

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen dengan subjek tunggal atau *single subject research* (SSR). Menurut Susetyo (2022) *single subject research* (SSR) didasari oleh psikologi behaviorisme, yaitu perubahan perilaku pada seseorang sesuai dengan etika dan norma yang berlaku dimasyarakat. Teori ini dikembangkan oleh B. F. Skinner berdasarkan teori-teori stimulus respons dari Paplove. Psikologi behavior memandang perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan dan atau akibat dari perilaku itu sendiri. Oleh karena itu perilaku manusia dapat dimodifikasi atau diubah dengan memberikan stimulus. Peneliti memilih metode *single subject research* (SSR) karena peneliti ingin mengetahui bagaimana hubungan antar dua variabel yang berbeda sehingga mengetahui pengaruh yang jelas dari suatu intervensi yang diberikan secara berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu. dan untuk menganalisis perubahan perilaku. Fauziah dan Mulia (2022, hlm.1445) mengemukakan pendekatan *single subject research* (SSR) digunakan untuk mengetahui pengaruh yang jelas dari suatu intervensi yang diberikan secara berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu.

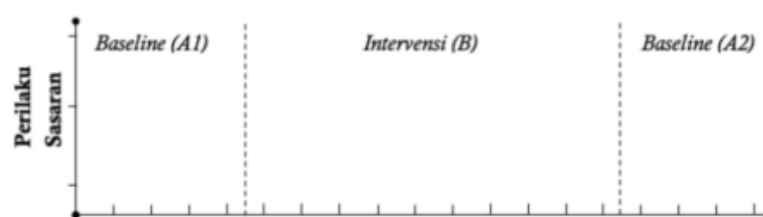
3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain A-B, desain A-B-A menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Awalnya, perilaku sasaran (target behaviors) diukur secara terus menerus pada kondisi baseline (A1) dengan jangka waktu tertentu, kemudian dilanjutkan dengan kondisi intervensi (B). Setelah pengukuran dalam kondisi intervensi (B), maka pengukuran dengan kondisi baseline (A2) diberikan sebagai kontrol kondisi intervensi sehingga adanya keyakinan untuk menarik kesimpulan bahwa adanya hubungan yang fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat (Sugiyono, 2016:44).

Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A1 (baseline 1), B (intervensi), dan A2 (baseline 2). Adapun tahap-tahap yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. A1 (baseline 1) yaitu mengetahui frekuensi kemunculan perilaku menendang, mendorong dan memukul. Frekuensi kemunculan perilaku ini adalah kondisi awal subjek sebelum diberikan intervensi.
- b. B (intervensi) yaitu kondisi subjek selama diberikan perlakuan, dalam hal ini adalah implementasi penggunaan media pembelajaran digital sehingga subjek berperilaku adaptif.
- c. A2 (baseline 2) yaitu pengulangan kondisi baseline sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Antara B dengan A2 diberikan jeda waktu selama enam hari.

Struktur dasar A-B-A dapat digambarkan pada grafik gambar 3.2.



Gambar 3. 1 Desain A-B-A

3.3. Variabel Penelitian

Jika melihat pada judul penelitian “Penggunaan media pembelajaran digital untuk menurunkan perilaku maladaptif pada peserta didik anak dengan gangguan spektrum autisme di SLB BC Yatira Cimahi” maka penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

3.3.1 Variabel Bebas

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran digital. Melibatkan elemen interaktif pada media digital memberikan kesempatan peserta didik untuk mempraktikkan yang peserta didik pelajari. Penggunaan pembelajaran digital dengan menggunakan teknik *behavior chart* sebagai salah satu alternatif intervensi yang memiliki kelebihan yaitu terdapat kecepatan perubahan perilaku yang dapat dilihat. Pembelajaran penggunaan media

digital merupakan salah satu metode yang dapat mengembangkan perilaku adaptif yang dimiliki anak dengan gangguan spektrum autisme melalui permainan yang berupa pertanyaan dengan video animasi perilaku adaptif dan perilaku maladaptif yang meliputi mendorong, menendang dan memukul. Di mana peserta didik akan memilih perilaku adaptif untuk ungkapan perasaan, sehingga peserta didik dapat membedakan perilaku yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan. Terdapat langkah-langkah penggunaan media digital berdasarkan teknik *behavior chart* sebagai berikut.

1. Mempersiapkan peserta didik untuk memulai pembelajaran di ruangan khusus agar peserta didik lebih konsentrasi.
2. Peserta didik akan diberikan sebuah *handphone* yang didampingi oleh peneliti.
3. Dengan media digital berupa permainan yang sudah dirancang oleh peneliti, media tersebut akan ditampilkan berupa pertanyaan ungkapan perasaan dengan menunjukkan perilaku mendorong, menendang dan memukul. Perilaku adaptif ditampilkan dalam bentuk video animasi, teks dan suara. Peserta didik akan memilih perilaku yang boleh dan tidak boleh dilakukan. Ketika peserta didik sudah memilih jawaban, lalu jawaban peserta didik salah, maka peserta didik tidak dapat melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya. Jika jawaban salah, terdapat sebuah kata perintah untuk menjawab ulang dan jika jawaban peserta didik benar akan ditampilkan sebuah kalimat positif atau pujian sebagai *reward* telah menjawab satu soal dengan benar. Dalam pertanyaan tersebut juga terdapat tampilan konsekuensi yang akan didapatkan jika perilaku maladaptif dilakukan.



Gambar 3. 2 Tampilan media digital

4. Peserta didik akan diberikan penjelasan mengenai perilaku adaptif, sehingga peserta didik memahami perilaku yang boleh dilakukan dan perilaku yang tidak boleh dilakukan dengan jelas.
5. Peserta didik dibiasakan untuk menerapkan perilaku adaptif. Jika peserta didik berhasil tidak melakukan perilaku mendorong, menendang, dan memukul maka peserta didik diperbolehkan untuk memainkan *handphone* peneliti sebagai *reward* untuk peserta didik. Sebaliknya, jika peserta didik melakukan perilaku mendorong, menendang, dan memukul maka peserta didik tidak diperbolehkan untuk bermain *handphone* oleh peneliti.

1.3.2 Variabel Terikat

Variabel terikat penelitian ini yaitu peningkatan perilaku adaptif. Perilaku adaptif yang secara operasional didefinisikan sebagai keterampilan yang harus dikuasai untuk memenuhi harapan masyarakat sesuai dengan usia dan kelompok budayanya memiliki peran penting dengan penerimaan di masyarakat. Pemahaman tentang peran manusia sebagai makhluk sosial selalu dinilai dari kemampuan individu dalam menyesuaikan diri di masyarakat dimana itu merupakan penilaian dari perilaku adaptif (Purwandari dan alimin, 2021).

Melalui penerapan penggunaan media digital dengan teknik *behavior chart*, peneliti menerapkan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik yaitu:

1. Peserta didik tidak melakukan perilaku mendorong orang
2. Peserta didik tidak melakukan perilaku menendang orang
3. Peserta didik tidak melakukan perilaku memukul orang

Perilaku tersebut diukur melalui pencatatan kejadian yang dimulai dari jam pertama masuk sekolah hingga jam pulang sekolah.

3.4. Subjek dan Tempat Penelitian

3.4.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak dengan gangguan spektrum autisme dengan level 3 (membutuhkan dukungan yang besar), Kelas V SD di SLB BC Yatira Cimahi sebanyak satu orang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru dan anak didapatkan identitas anak sebagai berikut.

Inisial Nama : T
 Tempat Tanggal Lahir : Cimahi, 15 Agustus 2012
 Agama : Islam
 Alamat : Kota Cimahi
 Kelas : V (lima)

T merupakan salah satu peserta didik *anak dengan gangguan spektrum autisme* yang memiliki hambatan dalam mengungkapkan perasaan dengan perilaku adaptif. Berdasarkan hasil observasi dan asesmen yang dilakukan yaitu terkait perilaku maladaptif, T memiliki beberapa catatan yaitu.

