

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang dilakukan secara sengaja dengan memberikan perlakuan perlakuan khusus terhadap subjek penelitian guna melihat sesuatu kejadian atau keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya (Pertiwi dkk., 2023). Eksperimen dilakukan dengan SSR (Single Subject Research) atau penelitian subjek tunggal. Susetyo (2019, hlm. 109) mengemukakan “Penelitian subyek tunggal merupakan penelitian yang berupa modifikasi perilaku pada orang perorang dan tidak terjadi pada sekelompok orang”.

Berdasarkan pernyataan Prahmana (2021) Penelitian Subjek Tunggal bisa dianggap sebagai metode penelitian eksperimen yang digunakan untuk mengamati dan mengevaluasi pengaruh suatu intervensi terhadap perilaku individu tertentu, dengan melakukan penilaian berulang kali dalam jangka waktu tertentu. Oleh karena itu, penelitian subjek tunggal (Single Subject Research/SSR) dapat dikategorikan sebagai jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengamati perubahan perilaku pada penelitian ini keterampilan makan menggunakan sendok (variabel terikat) setelah diberikan intervensi dengan *total-task presentation* (variabel bebas) dalam jangka waktu tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, metode SSR sesuai digunakan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui perubahan keterampilan makan menggunakan sendok pada remaja dengan *Down syndrome* setelah diberikan intervensi berupa teknik *total-task presentation* melalui media konkret.

3.2. Desain Penelitian

Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 56) desain penelitian pada bidang modifikasi perilaku dengan eksperimen kasus tunggal secara garis besar ada dua kategori yaitu:

(1) Desain reversal yang terdiri dari tiga macam yaitu desain A-B, desain A-B-A, dan desain A-B-A-B.

(2) Desain Multiple Baseline, yang terdiri dari multiple baseline cross conditions, multiple baseline cross variabels, dan multiple baseline cross subjects.

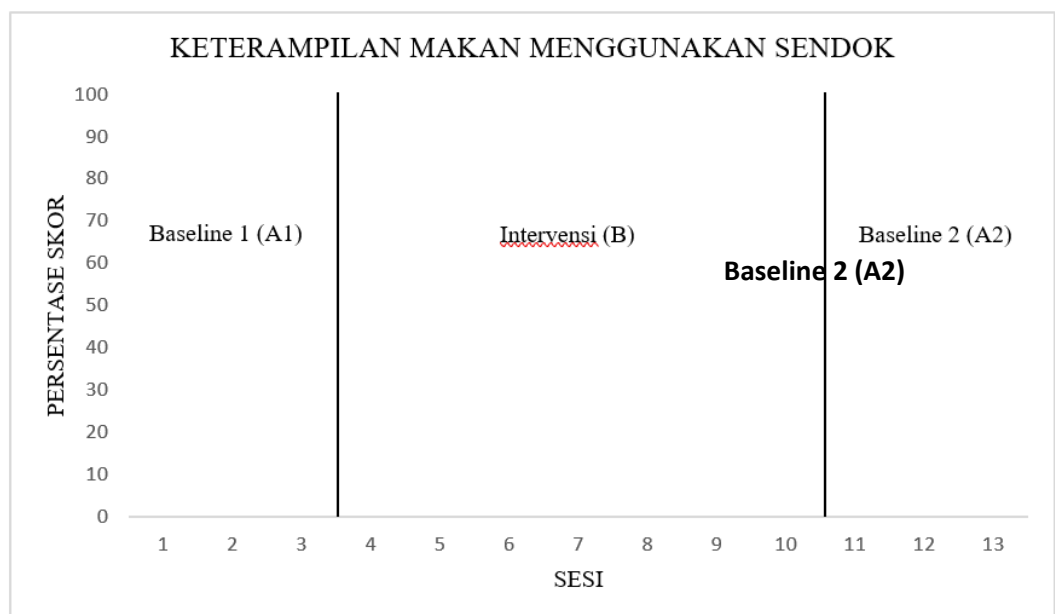
Desain eksperimen SSR yg digunakan adalah A-B-A. Menurut Prahmana (2021, hlm. 15) desain A-B-A yaitu mengukur perilaku target secara berulang selama tiga tahap: pertama, pada kondisi baseline (A); kedua, pada kondisi intervensi (B); dan ketiga, ketika intervensi ditarik dan kembali ke kondisi baseline (A2). Pada setiap tahap ini, pengukuran dilakukan secara kontinu sampai data stabil. Logika dari desain ini adalah jika terjadi perubahan yang signifikan pada perilaku target selama tahap intervensi dan kemudian kembali ke kondisi semula (baseline A2), maka dapat disimpulkan bahwa intervensi tersebut kemungkinan memiliki efek, menunjukkan adanya hubungan fungsional antara variabel *dependen* dan *independent*.

Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 61) desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas. Untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan terikat maka terdapat penambahan kondisi baseline yang kedua (A2) berfungsi sebagai kontrol untuk fase intervensi. Untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan desain A-B-A, penelitian perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- a. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat

- b. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil
- c. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil
- d. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline (A2).

Adapun desain A-B-A yang akan dilaksanakan, jika diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Skema A-B-A

- a. Baseline 1 (A1)
Pada baseline-1 merupakan kondisi awal subjek dalam melakukan keterampilan makan sebelum diberikan intervensi yaitu *total-task presentation*. Baseline-1 dilakukan sebanyak tiga sesi atau sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil.
- b. Intervensi (B)
Pada intervensi diterapkan *total-task presentation* untuk melatih keterampilan makan subjek. Intervensi dilakukan sebanyak tujuh sesi.

c. Baseline 2 (A2)

Baseline 2 merupakan pengulangan dari baseline-1 untuk melihat efektivitas atau pengaruh pemberian intervensi dalam keterampilan makan. Kegiatan ini dilakukan sebanyak tiga kali sesi.

3.3. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada subjek tunggal dengan *Down syndrome*, remaja laki-laki berusia 17 tahun pada jenjang 3 SMP di SLB YPDP. Dalam kesehariannya subjek sering membawa bekal makanan padat dibandingkan berkuah dan sering menggunakan sendok ketika makan. Subjek belum mampu dalam menggunakan sendok seperti mengambil lauk pauk menggunakan sendok dari tempat makan dan mengarahkan sendok ke mulut secara mandiri, dalam berbicara kurang mampu dalam verbal.

Subjek telah menguasai beberapa kemampuan diantaranya mampu memasukkan sendok berisi lauk pauk ke mulut, mengunyah makanan, menelan makanan, dan menaruh sendok kembali ke tempat makan. Pada kemampuan komunikasi subjek mampu memahami perintah sederhana dan memperhatikan arah pembicara ketika berbicara. Dalam kegiatan makan di sekolah subjek masih dibantu oleh orang di sekitar.

3.4. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB YPDB dengan alamat Jl. Santosa Asih Jl. Puri Asih VIII No.12, Cipamokolan, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40292.

3.5. Definisi Operasional variable

Pada penelitian ini, terdapat dua variable yang akan diteliti. Variable penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

3.5.1. Teknik *Total-Task Presentation* menggunakan Media Konkret

Total-Task Presentation merupakan metode pengajaran yang melibatkan semua langkah menjadi satu rangkaian penuh dibandingkan mengajarkan satu persatu langkah kemudian digabungkan. Diberikan prompt fading yaitu bantuan ketika individu belum mampu melakukan task analysis secara mandiri,

kemudian prompt akan dikurangi secara bertahap. *Total-Task Presentation* mengupayakan semua langkah dari awal akhir Rantai (*chaining*) disetiap percobaan dan terus dicobakan hingga seluruh rantai dikuasai, hasil diperoleh lebih cepat secara intuitif, dan pembelajaran lebih mandiri sejak awal latihan, terutama jika beberapa langkah sudah dikenal oleh individu (Martin & Joseph, 2015, hlm. 201).

