

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

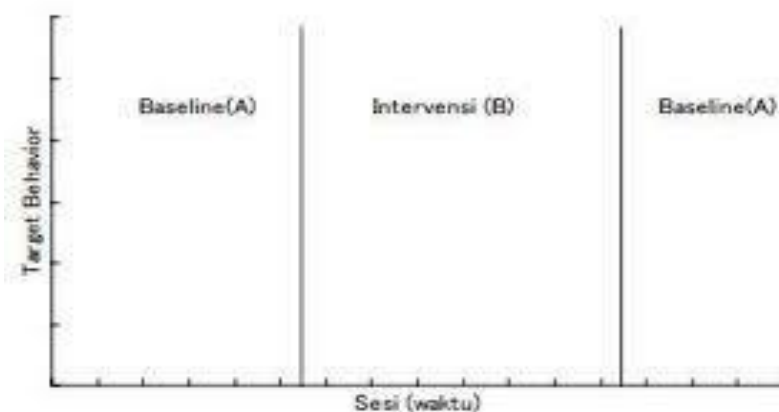
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2009, hlm.107) berpedapat bahwa: “Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perilaku tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.”

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Single Subject Research (SSR)*. *SSR* merupakan metode menganalisis setiap subjek secara tunggal dimana diberikan suatu perilaku secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu pada subjek untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel terikat (*Target Behavior*), dengan perbandingan tidak dilakukan antar individu tetapi dengan subjek yang sama dengan kondisi yang berbeda. Adapun metode ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Bentuk desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah AB-A dimana A adalah *baseline 1 (A1)* yaitu kondisi subyek sebelum diberikan intervensi oleh peneliti yang diketahui melalui pre-test. Kemudian B adalah proses Intervensi atau latihan yang diberikan oleh peneliti, sedangkan A selanjutnya adalah *baseline 2 (A2)* yaitu sebagai control dalam hasil intervensi atau kondisi subyek setelah diberikan perlakuan sehingga dapat dihitung dan menarik kesimpulan ada atau tidak adanya keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Sunanto, J. dkk. (2005 hlm. 59), Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B-A, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan disain AB, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan disain A-B, pada desain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi

baseline yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intrvensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. Struktur dasar desain A-B-A adalah seperti berikut:



**Grafik 3. 1 Desain A-B-A**

- A-1 : Merupakan fase baseline dimana subjek belum mendapat intervensi apapun. Pengukuran dilakukan dalam setting natural dimana yang akan diukur disini ialah kemampuan motorik halus yang dibatasi pada memegang, menggerakkan alat tulis, mewarnai.
- B-1 : Merupakan fase intervensi. Intervensi yang diberikan dalam penelitian ialah bermain menggunakan permainan edukasi karambol.
- A-2 : Merupakan fase baseline kedua. Dilakukan pengulangan untuk mengetahui pengaruh terhadap variabel terikat setelah diberikan perlakuan dengan kegiatan *Finger painting*. Pada fase ini akan kembali diukur kemampuan motorik halus yang dibatasi pada memegang atau menggerakkan alat tulis.

### **3.2 Variabel Penelitian / Target Behavior**

Menurut Sunanto, J dkk (2015, hlm. 12) variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subjek tunggal. Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur.

Dari definisi tersebut diketahui bahwa variable penelitian dapat berwujud benda maupun aktivitas atau kejadian yang dapat diukur dan diamati oleh peneliti. Adapun variable dalam penelitian ini adalah subjek yang sifatnya berhubungan, yang satu mempengaruhi yang lainnya, variable dalam penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu: variabel bebas dan variabel terikat.

