1,1}{2} \right\} = 1.02 \times 0,55$$

$$r_{11} = 0,561$$

Tingkat interpretasi mengenai keajegan tiap item dari kriteria menurut Arikunto (2009: 75) sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kriteria angka koefisien korelasi (r) menurut Soeharsono**

Kriteria	Interptasi
0,00-0,200	Sangat rendah
0,200-0,400	Rendah
0,400-0,600	Cukup
0,600-0,800	Tinggi
0,800-1,00	Sangat Tinggi

Setelah perhitungan reliabilitas yang dilakukan kepada 3 orang anak diketahui koefisien korelasi 0,561 untuk mengenal lambang bilangan 1-10 dengan demikian instrumen tersebut mempunyai korelasi cukup dan instrumen dapat dikatakan reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

## E. Prosedur Penelitian

### 1. Persiapan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada satu subjek dengan siswa *down syndrome* kelas 4 ini memiliki langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Melakukan studi pendahuluan
- b. Melakukan observasi ke sekolah
- c. Menetapkan subjek penelitian
- d. Mengurus surat perizinan

Pengurusan surat izin memiliki langkah-langkah sebagai berikut:



- a) Permohonan surat pengantar dari jurusan PLB untuk pengangkatan dosen pembimbing
- b) Permohonan surat keputusan dekan Fakultas Ilmu Pendidikan mengenai pengangkatan dosen pembimbing
- c) Meneruskan surat perizinan untuk penelitian melalui BAAK
- d) Surat pengantar dari BAAK diteruskan ke Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (KESBANG dan LINMASDA) kota Bandung.
- e) Surat izin penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat (KESBANG dan LINMASDA) diteruskan ke dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat dan diserahkan ke pihak sekolah untuk selanjutnya dapat dijadikan syarat melakukan penelitian
- f) Menyusun dan melakukan uji coba instrumen penelitian untuk menguji kevalidan instrument penelitian tersebut.

## 2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada waktu kegiatan belajar mengajar yang telah disediakan oleh pihak sekolah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Meminta izin kepada pihak sekolah yaitu kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian
- b. Melakukan pendekatan kembali kepada anak
- c. Mengadakan komunikasi dengan peneliti kelas mengenai jadwal penelitian
- d. Melakukan tes awal pada basline (A) sebanyak 4 sesi

- e. Melakukan intervensi (B) dengan menggunakan media animasi komputer sebanyak delapan sesi.
- f. Melakukan tes akhir pada baseline 2 (A') anak setelah diberikan intervensi dengan menggunakan media animasi komputer Baseline 2
- g. Menganalisis dan mengolah data penelitian

#### **F. Teknik Pengolahan Data**

Setelah semua data terkumpul dan kemudian dianalisis ke dalam grafik A-B-A *design*, untuk mengetahui sejauh mana tingkat kestabilan perkembangan kemampuan subjek yang sering disebut *trend stability* dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif. Tujuannya untuk memperoleh gambaran secara jelas tingkat perkembangan kemampuan subjek dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 yang diperoleh dari hasil catatan selama penelitian dalam waktu yang telah ditentukan.

Analisis data dimulai dengan mengolah data di lapangan yang terdapat dalam format pencatatan data pada fase *baseline 1* (A-1), intervensi (B) dan *baseline 2* (A-2), kemudian penyajian datanya diperoleh dengan menggunakan grafik. Penyajian data dengan menggunakan analisis visual grafik ini diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran stabilitas perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 bagi siswa *down syndrome*. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat yang dikemukakan oleh Parsonson & Bear (dalam Tawney & Gast, 1984 : 145) tentang grafik adalah “*the graph is the primary form data of data processing research*

*decision, judgment and inclusion area based almost exclusively on graphed data*". Pernyataan dapat diartikan bahwa grafik merupakan bentuk pengolahan data yang utama, dari keputusan pemrosesan data penelitian, pendapat dari penelitian dan kesimpulan berdasarkan data penelitian. Analisis dengan menggunakan grafik diharapkan dapat lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen. Desain SSR ini menggunakan tipe grafik garis yang sederhana (*Type Simple Line Graph*). Menurut Sunanto (2006:30) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik tersebut, antara lain :

1. Absis : sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk waktu (misalnya sesi, hari dan tanggal).
2. Ordinat : sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat atau perilaku sasaran (misalnya persen, frekuensi dan durasi).
3. Titik Awal : 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 : 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 bentuk garis putus-putus.
7. Judul Grafik : judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Langkah-langkah yang diambil dalam menganalisis data sebagai berikut :

1. Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline* 1 dari subjek setiap sesinya
2. Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi dari subjek setiap sesinya
3. Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline* 2 dari subjek setiap sesinya

4. Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase *baseline 1*, fase intervensi dan fase *baseline 2* dari subjek pada setiap sesinya
5. Menjumlahkan semua skor yang diperoleh pada fase *baseline 1*, intervensi dan fase *baseline 2* dari setiap sesinya
6. Membandingkan hasil skor-skor pada fase *baseline 1*, fase intervensi dan fase *baseline 2* dari setiap subjek
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik garis sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap peningkatan kemampuan pengenalan konsep uang dan penggunaannya pada subjek dalam setiap fase secara keseluruhan.