Berdasarkan definisi *total-task presentation*, maka metode ini dirasa tepat sebagai metode untuk mengajarkan keterampilan makan kepada subjek dalam penelitian ini. Dimana subjek sudah memiliki beberapa tahapan keterampilan makan tetapi belum konsisten dan memerlukan langkah-langkah pembelajaran yang rinci dan runtut.

Total-Task Presentation ini berfokus pada bagaimana langkah-langkah intervensi dalam mengajarkan keterampilan makan *Down syndrome*. Dalam pelaksanaannya menggunakan media konkret. Media yang digunakan berupa sendok, tempat makan, beserta dengan lauknya yang sudah dibawa oleh subjek.

Dalam pelaksanaan intervensi dilaksanakan 1 sesi per hari. Setiap sesi terdiri dari 5 kali percobaan yang melibatkan kegiatan inti. Kegiatan awal dan penutup hanya dilakukan sekali di setiap sesi. Adapun langkah – langkah pelaksanaan sebagai berikut.

a. Kegiatan awal

1. Peserta didik menyiapkan kotak makan dan sendok yang akan digunakan dibantu oleh guru.
2. Peserta didik sudah duduk dengan posisi yang benar.
3. Peserta didik diminta untuk berdoa makan Bersama dengan guru.

b. Kegiatan inti

1. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk mengambil sendok menggunakan tangan kanan.

2. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk menggenggam sendok dengan benar.
3. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk memegang kotak bekal menggunakan tangan kiri.
4. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk mengambil lauk menggunakan sendok.
5. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk mengambil lauk beserta nasi menggunakan sendok.
6. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk mengangkat sendok berisi makanan ke arah mulut.
7. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk mengarahkan sendok ke depan mulut.
8. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk memasukkan makanan ke dalam mulut.
9. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk menarik keluar sendok dari mulut setelah makanan berada di dalam mulut.
10. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk mengunyah makanan dengan tenang tanpa terburu-buru.
11. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk menelan makanan tanpa tersedak.

12. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk mengosongkan mulut setelah makanan tertelan.
13. Guru memberikan prompt bertahap (fisik, gestur, verbal) sesuai kemampuan dan respons peserta didik untuk menaruh kembali sendok ke atas makanan.
14. Guru memberikan reinforcement positif kepada peserta didik setelah berhasil menyelesaikan seluruh rangkaian keterampilan makan.

c. Kegiatan Penutup

1. Guru melakukan evaluasi setelah 5 kali suapan untuk mengetahui perkembangan keterampilan makan peserta didik pada setiap sesi.

3.5.2. Keterampilan Makan Menggunakan Sendok

Keterampilan makan merupakan kemampuan dalam memasukan makan ke mulut untuk dikunyah kemudian di telan masuk kedalam perut secara mudah yang melibatkan fungsi sensoris dan motorik.

Dalam penelitian ini yang menjadi target perilaku yang ditingkatkan yaitu keterampilan makan menggunakan sendok. Kemampuan makan menggunakan sendok yaitu kemampuan individu dalam menggunakan sendok untuk mengambil atau menyendok nasi beserta lauknya secukupnya, mengarahkan sendok berisi lauk kemulut, yang kemudian dikunyah dan ditelan.

Tahapan makan menggunakan sendok menurut Connolly & Dalgleish (1989) yaitu mengendalikan sendok dengan tangan, mengambil makanan ke atas sendok, memindahkan sendok yang berisi makanan dari piring ke mulut sambil menjaga posisi sendok tetap stabil agar tidak tumpah, serta memasukkan makanan dari sendok ke dalam mulut. Adapun Indikator keterampilan makan menggunakan sendok yaitu Zahro & Suryadi (2023, hlm. 16) sebagai berikut.

- 1) Memegang sendok di tangan kanan
- 2) Menyendok makanan secukupnya
- 3) Memasukan makanan ke dalam mulut

Aliya Royyani Kurniawan, 2025

Pengaruh Teknik Total-task Presentation Melalui Media Konkret untuk Meningkatkan Keterampilan Makan pada Remaja Down Syndrome di SLB YPDB Bandung

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

- 4) Mengunyah makanan perlahan,
- 5) Menelan makanan perlahan, dan
- 6) Meletakkan sendok setelah makan

3.6. Instrumen

Menurut Syahroni (2022, hlm. 51) instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data. Penyusunan instrumen yang tepat, sangat penting untuk keberhasilan penelitian, karena instrumen tersebut akan menghasilkan data yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis. Instrumen yang digunakan untuk mengukur tahap kemandirian individu dalam keterampilan makan menggunakan sendok.

Instrumen ini dikembangkan berdasarkan tahapan kemampuan makan menggunakan sendok yang dijelaskan oleh Connolly & Dalglish (1989). Selain itu, pengembangan kisi-kisi juga merujuk pada indikator kemampuan makan menggunakan sendok pada anak tunagrahita yang dijelaskan oleh Zahro & Suryadi (2023, hlm. 16). Dalam jurnal tersebut, memaparkan indikator-indikator yang menjadi fokus penilaian keterampilan makan menggunakan sendok pada anak dengan kebutuhan khusus.

Instrumen ini disusun sebagai alat tes untuk menilai kemampuan keterampilan makan menggunakan sendok. Dalam pelaksanaan tes, terdapat butir soal yang menjadi instruksi yang harus subjek lakukan ketika melakukan kegiatan makan di saat jam istirahat. Berikut kisi-kisi beserta butir soal keterampilan makan menggunakan sendok:

Tabel 3. 1 Instrumen Keterampilan Makan menggunakan Sendok

Variabel terikat	Indikator	Butir Soal	Penilaian				Catatan
			1	2	3	4	
Keterampilan makan menggunakan sendok	1. Memegang sendok dengan benar	1. Ambil sendok pakai tangan kanan!					
		2. Pegang sendok dengan benar!					

Aliya Royyani Kurniawan, 2025

Pengaruh Teknik Total-task Presentation Melalui Media Konkret untuk Meningkatkan Keterampilan Makan pada Remaja Down Syndrome di SLB YPDB Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merupakan kemampuan menggunakan sendok untuk mengambil makanan dengan tujuan untuk memasukan makan ke mulut melalui dikunyah kemudian di telan masuk kedalam perut.		(contohkan seperti gambar di bawah ini)					
	2. Mengambil makanan secukupnya menggunakan sendok	3. Pegang kotak makan pakai tangan kiri!					
		4. Ambil lauk (sebutkan jenis lauknya) secukupnya menggunakan sendok!					
		5. Ambil lauk (sebutkan jenis lauknya) dan nasi menggunakan sendok!					
	3. Memasukkan makanan ke dalam mulut dengan sendok tanpa tumpah.	6. Angkat sendok berisi makanan!					
		7. Arahkan sendok yang berisi makanan ke mulut!					
		8. Masukan sendok berisi makanan ke dalam mulut!					
		9. Keluarkan sendok dari mulut!					

	4. Mengunyah makanan di mulut	10. Kunyah makanannya dengan tenang tanpa terburu-buru					
	5. Menelan makanan dengan baik tanpa tersedak	11. Telan makanan tanpa tersedak (tidak batuk atau muntah)					
		12. Habiskan makanan yang di dalam mulut!					
	6. Meletakkan piring dan sendok	13. Letakan kembali sendok ke atas kotak makan!					

Keterangan:

Skor 1: mampu dengan bantuan fisik. Bantuan berupa pegangan tangan, dorongan, atau panduan fisik untuk membantu individu menyelesaikan tugas. Bantuan disertai dengan arahan verbal.

Skor 2: mampu dengan bantuan gesture. Bantuan berupa menunjuk. Bantuan ini disertai dengan arahan verbal untuk memperjelas maksudnya.

Skor 3: mampu dengan bantuan verbal. Pada kategori ini, individu mampu menyelesaikan tugas hanya dengan petunjuk atau arahan verbal.

Skor 4: mampu mandiri. Individu yang berada dalam kategori ini dapat menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa memerlukan bantuan dalam bentuk apa pun, baik bantuan fisik, gesture, maupun verbal.

3.7. Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian menggunakan skala 1- 4 untuk melihat sejauh mana tingkat keterampilan makan menggunakan sendok. Untuk mendapatkan persentase capaian subjek pada setiap sesinya, maka dicari rata-rata dari setiap fasenya. Adapun mencari rata-rata dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \left(\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{banyaknya data}} \right) \times 100\%$$

Setelah diakumulasikan, keterampilan makan akan dikategorikan ke dalam 4 kategori yaitu tidak terampil, kurang terampil, cukup terampil, dan terampil. Adapun kategori rentang skor dan persentase tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Keterampilan Makan menggunakan Sendok

Kategori	Rentang Skor	Rentang Persentase (%)
Tidak Terampil	13 – 22	25,00% – 43,75%
Kurang Terampil	23 – 32	43,76% – 62,50%
Cukup Terampil	33 – 42	62,51% – 81,25%
Terampil	43 – 52	81,26% – 100%

3.8. Validasi Instrumen

Sebuah instrument atau alat ukur harus dilakukan validasi. Validasi instrument merupakan mengukur tingkat ketepatan alat ukur terhadap sasaran yang ingin diukur. Validasi merupakan salah satu syarat penting bagi alat ukur atau instrumen penelitian agar dapat diterima secara standar (Puspasari & Puspita, 2022, hlm. 66). Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan untuk mengukur tingkat keterampilan makan menggunakan sendok. Maka dilakukan uji validitas konten atau validitas isi. Dimana ketepatan alat ukur dilihat dari isi alat ukur tersebut.

Validitas konten atau validitas isi menekankan bukti pada elemen-elemen dalam alat ukur melalui analisis rasional. Validitas isi (content) adalah proses pengujian kelayakan instrumen penelitian yang dilakukan oleh para ahli (Puspitasari & Febrinita, 2021, hlm. 78). Validasi isi akan dilakukan melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Terdapat enam langkah dalam melakukan

validasi isi atau konten, diantaranya mempersiapkan lembar isi validasi konten, memilih panel ahli peninjau, melaksanakan validasi konten, meninjau domain dan butir-buritnya, memberikan skor pada setiap butir, dan menghitung CVI (Yusoff, 2019). Adapun langkah – langkah dalam melakukan uji validasi isi, sebagai berikut:

a. Mempersiapkan Lembar Validasi Isi

Bagian lembar validasi isi bertujuan mempermudah para ahli untuk memahami tugas dan penilaian yang akan dilakukan. Skala penilaian lembar validasi isi berupa sesuai dan tidak sesuai dengan indikator yang akan dinilai.

b. Memilih Ahli

Pemilihan ahli yang akan menilai dan memberikan masukan terhadap instrumen didasarkan pada kompetensi mereka dalam bidang yang relevan dengan topik penelitian. Pemilihan ahli berdasarkan keahlian individu sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun jumlah ahli yang menilai yaitu 3 orang. Dengan 2 dosen ahli pendidikan khusus dan 1 guru.

c. Penilaian Validitas Isi oleh Ahli

Penilaian validasi konten dapat dilakukan melalui pendekatan tatap muka atau non-tatap muka.