### **3.2.1. Variabel Bebas**

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu, kegiatan *finger painting*. Kegiatan *finger painting* adalah kegiatan melukis menggunakan jari-jemari tangan dengan melibatkan otot telapak tangan dan diberikan untuk latihan motorik halus khususnya jari tangan agar kemampuannya dapat berkembang seoptimal mungkin. Strategi latihan yang dilakukan merupakan inovasi yang dikembangkan dari teori William, H. G ( 1983, hlm. 10) perilaku motorik halus sering disebut dengan integrasi perilaku visual motorik. sehingga latihan memerlukan konsentrasi dari kedua mata dan tangan terutama jari-jari untuk melakukan kegiatan bermain.

### **3.2.2. Variabel Terikat**

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu, kemampuan motorik halus pada anak tunagrahita sedang. Anak tunagrahita sedang adalah anak yang tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran yang bersifat akademik, anak tunagrahita sedang biasanya belajar sambil membeo. Perkembangan bahasanya sangat terbatas karena pembendaharaan kata yang kurang.

## **3.3 Prosedur Penelitian**

### **1. Menyusun Proposal Penelitian**

Menyusun proposal penelitian ini merupakan langkah awal kegiatan penelitian. Dalam penyusunan proposal penelitian ini, sebelumnya menentukan topik dan permasalahan yang dirumuskan dalam bentuk judul penelitian.

## 2. Menentukan Lokasi penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka temoat yang akan digunakan dalam penelitian ini di SLB C YLB Bandung sesuai dengan proposal penelitian.

## 3. Memilih subyek sebagai penelitian

Subyek yang diambil dalam peneltian ini berjumlah 1 orang anak yang sesuai dengan karakteristik permasalahan yang akan diteliti. Pemilihan subyek dilakukan pada saat observasi penentuan penelitian.

## 4. Membuat instrument penelitian

Membuat instrument peneltia merupakan alat untuk mengumpulkan data pnelitian, agar lebih muda da mendapatkan hasil yang lebih akurat. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan terdiri dari:

- 1) Soal Pre Test
- 2) Soal Post Test
- 3) Lembar observasi kemampuan motorik halus anak tuangrahita sedang (sebagai penunjang).

### **3.4 Tahapan Pelaksanaan**

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus anak, dapat diukur dengan menggunakan beberapa tahapan. Adapun tahapan pemberian tes, adalah sebagai berikut:

1. Tes diberikan sebelum anak melakukan kegiatan *Finger Painting*, dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal anak mengenai kemampuan motorik halusnya.
2. Tes diberikan saat diberikannya perilaku, bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan kemampuan motorik halus anak selama latihan menggunakan kegiatan *Finger Paitning*.

Langkah-langkah dalam melaksanakan kegiatan *Finger Painting* adalah sebgai berikut:

1. Anak dan peneliti bersama-sama menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan pertama-tama persiapkan tempat untuk membuat *Finger*

*Painting*, seperti sediakan kertas tebal sebagai media melukis anak dan cat warna.

2. Peneliti mengenalkan berbagai macam warna kepada anak dimulai dari warna- warna dasar sampai dengan warna-warna campuran.
3. Peneliti memberikan contoh dalam mencampurkan cat warna dasar (*color blending*) sehingga menimbulkan warna yang baru.
4. Setelah anak berhasil mencampurkan warna, peneliti mendampingi anak dalam kegiatan *finger painting*, dimulai dari anak menempelkan telapak tangannya ke kertas dengan cat warna yang sudah anak campurkan.
5. Lalu peneliti memandu anak untuk membuat gambar sesuai dengan keinginannya.
6. Sebelum mengganti ke warna lain peneliti mengarahkan anak untuk membilas tangannya terlebih dahulu dengan air bersih yang tersedia.
7. Peneliti meminta anak untuk menggambar dengan semua jari-jarinya agar jari anak bergerak semua.
8. Setelah melaksanakan kegiatan melukis, peneliti melakukan tanya jawab tentang *color blending*. Seperti : “warna merah dicampur dengan warna putih menjadi warna apa?” lalu “warna coklat dengan warna kuning menjadi warna apa?” dan seterusnya.
9. Peneliti memberikan reward kepada anak jika jawaban anak benar sehingga anak bersemangat dan senang.

