

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Single Subject Research* (SSR). Menurut Sunanto (2005, dalam Yuwono, 2018, hlm. 2) bahwa penelitian *Single Subject Research* (SSR) yaitu penelitian subjek dengan prosedur penelitian menggunakan desain eksperimen untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap perubahan tingkah laku.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A, yaitu melalui tiga tahap pengukuran perilaku untuk mengetahui bagaimana kondisi perilaku pada saat sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

1) A1 (*baseline-1*)

Tahap ini dilakukan untuk mengukur kondisi awal perilaku subjek sebelum diberikan intervensi berupa penerapan media kartu bergambar mengenal ekspresi emosi.

2) B (intervensi)

Pada tahap ini dilakukan pengukuran untuk mendapatkan data perilaku subjek selama pemberian intervensi berupa penerapan media kartu bergambar mengenal ekspresi emosi. Pengukuran pada tahap ini dilakukan hingga data menunjukkan angka yang stabil. Adapun rangkaian pelaksanaan intervensi sebagai berikut:

1. Peserta didik diperlihatkan *flashcard* ekspresi emosi dengan dijelaskan jenis ekspresi emosi yang diperlihatkan. Contoh: Ini adalah ekspresi A yang sedang merasa senang.
2. Lalu peneliti menunjukkan kartu ilustrasi yang menggambarkan alasan munculnya dari ekspresi emosi yang sebelumnya diperlihatkan. Contoh:
A merasa senang karena mendapatkan hadiah dari Ibu.

Naurah Rohadatul Aisy, 2024

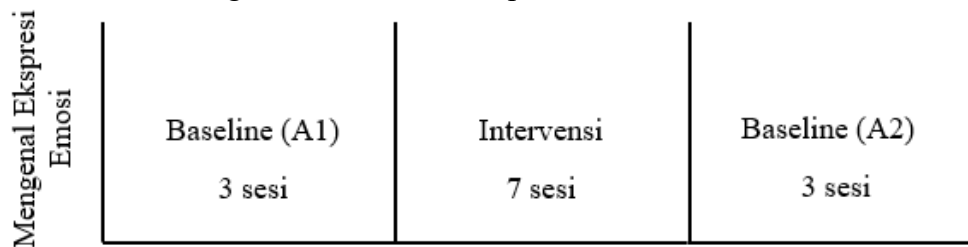
PENERAPAN MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL EKSPRESI EMOSI ANAK AUTIS DI SLB PURNAMA ASIH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3) A2 (*baseline-2*)

Tahap ini merupakan pengukuran terakhir yang dilakukan terhadap subjek setelah adanya pemberian intervensi berupa media kartu bergambar mengenal ekspresi emosi. Prinsip pelaksanaannya sama dengan A1. Dilakukan tanpa intervensi dan ada jeda beberapa hari (2 hari), dengan maksud agar tidak bias dengan data hasil intervensi, sekaligus untuk meyakinkan kesimpulan penelitian tentang perubahan yang terjadi pada subjek.

Berikut adalah gambaran dari desain penelitian A-B-A



Gambar 3.1 Desain Penelitian A-B-A

3.3 Subjek Penelitian

Penelitian ini menjadikan anak autisme yang bersekolah di SLB Purnama Asih sebagai subjek. Subjek memiliki kemampuan motorik yang baik, seperti menggerakkan anggota badannya sesuai fungsi dan bekerja secara baik. Dalam aspek emosi dan sosial, subjek masih kurang baik. Subjek terkadang masih susah mengontrol emosi namun hal tersebut tidak begitu sering terjadi selama subjek bertemu dengan peneliti di sekolah. Namun aspek emosi tersebut berdampak pada aspek sosial subjek. Beberapa kali subjek terlihat bersikap jahil dan mengakibatkan temannya yang menjadi korban kejahilan terkadang menangis, namun subjek hanya bereaksi dengan ekspresi wajah yang terlihat netral atau terkadang tersenyum.

Berdasarkan hasil asesmen, kemampuan bahasa reseptif subjek sudah cukup optimal sedangkan pada kemampuan bahasa ekspresif masih cukup terbatas. Salah satu kemampuan bahasa reseptif subjek yang cukup menonjol adalah kemampuan subjek memahami perintah dan pertanyaan. Subjek mampu memahami perintah lebih dari satu

seperti “tolong ambilkan gelas dan kasihkan ke Ibu”, subjek juga mampu memahami pertanyaan seperti “Siapa namamu?”, “Sudah makan?”, “Makan apa?”.