d. Meninjau Aspek dan Item

Para ahli diminta untuk meninjau aspek dan item secara kritis sebelum memberikan penilaian atau kelayakan pada masing-masing item. Para ahli diminta untuk memberikan komentar, baik secara lisan maupun tertulis pada item yang dinilai kurang sesuai atau kurang relevan. Semua komentar yang diberikan akan dipertimbangkan untuk menyempurnakan aspek dan item yang dinilai.

e. Memberikan Skor pada Setiap Item

Setelah selesai meninjau aspek dan item, para ahli diminta untuk memberikan simpulan terkait instrument yang telah dinilai. Penilaian ini

berupa layak digunakan/layak digunakan dengan sedikit revisi/ tidak layak digunakan.

f. Menghitung CVI (*Content Validity Index*)

Ada dua jenis *Content Validity Index* (CVI), yaitu CVI untuk setiap item (I-CVI) dan CVI untuk keseluruhan skala (S-CVI). Untuk menghitung S-CVI, tersedia dua metode, yaitu dengan menghitung rata-rata nilai I-CVI dari seluruh item dalam skala (S-CVI/Ave), atau dengan menentukan proporsi item dalam skala yang dinilai relevan (skor 3 atau 4) oleh seluruh ahli (S-CVI/UA).

Tabel 3. 3 Skor Batas Minimum CVI yang dapat diterima dan ahlinya

Jumlah Ahli	Nilai CVI yang Dapat Diterima	Sumber Rekomendasi
Dua ahli	Minimal 0,80	Davis (1992)
Tiga sampai lima ahli	Harus 1,00	Polit & Beck (2006), Polit et al. (2007)
Minimal enam ahli	Minimal 0,83	Polit & Beck (2006), Polit et al. (2007)
Enam sampai delapan ahli	Minimal 0,83	Lynn (1986)
Minimal sembilan ahli	Minimal 0,78	Lynn (1986)

3.9. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes perbuatan dan observasi.

3.9.1. Tes

Tes adalah metode penilaian yang melibatkan pemberian tugas atau serangkaian tugas kepada individu atau kelompok individu. Tes pada dasarnya merupakan alat yang berisi serangkaian tugas atau soal yang harus diselesaikan untuk mengukur aspek perilaku tertentu (Faiz dkk., 2022, hlm. 493).

Aliya Royyani Kurniawan, 2025

Pengaruh Teknik Total-task Presentation Melalui Media Konkret untuk Meningkatkan Keterampilan Makan pada Remaja Down Syndrome di SLB YPDB Bandung

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

Dalam penelitian ini akan mengukur keterampilan makan, maka digunakan tes perbuatan. Tes perbuatan merupakan tes untuk menilai keterampilan praktis, kemampuan psikomotor, dan penerapan pengetahuan dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata (El Hasbi dkk., 2024, hlm. 1431).

Peneliti menggunakan instrumen pengamatan untuk mencatat dan mengukur perilaku. Satuan ukur yang digunakan yaitu magnitude. Magnitude merupakan satuan ukur untuk menunjukkan kualitas suatu respon (Sunanto, Takauchi, & Nakata, 2005). Pengukuran yang dimaksud untuk melihat respon setiap langkah-langkah makan setelah diberikan *prompt*.

3.9.2. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian (Susetyo, 2019, hlm. 32). Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis perilaku atau kondisi objek yang menjadi sasaran. Dalam penelitian ini, observasi berfungsi sebagai data pendukung untuk melengkapi hasil tes. Observasi dilakukan selama proses pengambilan data bertujuan mencatat respons subjek di luar pelaksanaan tes keterampilan makan menggunakan sendok. Hasil data observasi digunakan untuk mempertimbangkan langkah teknis berikutnya agar pelaksanaan intervensi sesuai dengan kondisi subjek dan situasi di lapangan.

3.10. Pengolahan data

Analisis data adalah tahap akhir sebelum menarik kesimpulan. Dalam penelitian eksperimen, analisis data biasanya dilakukan dengan menggunakan teknik statistik deskriptif. Hasil penelitian akan digambarkan dalam bentuk grafik. Sehingga dilakukan analisis visual meliputi analisis dalam kondisi dan antar kondisi (Sunanto dkk., 2005, hlm. 96).

3.10.1. Komponen Analisis Dalam Kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan analisis yang dilakukan pada setiap kondisi yaitu kondisi baseline atau kondisi intervensi. Berikut penjelasan komponen Analisis dalam kondisi:

3.10.1.1. Panjang Kondisi

Aliya Royyani Kurniawan, 2025

Pengaruh Teknik Total-task Presentation Melalui Media Konkret untuk Meningkatkan Keterampilan Makan pada Remaja Down Syndrome di SLB YPDB Bandung

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

Panjang kondisi merupakan banyaknya data point atau skor pada setiap kondisi. Menunjukkan ada berapa banyak data dan sesi dalam kondisi baseline atau intervensi.

3.10.1.2. Estimasi Kecenderungan Arah

Estimasi kecenderungan arah untuk melihat perubahan setiap data path (jejak) dari sesi ke sesi (waktu ke waktu) apakah meningkat, mendatar, atau menurun.

3.10.1.3. Kecenderungan Stabilitas

Sebuah nilai 15% (0,15) ditetapkan sebagai kriteria stabilitas data dalam penelitian ini. Analisis data mengungkapkan bahwa data menunjukkan kecenderungan untuk mencapai stabilitas (Yulianto, 2018). Berdasarkan penuturan Sunanto, Takauchi, & Nakata (2005) Jika 80%-90% data masih berada pada 15% di atas dan di bawah mean, maka data dikatakan stabil.

3.10.1.4. Jejak Data

Jejak data merepresentasikan perubahan data dari satu pengukuran ke pengukuran berikutnya dalam suatu kondisi tertentu. Perubahan ini dapat dikategorikan sebagai peningkatan (naik), penurunan (turun), atau tidak ada perubahan (mendatar).

3.10.1.5. Level Stabilitas dan Rentang

Tingkat stabilitas menunjukkan seberapa bervariasi atau konsisten nilai-nilai dalam suatu kelompok data. Sedangkan rentang merupakan selisih antara nilai terkecil dan terbesar dalam kelompok data tersebut.

3.10.1.6. Level Perubahan

Level perubahan menunjukkan berapa besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Level perubahan diukur dengan membandingkan data awal dan akhir pada dua kondisi. Selisih antara data awal dan akhir menunjukkan arah perubahan.

3.10.2. Komponen Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi bertujuan untuk menunjuka perbedaan antara fase baseline dan fase intervensi. Berikut komponen analisis antar kondisi:

3.10.2.1. Jumlah Variable yang Diubah

Penelitian terfokus pada perubahan satu target behavior dua kondisi yaitu kondisi baseline (A) ke interval (B).

3.10.2.2. Perubahan Kecenderungan dan Efeknya

Perubahan kecenderungan arah merupakan perubahan arah berdasarkan data fase baseline dan fase intervensi yang menunjukkan perubahan. Analisis perubahan kecenderungan membantu memahami pengaruh intervensi terhadap variabel yang diteliti.

3.10.2.3. Perubahan Stabilitas

Menganalisis pola perubahan atau konsistensi perilaku di setiap kondisi, baik baseline maupun intervensi.

3.10.2.4. Perubahan Level

Menentukan seberapa besar perubahan level dua kondisi berdasarkan data baseline terakhir dan intervensi pertama. Selisih yang terjadi dapat diberikan tanda (+) jika membaik, (-) jika memburuk, dan (=) jika tidak ada perubahan.

3.10.2.5. Data Overlap

Besar kecilnya persentase data overlap menunjukkan tingkatan pengaruh intervensi. Semakin kecil persentase overlap atau tumpang tindih semakin baik pengaruh intervensi terhadap target perilaku.