#### 10. Ilustrasi Kegiatan Finger Painting



### **3.5 Subjek Penelitian dan Tempat Penelitian**

#### **3.5.1 Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah anak tunagrahita kelas 1 SDLB di SLB C YPLB Cipaganti Bandung. Penentuan subjek penelitian dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara jelas dan mendalam.

Biodata Subjek

Nama : LP (Tunagrhitanya Sedang)

Tempat, tanggal lahir : Bandung, 25 Agustus 2013

Agama : Islam

Alamat : Jl. Sindang sirna III. Kel. Gegerkalong.  
Kec. Sukasari. Kota Bandung.

Jenis kelamin : Perempuan

#### **3.5.2 Tempat Penelitian**

Lokasi tempat penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilakukan. Penelitian ini dilaksanakan di SLB C YPLB Cipaganti Bnadung, JL. Hegar Asih No. 1, Cipaganti, Kecamatan Coblong Kota Bandung, Jawa Barat 40131.

### **3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dengan pemberian tes, tes yang digunakan adalah tes kerja. Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan langsung. Desain pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah desain A-B-A, yaitu pengumpulan data pada kondisi *baseline-1* (A1), pengumpulan data pada kondisi intervensi (B), dan pengumpulan data pada kondisi *baseline-2* (A2).

Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dalam penelitian, teknik pengumpulan digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang memperlihatkan ada tidaknya peningkatan kemampuan motorik halus setelah diberikan intervensi dengan menggunakan kegiatan *Finger Painting*.

Pada penelitian ini tes yang dibuat untuk mengukur kemampuan motorik halus siswa sebelum diberikan intervensi menggunakan kegiatan *Finger Painting*.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan alat ukur yang dalam penelitian disebut sebagai instrumen. Sugiyono (2009, hlm.148) menjelaskan “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Pada penelitian ini peneliti bermaksud memperoleh data mengenai penggunaan kegiatan *Finger Painting* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus pada siswa tunagrahita di SLB C YPLB Bandung. Sehubungan dengan dibutuhkan data dan informasi yang diperoleh dan dianalisis, maka dibuatlah instrumen berdasarkan kebutuhan penelitian. Adapun langkah yang ditempuh dalam menyusun instrument adalah sebagai berikut.

### 3.6.1. Menentukan Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi instrument motorik halus dibuat untuk mempermudah dalam menentukan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Pembuatan kisi-kisi ditetapkan berdasarkan hasil pertemuan dilapangan.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Kemampuan Motorik Halus**

Target Behavior	Aspek	Sub Aspek	Indikator	Jumlah soal	Skor
Keterampilan Motorik Halus	1. Kelenturan gerak tangan atau Fleksibilitas	1.a Meremas benda seperti kertas	1.a.1 Meremas kertas dengan menggunakan jari- jari tangan	1	5
		1.b Menggerakkan pergelangan tangan dengan cara memutar pergelangan tangan	1.b.2) Menggerakkan pergelangan tangan dengan cara diputar	1	5
		1.c Menggerakkan jari-jari tangan seperti menirukan gerakan mengetik sepuluh jari	1.c. 3) Menggerakkan jari-jari tangan.	1	5
	2. Memegang dan	2.a Memegang alat tulis seperti	2.a.1) Memegang alat tulis	1	5