Sedangkan kemampuan bahasa ekspresif subjek masih cukup terbatas karena subjek belum bisa menjelaskan maksud ataupun keinginannya dengan jelas, dan kemampuan berbahasa verbal yang masih terbatas pada 2 kata atau 4 suku kata. Hal itu pun di pengaruhi oleh artikulasi ucapan subjek yang kurang jelas. Namun terkadang hal tersebut tidak terlalu mengganggu bagi sebagian orang yang mengerti dan mengenal subjek karena subjek bisa menunjukkan maksudnya dengan bahasa non verbal. Seperti contoh karena pelafalan subjek ketika mengucapkan kata “buang sampah” terdengar seperti “guava” maka hal tersebut sedikit sulit di mengerti, namun setelah 3 kali pengulangan kata dan lawan bicara masih belum mengerti, subjek menunjukkan *gesture* buang sampah.

3.4 Lokasi Penelitian

SLB Purnama Asih yang berada di Jl. Villa Duta No. 2, Ciwaruga, Kec. Parongpong, Kab. Bandung Barat, Jawa Barat 40559.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel terikat : Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi

Variabel bebas : Media Kartu Bergambar

3.6 Definisi Konseptual Variabel

3.6.1 Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi

Kemampuan mengenal ekspresi emosi dapat diartikan sebagai kecakapan seorang individu untuk mengetahui, mengingat dan mengerti beragam jenis perubahan perasaan yang dialami dirinya maupun orang lain melalui respon verbal maupun non verbal yang sangat berkaitan erat dengan aktivitas kognitif (berfikir) manusia (Nidika, D., 2016).

3.6.2 Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar adalah media visual 2 dimensi berupa kartu yang memuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan sehingga dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media dapat memudahkan menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima karena memuat gambar yang berhubungan dengan pokok bahasa. Media kartu bergambar ekspresi adalah bentuk media pembelajaran yang berbentuk kartu dan memiliki gambar-gambar tentang berbagai macam bahasa ekspresi ungkapan emosional seperti ekspresi marah, senang, sedih, bahagia, tertawa, takut, malu, khawatir, menangis dan ekspresi lainnya dalam bentuk gambar yang terdapat pada kartu tersebut

3.7 Definisi Operasional Variabel

3.7.1 Kemampuan Mengenal Ekspresi Emosi

Dalam penelitian ini, indikator untuk mengukur kemampuan mengenal ekspresi emosi disesuaikan dengan kriteria kemampuan subjek. Adapun indikator tersebut yaitu menunjuk, menyebutkan, dan memeragakan. Lalu ekspresi emosi yang akan menjadi indikator dalam penelitian ini adalah 6 emosi dasar menurut Paul Ekman, psikolog Amerika (1972) yaitu senang, sedih, terkejut, marah, takut, dan jijik.

3.7.2 Media Kartu Bergambar

Pada penelitian ini, kartu bergambar akan dibatasi pada 6 gambar ekspresi emosi dasar menurut Paul Ekman, psikolog Amerika (1972) yaitu senang, sedih, terkejut, marah, takut, dan jijik.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini dirumuskan dengan tujuan untuk mengukur variabel terikat atau *target behaviour* yaitu meningkatnya kemampuan mengenal ekspresi emosi. Instrumen disusun berdasarkan definisi operasional variabel dengan cara menjabarkan indikator yang telah tercantum menjadi butir instrumen.

3.8.1 Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 3.1 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Mengenal Ekspresi Emosi

Aspek	Sub Aspek	Indikator
Ekspresi Emosi	Senang	1. Menunjuk 2. Memeragakan 3. Menyebutkan
	Sedih	
	Terkejut	
	Marah	
	Takut	
	Jijik	

3.8.2 Butir Instrumen

Tabel 3.2 Tabel Butir Instrumen Penelitian Mengenal Ekspresi Emosi

No.	Butir Instrumen	Skor			Keterangan
		2	1	0	
1	Anak diminta menunjukkan ekspresi senang yang sesuai dengan <i>flashcard</i>				
2	Anak diminta memeragakan ekspresi senang				
3	Anak diminta menunjukkan ekspresi sedih yang sesuai dengan <i>flashcard</i>				
4	Anak diminta memeragakan ekspresi sedih				
5	Anak diminta menunjukkan ekspresi terkejut yang sesuai dengan <i>flashcard</i>				
6	Anak diminta memeragakan ekspresi terkejut				