Tabel 3. 1 Profil Subjek

Kemampuan	Hambatan	Kebutuhan
T memiliki kemampuan motorik dan respon yang baik.	a. Peserta didik memiliki permasalahan dalam mengungkapkan perasaan b. Peserta didik tidak memahami cara mengungkapkan perasaan yang dapat diterima di lingkungan sekitar.	a. Pembelajaran menggunakan media digital untuk memberikan tampilan jelas mengenai perilaku maladaptif dan perilaku adaptif b. Penerapan perilaku adaptif dengan konsisten

	c. Peserta didik tidak memahami konsekuensi yang didapatkan jika perilaku maladaptif dilakukan	c. Pemberian reward dan punishment sebagai akibat suatu perilaku yang akan mempengaruhi motivasi dan konsistensi peserta didik untuk melakukan suatu perilaku tertentu
--	--	--

3.4.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB BC Yatira Cimahi yang terletak di Jl. Kyai H. Usman Dhomiri No.191A, Padasuka, Kec. Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 40526, Indonesia.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar mempermudah proses penelitian dalam pengolahan data. Setiap sesi dilakukan tes untuk mengukur secara pengukuran frekuensi terhadap perilaku mendorong, menendang, dan memukul yang dilakukan peserta didik. Frekuensi menunjukkan berapa kali suatu peristiwa terjadi pada periode tertentu. Adapun Langkah-langkah yang dirancang pada pembuatan tes ini adalah sebagai berikut:

3.4.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

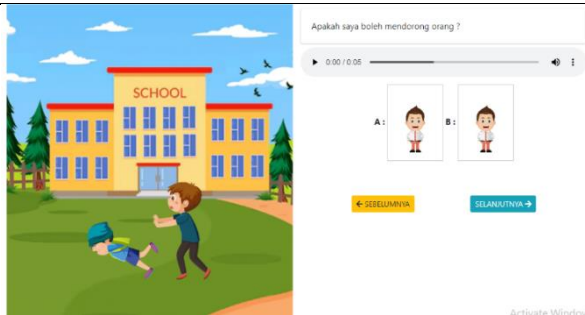
Kisi-kisi instrumen dibuat berdasarkan pada target *behavior* dan juga memperhatikan kondisi awal anak. terdapat 2 kisi-kisi yang dibuat dalam penelitian ini;

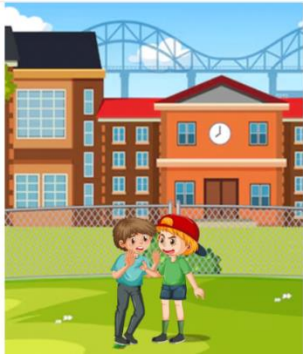











1. Kisi-kisi pembuatan instrumen validasi terhadap media pembelajaran digital yang digunakan dalam penelitian ini

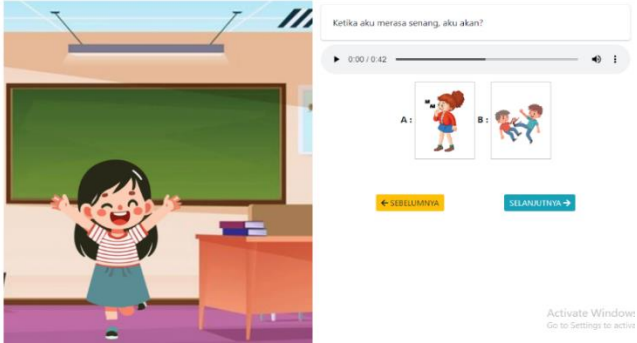








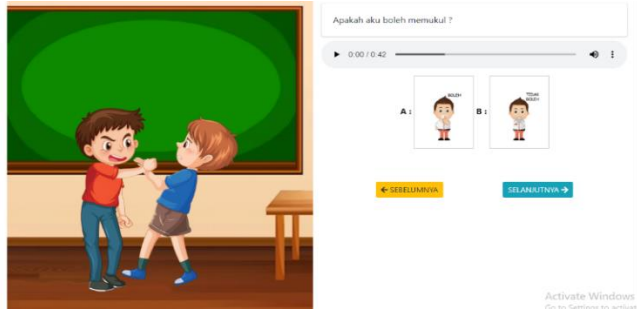


2. Kisi-kisi instrumen penelitian dengan desain A-B-A

Adapun kisi-kisi yang dirancang dalam penelitian ini yaitu berdasarkan perilaku cenderung peserta didik lakukan yaitu mendorong, menendang dan memukul.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Digital

No	Indikator	Butir Instrumen	keterangan
1	Isi (Konten Media)	a. Kualitas gambar yang ditampilkan	
		b. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah di pahami	
		c. Kerapian isi media	
		d. Alur penggunaan media memudahkan pengguna	
2	Penggunaan	a. Media pembelajaran digital memudahkan peserta didik pada saat pengoperasian	
		b. Kecepatan <i>loading</i> media pembelajaran digital	
3	Kualitas dan Tampilan Aplikasi	a. Tampilan/ <i>desain</i> media pembelajaran digital menarik perhatian pengguna	
		b. Tampilan awal media pembelajaran digital	
		c. Tampilan sajian informasi pada media pembelajaran digital	
		d. Ukuran huruf yang digunakan pada media pembelajaran digital	
		e. Kejelasan gambar pada media pembelajaran digital	
4	Gambar Pertanyaan Media Pembelajaran Digital		
		1.	
		2.	

		 <p>Jika saya tidak boleh mendorong orang, apa yang boleh saya lakukan ?</p> <p>▶ 0:00 / 0:05</p> <p>A:  B: </p> <p>◀ SEBELUMNYA SELANJUTNYA ▶</p> <p>Activate Windows Go to Settings to activate</p>	
3.		 <p>Apa yang terjadi jika saya mendorong teman ?</p> <p>▶ 0:00 / 0:42</p> <p>A:  B: </p> <p>◀ SEBELUMNYA SELANJUTNYA ▶</p> <p>Activate Windows Go to Settings to activate</p>	
4.		 <p>Ketika aku merasa senang, aku akan ?</p> <p>▶ 0:00 / 0:05</p> <p>A:  B: </p> <p>◀ HOME SELANJUTNYA ▶</p> <p>Activate Windows Go to Settings to activate</p>	
5.		 <p>Apakah aku boleh menendang orang ?</p> <p>▶ 0:00 / 0:05</p> <p>A:  B: </p> <p>◀ SEBELUMNYA SELANJUTNYA ▶</p> <p>Activate Window Go to Settings to activate</p>	
6.			

		 <p>Ketika aku merasa senang, aku akan?</p> <p>▶ 0:00 / 0:42</p> <p>A:  B: </p> <p>◀ SEBELUMNYA SELANJUTNYA ▶</p> <p>Activate Windows Go to Settings to activate</p>	
7.		 <p>Jika aku tidak boleh menendang teman, apa yang boleh saya lakukan?</p> <p>▶ 0:00 / 0:05</p> <p>A:  B: </p> <p>◀ SEBELUMNYA SELANJUTNYA ▶</p> <p>Activate Windows Go to Settings to activate</p>	
8.		 <p>Apa yang terjadi jika saya menendang teman?</p> <p>▶ 0:00 / 0:42</p> <p>A:  B: </p> <p>◀ SEBELUMNYA SELANJUTNYA ▶</p> <p>Activate Windows Go to Settings to activate</p>	
9.		 <p>Apakah aku boleh memukul?</p> <p>▶ 0:00 / 0:42</p> <p>A:  B: </p> <p>◀ SEBELUMNYA SELANJUTNYA ▶</p> <p>Activate Windows Go to Settings to activate</p>	
10.			

			
11.			
12.			

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Teknik
Perilaku Adaptif (untuk mengurangi perilaku mendorong, memukul dan mendorong)	Peserta didik melakukan perilaku mendorong	Observasi
	Peserta didik melakukan perilaku menendang	
	Peserta didik melakukan perilaku memukul	

3.4.4 Penyusunan Instrumen Penelitian

Penyusunan instrument penelitian mengacu pada indikator yang telah dirumuskan. Adapun butir-butir soal dalam instrumen penelitian yang telah dikembangkan dari kisi-kisi instrumen peningkatan perilaku adaptif, dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Perilaku Mendorong, menendang dan memukul

No	Indikator Penilaian	Tujuan	Hal yang diamati	Penilaian	Keterangan
1.	Perilaku mendorong	Melihat perilaku peserta didik selama di sekolah	Peserta didik melakukan perilaku mendorong	Frekuensi Kemunculan	
2.	Perilaku menendang	mulai dari pukul 08.00 – 11.30	Peserta didik melakukan perilaku menendang		
3.	Perilaku memukul		Peserta didik melakukan perilaku memukul		

1.4.2 Membuat Kriteria Penilaian

Setelah pembuatan aspek yang diamati yaitu perilaku mendorong, menendang, dan memukul, maka selanjutnya, menentukan kriteria penilaian aspek yang diamati. Kriteria penilaian digunakan untuk mengetahui perolehan skor yang didapatkan oleh subjek pada *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2*.

Penilaian dalam pengamatan perilaku mendorong, menendang, dan memukul dilakukan dengan menghitung frekuensi munculnya perilaku. Pengamatan dilakukan selama 3 jam 30 menit dimulai dari pukul 08.00 sampai

11.30 wib. Kriteria penilaian menggunakan skala interval diperoleh dari pengamatan sesuai dengan instrumen pada perilaku mendorong, menendang dan memukul subjek penelitian. Baseline-1 dilakukan terhadap peserta didik untuk mendapatkan skala penilaian perilaku maladaptif pada peserta didik. Hasil tersebut dijadikan sebagai standar nilai perilaku maladaptif pada peserta didik.

3.4.5 Uji Validitas Instrumen

Suatu tes dinyatakan baik jika perangkat tes benar-benar mengukur sasaran tes berupa kemampuan dalam bidang tertentu (Susetyo, 2015). Validitas berhubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang seharusnya diukur oleh alat tes tersebut. Validitas pengukuran memiliki nilai dari yang tinggi sampai yang rendah, semakin tinggi nilai validitas maka semakin baik dan sebaliknya.

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dengan teknik penilaian ahli (*expert judgement*). Validitas isi yang digunakan adalah dengan teknik kecocokan para ahli yang berkecimpung dalam bidang ilmu tertentu. Susetyo (2015) menjelaskan bahwa butir tes dinyatakan valid jika terdapat kecocokan antara butir dan indikator oleh mayoritas ahli.

a. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini validitas instrumen penelitian akan diuji oleh tiga (3) orang ahli, yaitu satu dosen pendidikan khusus dan dua guru SLB BC Yatira Cimahi.

No	Nama	Jabatan
1	Hendriano Meggy, S.Pd., M.Pd.	Dosen PKH FIP UPI
2	Dra. Sri Sudiati	Guru SLB BC Yatira Cimahi
3	Ii, Yulianti, S.Pd	Guru SLB BC Yatira Cimahi

Tabel 3. 5 Hasil Penilaian Instrumen Penelitian Dari Ahli

No	Indikator	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	Jumlah setuju	Jumlah tidak setuju	Jumlah nilai
----	-----------	--------	--------	--------	---------------	---------------------	--------------

1	Peserta didik mendorong orang lain	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	3
2	Peserta didik menendang orang lain	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	3
3	Peserta didik memukul orang lain	Setuju	Setuju	Setuju	3	-	3

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instruman Penelitian

Indikator	Bobot Penilaian		Persentase	keterangan
	cocok	Tidak cocok		
Peserta didik mendorong orang lain	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
Peserta didik menendang orang lain	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
Peserta didik memukul orang lain	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

b. Uji Validitas Media Pembelajaran Digital

Validitas instrumen media pembelajaran digital pada penelitian ini akan diuji oleh dua (2) orang ahli, yaitu satu dosen pendidikan khusus dengan spesialisasi hambatan emosi perilaku dan sosial dan satu guru SLB BC Yatira Cimahi.

No	Nama	Jabatan
1	Dr. Sunardi, M.Pd	Dosen PKH FIP UPI
2	Dra. Sri Sudiati	Guru SLB BC Yatira Cimahi

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Digital

No	Bobot Penilaian		Persentase %	Keterangan
	Cocok	Tidak cocok		
1.1	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.2	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid

1.3	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.4	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.5	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.6	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.7	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.8	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.9	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.10	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.11	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid
1.12	2	-	$\frac{2}{2} \times 100\% = 100\%$	Valid

Perhitungan kecocokan terhadap validitas isi dilakukan dengan menghitung besarnya persentase pada pernyataan cocok, yaitu persentase kecocokan suatu butir dengan tujuan atau indikator berdasarkan penilaian dosen (Noer dalam Susetyo, 2015). Butir tes dinyatakan valid jika kecocokannya dengan indikator mencapai lebih besar dari 50%. Menurut Susetyo (2015), rumus yang dapat digunakan adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{f}{\Sigma f} \times 100\%$$

Keterangan :

f = frekuensi cocok menurut penilai

Σf = jumlah penilai

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes adalah kumpulan pertanyaan dalam latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, dan kemampuan yang dimiliki kelompok atau individu (Susetyo, 2015).

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah tes perbuatan yang dilakukan pada saat baseline-1, intervensi dan baseline-2. Pada fase intervensi, peneliti menggunakan media pembelajaran digitak dengan teknik *behavior chart* untuk meningkatkan perilaku adaptif anak dengan gangguan spektrum autistic.

3.7. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut.

3.6.2 Pelaksanaan Penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SLB BC Yatira Cimahi. Langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan *baseline* 1 (A1)

Penelitian pada *baseline* 1 ini bertujuan untuk mengetahui frekuensi perilaku mendorong, menendang, dan memukul subjek tanpa bantuan atau perlakuan apapun. Kegiatan ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan atau sampai kondisi *baseline* stabil.

2. Melakukan intervensi (B)

Pemberian perlakuan dilakukan setelah menemukan kestabilan pada *baseline* 1. Pemberian perlakuan berupa penggunaan media digital kepada peserta didik terkait perilaku adaptif. Dalam pelaksanaan, peneliti melakukan kegiatannya di sekolah peserta didik. Intervensi diberikan sebanyak 7 kali pertemuan atau sampai kondisi pada intervensi stabil.

3. Melakukan *Baseline* 2

Penelitian pada *baseline* 2 ini bertujuan sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis merupakan tahap akhir setelah data hasil penelitian diperoleh untuk menghasilkan suatu Kesimpulan. Data penelitian yang diperoleh berasal dari kondisi awal, dan pada saat intervensi untuk meningkatkan perilaku adaptif peserta didik. Diharapkan dari hasil analisis dapat memperjelas adanya peningkatan perilaku adaptif dengan menggunakan media pembelajarannya digital.

3.4.6 Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi adalah analisis yang dilakukan pada kondisi *baseline* dan kondisi intervensi (James, 2016; Prahmana, 2021; Sunanto et al., 2005). Analisis dalam kondisi adalah suatu analisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi, sedangkan komponen yang akan dianalisis meliputi komponen-komponen seperti panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, level stabilitas dan rentang, serta level perubahan.

- a. Panjang 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.
- b. Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintas semua data dalam satu kondisi. Untuk membuat garis dapat dilakukan pertama dengan metode bebas, 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 tangan, yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan media.
- c. Kecenderungan stabilitas (*trend stability*) yaitu menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan data dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data point yang berada dalam rentang, kemudian dibagi banyaknya data point yang dikatakan stabil, sedangkan diluar itu dikatakan tidak stabil.

- d. 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 menaik, menurun, dan mendatar.
- e. Rentang yaitu jarak antara data pertama dan data terakhir, tentang memberikan informasi yang sama seperti analisis tentang perubahan level.
- f. Perubahan level menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan dua dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data terakhir (Aldani, 2015, hlm. 34).

Analisis antar kondisi adalah perubahan data antar suatu kondisi misalnya kondisi baseline A1 ke kondisi intervensi (B). Komponen-komponen analisis antar kondisi meliputi :

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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).
- d. 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.

- e. 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 (Aldani, 2015, hlm. 35).