	Menggerakkan benda	<p>penghapus, pensil, gunting</p> <p>2.b Menggerakkan alat tulis pensil ke berbagai arah seperti ke atas kebawah, ke kiri dan ke kanan</p> <p>2.c Menarik garis, menjiplak atau menebalkan titik-titik berbentuk geometri seperti lingkaran, segi tiga, persegi, zigzag dan bergelombang.</p>	<p>seperti penghapus, pensil, dan gunting dengan tepat.</p> <p>2.b.1) Menggerakkan alat tulis keatas dan kebawah.</p> <p>2.b.2) Menggerakkan pensil kekiri</p> <p>2.c.2) menggerakkan alat tulis ke kanan</p> <p>2.c.1). menarik garis lurus dari titik A ke titik B</p> <p>2.c.2) menebalkan titik-titik berbentuk lingkaran</p> <p>2.c.3) menebalkan titik-titik berbentuk segi tiga</p> <p>2.c.4) menebalkan titik-titik berbentuk persegi</p> <p>2.d.5) menebalkan titik-titik berbentuk garis zig-zag</p> <p>2.e.6) menebalkan titik-titik berbentuk garis gelombang</p>	<p>1</p> <p>6</p>	<p>5</p> <p>30</p>
	3. Memegang Gunting dan menggerakkan gunting	3.a Memegang gunting dan menggerakkan gunting dengan cara yang tepat	3.a.1) memegang gunting dengan memasukkan jari telunjuk dan ibu jari kedalam lubang	2	10



			pegangan gunting dan menahan bagian bawah pegangan gunting dengan jari tengah  3.a.2) melakukan gerkan buka tutup gunting dari bagian pegangan gunting menggunakan jari telunjuk dan ibu jari dengan sempurna.		
	Total Jumlah Soal			13	
	Skor Maksimal				75

### 3.6.2. Mengembangkan Butir Instrumen

Langkah selanjutnya adalah mengembangkan butir instrument untuk dijadikan butir-butir soal. Butir soal yang dikembangkan adalah berdasarkan indikator yang telah dijabarkan.

### 3.6.3. Menentukan Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian yang digunakan dalam instrument penelitian adalah rating-scale. Sugiyono (2009, hlm.87) mendefinisikan ratingscale sebagai berikut:

“Skala rating adalah data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Dalam skala model rating scale, responden tidak akan menjawab salah satu dari jawaban kualitatif yang telah disediakan, tapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Oleh karena itu, rating scale ini lebih fleksibel, tidak terbatas pengukuran sikap saja tetapi bisa juga mengukur persepsi responden terhadap fenomena”. Dalam skala model rating scale, responden tidak akan menjawab salah satu dari jawaban kualitatif yang telah disediakan, tapi menjawab salah satu jawaban kuantitatif yang telah disediakan. Oleh karena itu, rating scale ini lebih fleksibel, tidak terbatas pengukuran sikap saja tetapi bisa juga mengukur persepsi responden terhadap fenomena”.

**Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian**

Kriteria Penilaian	
Meremas benda seperti kertas	<p>5 : Anak mampu meremas kertas dengan tepat sampai tangan terkepal penuh</p> <p>4 : Anak mampu meremas kertas tetapi kurang tepat tangan tidak terkepal penuh</p> <p>3 : Anak mampu meremas kertas tetapi dengan kedua tangan</p> <p>2 : Anak kurang tepat dalam meremas kertas meskipun dengan bantuan kedua tangan</p> <p>1 : Anak belum bisa meremas benda.</p>
Menggerakkan pergelangan tangan dengan cara memutar pergelangan tangan	<p>5 : Anak mampu menggerakkan pergelangan tangan dengan cara diputar selama 30 detik</p> <p>4 : Anak mampu menggerakkan pergelangan tangan dengan cara diputar selama 15 detik</p> <p>3 : Anak mampu menggerakkan pergelangan tangan dengan cara diputar kurang dari 15 detik</p> <p>2 : Anak kurang tepat dalam menggerakkan pergelangan tangan</p> <p>1 : Anak belum bisa menggerakkan tangan dengan tepat</p>
Menggerakkan jari-jari tangan seperti menirukan gerakan mengetik sepuluh jari	<p>5 : Anak mampu menggerakkan jari-jari tangan seperti menirukan gerakan mengetik sepuluh jari</p> <p>4 : Anak mampu menggerakkan jari-jari tangan seperti menirukan gerakan mengetik sepuluh jari tetapi masih terlihat kaku</p> <p>3 : Anak hanya mampu menggerakkan beberapa jari tangan dengan gerakan seperti mengetik dengan sangat kaku</p> <p>2 : Anak tidak mampu menggerakkan jari-jari tangan seperti menirukan gerakan mengetik sepuluh jari</p> <p>1 : Anak tidak bisa menggerakkan jari-jari tangannya</p>

<p>Memegang alat tulis seperti penghapus, pensil, gunting</p>	<p>5 : Anak mampu memegang alat tulis seperti penghapus, pensil, gunting dengan tepat, yaitu menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah selama 30 detik</p> <p>4 : Anak mampu memegang alat tulis seperti penghapus, pensil, gunting dengan tepat, yaitu menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah selama 15 detik</p> <p>3 : Anak mampu memegang alat tulis seperti penghapus, pensil, gunting yaitu menggunakan ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah namun kurang dari 15 detik</p> <p>2 : Anak mampu memegang alat tulis seperti penghapus, pensil, gunting namun kurang tepat, yaitu memegang menggunakan tidak hanya ibu jari, jari telunjuk, dan jari tengah ataupun hanya menggunakan jaritelunjuk dan ibu jari dan sesekali memegang alat tulis seperti menggenggam.</p> <p>1 : Anak belum mampu memegang alat tulis seperti penghapus, pensil, gunting</p>
<p>Menggerakkan ke arah alat tulis berbagai seperti ke kanan ke kiri ke atas dan kebawah dan menghubungkan garis dari titik A ke titik B</p>	<p>5 : Anak mampu menggerakkan alat tulis ke berbagai arah untuk menghubungkan dua titik dengan satu kali goresan secara benar, rapi dan lurus.</p> <p>4 : Anak mampu menggerakkan alat tulis ke berbagai arah tetapi untuk menghubungkan dua titik masih kurang rapi.</p> <p>3 : Anak mampu menggerakkan alat tulis dan menghubungkan dua titik namun goresan atau tulisan terlihat bergelombang bergetar, terputus putus dan membuat coretan ulang kurang dari tiga kali.</p> <p>2 : Anak kurang mampu menggerakkan alat tulis untuk menghubungkan kedua titik namun, coretan terlihat bergetar, miring, terputusputus dan membuat coretan ulang lebih dari tiga kali.</p> <p>1 : Anak tidak menghubungkan dua titik dan hanya membuat coretan tanpa arti</p>
<p>Menjiplak atau menebalkan titik-titik berbentuk geometri seperti lingkaran,</p>	<p>5 : Anak mampu menjiplak atau menebalkan titik-titik berbentuk geometri dengan sempurna</p> <p>4 : Anak mampu menjiplak atau menebalkan titik-titik</p>

persegi dan segi tiga, zig-zag dan gelombang	<p>mengikuti pola bentuk geometri coretan sedikit keluar garis, bergetar namun tidak melakukan pengulangan.</p> <p>3 : Anak mampu menjiplak atau menebalkan titik-titik mengikuti pola bentuk geometri dengan coretan terputus-putus, bergetar sedikit keluar garis dan melakukan pengulangan kurang dari tiga kali</p> <p>2 : Anak kurang mampu menjiplak atau menebalkan titik-titik mengikuti pola bentuk geometri coretan terlihat keluar dari garis, terputusputus, berulang lebih dari 3 kali dan bergelombang.</p> <p>1 : Anak belum mampu menjiplak atau menebalkan titik-titik mengikuti pola bentuk geometri.</p>
Memegang gunting dan membuka tutup pegangan gunting	<p>5 : Anak mampu memegang gunting dan membuka tutup pegangan gunting dengan memasukkan jari telunjuk dan ibu jari kedalam lubang pegangan gunting dan menahan bagian bawah pegangan gunting dengan jari tengah dengan sempurna lebih dari 10 menit.</p> <p>4 : Anak mampu memegang gunting dan membuka tutup pegangan gunting dengan memasukkan jari telunjuk dan ibu jari, namun sesekali juga menggunakan jari lain seperti jari tengah untuk dimasukkan kedalam lubang pegangan gunting dan mampu bertahan lebih dari 5 menit.</p> <p>3 : Anak mampu memegang gunting dan membuka tutup pegangan gunting dengan memasukkan jari telunjuk dan ibu jari kedalam lubang pegangan gunting dan menahan bagian bawah pegangan gunting dengan jari tengah, namun sedikit bergetar dan kurang dari 3 menit.</p> <p>2 : Anak kurang mampu memegang gunting dan membuka tutup pegangan gunting dengan memasukkan jari telunjuk dan ibu jari kedalam lubang pegangan gunting dengan tidak menahan bagian bawah pegangan gunting dengan jari tengah, posisi gunting tidak menetap, tidak terkontrol dan tidak terarah.</p> <p>1 : Anak belum mampu memegang gunting dan membuka tutup pegangan gunting dengan</p>

	memasukkan jari telunjuk dan ibu jari dan belum mampu menahan bagian bawah pegangan gunting dengan jari tengah.
--	---

Instrumen akan digunakan oleh penelitian setelah mengetahui jika instrumen layak digunakan dengan menggunakan *expert judgement*.

#### 3.6.4. *Judgmen*

*Ekspert judgment* (Penilaian ahli) dilakukan untuk menilai instrument, sesuai dengan kisi-kisi instrumen kemudian instrumen tersebut dinilai oleh tiga ahli, dengan seorang ahli terkait anak tunagrahita sedang, seseorang ahli dalam kemampuan motorik, serta seorang praktisi terkait anak tunagrahita sedang.

#### 3.6.5. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi dengan teknik penilaian ahli atau *ekspert judgment*. Dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli kemudian dihitung dengan rumus berikut:

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

(Susetyo, B, 2015, hlm. 116).

Keterangan:

P = Skor/Persentase

F = Frekuensi cocok menurut penilai

$\sum F$  = Jumlah Penilai

Butir tes akan dikatakan valid, jika kesulitannya dengan indikator mencapai skor lebih dari 50 %.

### 3.7 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data terkumpul, yang kemudian data yang telah dikumpul dianalisis. Dengan tujuan untuk memperoleh gambaran dari hasil inervensi, adakah peningkatan kemampuan motorik halus dalam memegang alat tulis dan menggerakannya setelah diberikannya intiervensi menggunakan kegiatan *Finger Painting*

dalam jangka waktu tertentu. Pada penelitian ini hasil dapat dibantu dengan menggunakan grafik yang dapat mempermudah pendeskripsian hasil.

Menurut Sunanto, J dkk (2005, hlm 37), Terdapat beberapa komponen penting dalam grafik yaitu:

- 1) Adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan/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, durasi).
- 3) Titik awal merupakan pertemuan antara sumbu X dan Y sebagai titik awal skala.
- 4) Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya: 0%, 25%, 50%, 75%, 100%).
- 5) Label kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya base line atau intervensi.
- 6) Garis perubahan kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.

Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

### **3.7.1. Analisis Dalam Kondisi**

Analisis yang dimaksud adalah perubahan data dalam suatu kondisi, misalnya dalam kondisi baseline atau intervensi. Hal-hal yang perlu dianalisis adalah panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecendrungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, serta level perubahan.

### **3.7.2. Analisis Antar Kondisi**

Analisis yang dimaksud adalah perubahan data dalam suatu kondisi, untuk memulai menganalisa perubahan data antara kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisa. Karena jika bervariasi maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasi. Hal

yang perlu dianalisis adalah jumlah variable, perubahan trend dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan persentase overlap.

#### 3.7.1 Analisis Antar Kondisi Yang Sama

Analisis antar kondisi yang sama dilakukan terhadap hal-hal seperti pada analisis dalam kondisi.