7	Anak diminta menunjukkan ekspresi marah yang sesuai dengan <i>flashcard</i>				
8	Anak diminta memeragakan ekspresi marah				
9	Anak diminta menunjukkan ekspresi takut yang sesuai dengan <i>flashcard</i>				
10	Anak diminta memeragakan ekspresi emosi takut				
11	Anak diminta menunjukkan ekspresi jijik yang sesuai dengan <i>flashcard</i>				
12	Anak diminta memeragakan ekspresi emosi jijik				
13	Anak diminta menyebutkan ekspresi yang diperagakan asesor				






3.8.3 Keterangan Skoring

- 0 : Tidak Mampu
 1 : Mampu dengan pengulangan instruksi 1 kali
 2 : Mampu

3.8.4 Teks Kartu Bergambar

Tabel 3.3 Tabel Teks Keterangan dalam Kartu Bergambar

Ekpresi Emosi	Teks
Senang 	Hari ini, A merasa senang karena A mendapatkan hadiah dari Ibu.

<p>Sedih</p> 	<p>A merasa sedih karena baru saja di marahi oleh Ibu.</p>
<p>Terkejut</p> 	<p>A baru saja merasa terkejut karena mendengar suara kencang dari balon yang meletus.</p>
<p>Marah</p> 	<p>A merasa marah karena mainan favoritnya rusak.</p>
<p>Takut</p> 	<p>A sedang merasa takut baru saja tiba-tiba mati lampu.</p>
<p>Jijik</p> 	<p>A merasa jijik ketika melihat sampah.</p>

3.8.5 Kartu Bergambar Ekspresi Emosi



Gambar 3.2 Gambar Kartu Bergambar Ekspresi Emosi

3.9 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas yang dilakukan adalah validitas isi (*content validity*) dengan menggunakan teknik penilaian ahli (*expert judgement*). Dalam melaksanakan uji validitas instrumen tiga orang ahli menilai instrumen yang telah disusun peneliti dengan cara mengisi lembar uji validasi yang telah dibuat. Kemudian ahli memberikan penilaian untuk setiap butir instrumen.

Terdapat tiga skor untuk setiap butir instrumen dengan poin 0 apabila tidak setuju, poin 1 apabila kurang setuju, dan poin 2 apabila setuju. Kemudian hasil dari penilaian tersebut akan dinilai validitasnya dengan rumus persentase sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi cocok menurut ahli

$\sum f$ = Jumlah penilai

3.9.1 Hasil Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian ini, peneliti memilih 3 *expert judgement*, yaitu 1 orang dosen program studi Pendidikan Khusus yang paham benar mengenai *Autism Spectrum Disorder* dan 2 orang guru di SLB Purnama Asih yang sudah lama mengenal subjek. Adapun nama – nama dari *expert judgement* tersebut sebagai berikut.

Tabel 3.4 Tabel Nama Expert Judgement

Nama	Jabatan
Dr. Oom Sitti Homdijah, M.Pd.	Dosen Pendidikan Khusus FIP UPI
Ramdhani, S.Pd.	Guru SLB Purnama Asih
Apri Suriati, S.Pd.	Guru SLB Purnama Asih

Dari ketiga *expert judgement* tersebut, didapatkan hasil penilaian bagi instrumen penelitian yang sudah dibuat sebagai berikut.

Tabel 3.5 Tabel Hasil Penilaian Instrumen Penelitian Mengenal Ekspresi Emosi oleh Expert Judgement

No.	Butir Instrumen	Penilaian			Jumlah	
		EJ1	EJ2	EJ3	Setuju (S)	Tidak Setuju (TS)
1	Anak diminta menunjukkan ekspresi senang yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	S	S	S	3	0
2	Anak diminta memeragakan ekspresi senang	S	S	S	3	0
3	Anak diminta menunjukkan ekspresi sedih yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	S	S	S	3	0
4	Anak diminta memeragakan ekspresi sedih	S	S	S	3	0
5	Anak diminta menunjukkan ekspresi terkejut yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	S	S	S	3	0
6	Anak diminta memeragakan ekspresi terkejut	S	S	S	3	0

7	Anak diminta menunjukkan ekspresi marah yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	S	S	S	3	0
8	Anak diminta memeragakan ekspresi marah	S	S	S	3	0
9	Anak diminta menunjukkan ekspresi takut yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	S	S	S	3	0
10	Anak diminta memeragakan ekspresi emosi takut	S	S	S	3	0
11	Anak diminta menunjukkan ekspresi jijik yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	S	S	S	3	0
12	Anak diminta memeragakan ekspresi emosi jijik	S	S	S	3	0
13	Anak diminta menyebutkan ekspresi yang diperagakan asesor	S	S	S	3	0

Langkah selanjutnya adalah menghitung persentase yang didapatkan dari setiap butir instrumen untuk menentukan validitasnya menggunakan rumus yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Tabel 3.6 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Mengenal Ekspresi Emosi

No.	Butir Instrumen	Frekuensi Setuju	Persentase	Hasil
1	Anak diminta menunjukkan ekspresi senang yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
2	Anak diminta memeragakan ekspresi senang	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

3	Anak diminta menunjukkan ekspresi sedih yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
4	Anak diminta memeragakan ekspresi sedih	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
5	Anak diminta menunjukkan ekspresi terkejut yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
6	Anak diminta memeragakan ekspresi terkejut	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
7	Anak diminta menunjukkan ekspresi marah yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
8	Anak diminta memeragakan ekspresi marah	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
9	Anak diminta menunjukkan ekspresi takut yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
10	Anak diminta memeragakan ekspresi emosi takut	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
11	Anak diminta menunjukkan ekspresi jijik yang sesuai dengan <i>flashcard</i>	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
12	Anak diminta memeragakan ekspresi emosi jijik	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
13	Anak diminta menyebutkan ekspresi yang diperagakan asesor	3	$P = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

3.10 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Purnama Asih dengan rangkaian pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

1) Melakukan *Baseline 1 (A1)*

Tahap ini dilakukan untuk mengukur kondisi awal perilaku subjek sebelum diberikan intervensi berupa penerapan media kartu bergambar. Pada *baseline 1 (A1)* telah dilakukan pengamatan pada tes lisan berdasarkan instrumen yang telah disusun untuk mengukur kondisi awal anak dalam kemampuan mengenali ekspresi emosi. Sesi ini dilakukan sebanyak tiga kali atau hingga kecenderungan dan level kondisi stabil.

2) Melakukan Intervensi

Pada tahap ini dilakukan pengukuran untuk mendapatkan data perilaku subjek selama pemberian intervensi berupa penerapan media kartu bergambar. Intervensi dilakukan sebanyak 7 kali. Sesi ini dilakukan hingga kecenderungan dan level kondisi stabil. Adapun rangkaian pelaksanaan intervensi sebagai berikut:

1. Peserta didik diperlihatkan *flashcard* ekspresi emosi dengan dijelaskan jenis ekspresi emosi yang diperlihatkan. Contoh: Ini adalah ekspresi A yang sedang merasa senang.
2. Lalu peneliti menunjukkan kartu ilustrasi yang menggambarkan alasan munculnya dari ekspresi emosi yang sebelumnya diperlihatkan. Contoh: A merasa senang karena mendapatkan hadiah dari Ibu.

3) Melakukan *Baseline 2 (A2)*

Tahap ini merupakan pengukuran terakhir yang dilakukan terhadap subjek setelah adanya pemberian intervensi berupa penerapan media kartu bergambar. Prinsip pelaksanaannya sama dengan A1. Dilakukan tanpa intervensi dan ada jeda beberapa hari (2 hari), dengan maksud agar tidak bias dengan data hasil intervensi, sekaligus untuk meyakinkan kesimpulan penelitian tentang

perubahan yang terjadi pada subjek. Sesi ini dilakukan sebanyak tiga kali atau hingga kecenderungan dan level kondisi stabil.

3.11 Sistem Pencatatan Data

Sistem pencatatan data merupakan bagaimana cara peneliti mengamati atau mencatat sebuah hasil penelitian. Dalam penelitian ini, pencatatan data dilakukan dengan mencatat skor subjek pada setiap sesi di setiap fase menggunakan tes perbuatan menggunakan instrumen yang sama pada setiap fase.

3.12 Pengolahan dan Teknik Analisis Data

Pengolahan data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data terkumpul untuk memberikan sebuah kesimpulan. Setelah semua data terkumpul kemudian data dianalisis dalam statistik deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran generalisasi yang bisa digambarkan untuk memperjelas tentang hasil intervensi dalam jangka waktu tertentu (Aldani, S. P., 2015, hlm. 32).

Sugiyono (2012, hlm. 147 dalam Aldani, S. P., 2015, hlm. 32) 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.

Proses analisis data pada penelitian subjek tunggal banyak memvisualisasikan data melalui grafik garis. Sunanto dkk. (2005, hlm. 36 dalam Aldani, S. P., 2015, hlm. 33) pembuatan grafik memiliki dua tujuan utama yaitu:

- 1) Untuk membantu mengorganisasi data sepanjang proses pengumpulan data yang nantinya akan mempermudah untuk mengevaluasi.
- 2) Untuk memberikan rangkuman data kuantitatif serta mendeskripsikan target behavior yang akan membantu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Dalam penelitian ini bentuk grafik yang digunakan yaitu grafik garis, yang diharapkan dapat memperjelas setiap penjelasan dari penelitian yang dilakukan.

Sunanto dkk. (2005, hlm. 36, dalam Aldani, S. P., 2015, hlm. 35) beberapa komponen penting dalam grafik antara lain:

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variabel bebas (misalnya sesi, hari, tanggal).
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi).
3. Titik awal merupakan pertemuan antar sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat.
4. Skala merupakan garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%, 50%, 75%)
5. Label kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya *baseline* atau intervensi
6. Garis perubahan kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul grafik yaitu judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum menarik kesimpulan. Setelah terkumpul, selanjutnya data dianalisis dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data setiap kondisi dan antar kondisi.

Menurut Sunanto, J dkk. (2006. hlm. 66, dalam Amanah, 2016, hlm. 40) mengungkapkan bahwa dalam analisis data dengan inspeksi visual ada beberapa komponen penting yang dianalisis dengan cara ini, yaitu: (1) banyaknya data dalam setiap kondisi yang disebut panjang kondisi, (2) tingkat stabilitas dan perubahan data, dan (3) kecenderungan arah grafik.

Komponen analisis inspeksi visual terdiri dari:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun

komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini meliputi (Aldani, S. P., 2015, hlm. 33):

- 1) 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 dalam ketentuan pasti. Dalam kondisi baseline dikumpulkan sampel data menunjukkan arah yang jelas.
- 2) Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam satu kondisi. Untuk membuat garis dapat dilakukan pertama dengan metode tangan bebas (*freehand*), yaitu membuat garis secara langsung pada suatu kondisi sehingga memperoleh data sama banyak yang terletak di atas dan di bawah garis tersebut. Yang kedua dengan metode belah tengah (*splitmiddle*), yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.
- 3) 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 yang dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.
- 4) Jejak data merupakan data dari data satu ke data yang lain dalam satu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menarik, menurun dan mendatar.
- 5) Rentang yaitu jarak antara data pertama dan data terakhir. Rentang memberikan informasi yang sama seperti pada analisis tentang perubahan level.
- 6) Perubahan level menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir.

2. Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* A1 ke kondisi intervensi (B). Komponen-komponen analisis antar kondisi meliputi (Aldani, S. P., 2015, hlm. 34):
 - 1) Jumlah variabel yang di ubah (*Number of Variabel Changed*). Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat difokuskan pada satu perilaku. Analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.
 - 2) Perubahan kecenderungan arah dan efeknya (*Change in Trend Variabel and Effect*). Dalam analisis antar kondisi perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi. Kemungkinan kecenderungan 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.
 - 3) Perubahan kecenderungan stabilitas efeknya (*Change in Trend Stability*). Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu menunjukkan stabilitas perubahan dari serentetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, menurun)
 - 4) Perubahan level (*Change in Level*). Perubahan level data yaitu menunjukkan seberapa besar data berubah. tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.
 - 5) Presentase overlap (*Presentage of Overlap*). Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin banyak data yang tumpang tindih maka akan semakin banyak pula dugaan

bahwa tidak adanya perubahan pada kedua kondisi. Dengan demikian, diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Dalam penelitian ini bentuk grafik yang digunakan yaitu grafik garis, yang diharapkan dapat memperjelas setiap penjelasan dari penelitian yang dilakukan. Sunanto dkk. (2005, hlm. 36) dalam (Aldani, S. P., 2015) beberapa komponen penting dalam grafik antara lain:

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variabel bebas (misalnya sesi, hari, tanggal).
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi).
3. Titik awal merupakan pertemuan antar sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat.
4. Skala merupakan garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%, 50%, 75%)
5. Label kondisi yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya *baseline* atau intervensi
6. Garis perubahan kondisi yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul grafik yaitu judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam menganalisis data yang telah diperoleh tersebut adalah sebagai berikut (Aldani, S. P., 2015, hlm. 36):

1. Menjumlahkan hasil perskoran pada kondisi *baseline* 1 terhadap subjek penelitian yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.
2. Menjumlahkan hasil perskoran pada kondisi intervensi terhadap subjek penelitian yang dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan.
3. Menjumlahkan hasil perskoran pada kondisi *baseline* 2 terhadap subjek penelitian yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan.

4. Membuat tabel skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline 1*, intervensi, dan *baseline 2*.
5. Membuat grafik dari data yang telah diperoleh pada kondisi *baseline 1*, intervensi, dan *baseline 2*.
6. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi