

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian. Bahasan mengenai metode penelitian memuat beberapa komponen, yaitu variabel penelitian, metode penelitian, subjek dan lokasi penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data serta teknik pengolahan data yang akan dijabarkan dalam pembahasan berikut

A. Subyek Penelitian dan Lokasi Penelitian

1. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu subyek penelitian yaitu seorang siswa tunarungu dengan identitas sebagai berikut :

Nama	: NML
Agama	: Kristen
Kebutuhan	: Tunarungu
Jenis Kelamin	: Perempuan
Kelas	: TK A

Pemilihan subyek penelitian ini berdasarkan rekomendasi pihak sekolah yang ditunjang dengan hasil pengamatan penelitian selama observasi. "NML" merupakan siswa tunarungu kelas TK A di TK BPK Penabur Cimahi.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di	:
Nama Sekolah	: TK BPK Penabur Cimahi
Alamat	: Jl. MK Wigandasasmita no 23

B. Desain Penelitian

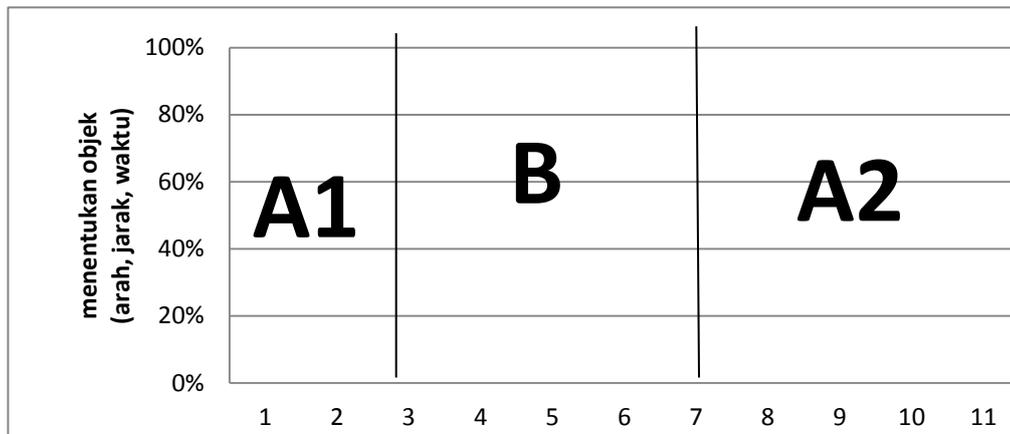
Menurut Rosnow dan Rosenthal (dalam Sunanto 2005:56) mengemukakan “desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu (1) Desain kelompok (*group design*) dan (2) disain subjek tunggal (*single subject design*)”. Pada penelitian ini penulis menggunakan desain subjek tunggal dengan desain pengulangan yaitu desain A-B-A. menurut Sunanto (2005:57) “desain ini menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel teoritik dan variabel bebas yang lebih kuat dengan disain A-B”.

Desain A-B-A terdapat tiga tahapan yaitu : *baseline-1* (A-1), Intervensi (B), *baseline-2* (A-2). Dimana *baseline-1* (A-1) merupakan kemampuan dasar, yaitu kemampuan awal anak tunarunggu dalam perbendaharaan kata. Subjek diamati, sehingga dalam kondisi kemampuan awal subjek tersebut dapat diambil datanya dengan tidak ada rekayasa. Pengamatan dan pengambilan data tersebut dilakukan secara berulang untuk memastikan data yang sudah didapat berupa kemampuan dasar subjek sampai kecenderungan arah dan level data menjadi stabil.

B (perlakuan atau intervensi) yang diberikan berupa metode *TGT* melalui permainan mencocokkan gambar, kegiatan ini adalah memberikan pembelajaran mengenai perbendaharaan kata anak. Setelah intervensi, subjek diberikan evaluasi berupa tes kinerja dalam setiap pertemuan.

Baseline-2 (A-2) yaitu pengamatan kembali terhadap perbendaharaan kata anak tunarunggu. Setelah pengukuran pada kondisi intervensi selesai, dilakukan pengukuran pada kondisi *baseline* kedua. *Baseline* kedua (A-2) ini dilakukan sebagai kontrol kondisi intervensi untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan dari variabel bebas. Hal ini juga dapat menjadi evaluasi sejauh mana pengaruh intervensi yang diberikan terhadap subjek.

Adapun grafik perkembangan yang digunakan dalam mengolah data yaitu gambar grafik desain A-B-A. Tampilan grafik yang akan nampak pada hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:



Grafik 3.1 Desain A1-B-A2

Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 62) untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen dengan desain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut:

1. Mendefinisikan target *behaviour* sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil.
3. Memberikan intervensi setelah trend data *baseline* stabil.
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase *baseline* (A2).

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Muhamad Arief Ridwan, 2014

Penggunaan Metode Team Game Tournament (TGT) Melalui Permainan Mencocokkan Gambar (Matching Picture) Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kata Pada Anak Tunarungu di TK BPK PENABUR Cimahi

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

Variabel pertama yaitu penggunaan metode TGT melalui permainan mencocokkan gambar sebagai variabel bebas (X), “ Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. (sugiyono 2013:39)

Metode *TGT* melalui permainan mencocokkan gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah salah satu dari metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa pada kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3 orang siswa yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda. Metode ini menekankan siswa agar dapat belajar bersama-sama dalam kelompok kecil dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu, metode ini juga menghendaki agar siswa selalu bekerjasama dalam menyelesaikan tugas belajar, sehingga terjadi interaksi antara siswa dan memungkinkan siswa saling membantu satu sama lain.

2. Variabel Terikat

Variabel kedua adalah peningkatan pemahaman kosakata anak tunarungu sekolah luar biasa kelas 2 sekolah dasar sebagai variabel terikat (Y), “ variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”. (sugiyono 2013:39).

Mengingat perbendaharaan kata sangat tidak terbatas jumlah dan jenisnya, salah satunya adalah kata benda. Kata benda adalah kelas kata yang menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Kata benda dapat dibagi menjadi dua: kata benda konkret untuk benda yang dapat dikenal dengan panca indera (misalnya buku), serta kata benda abstrak untuk benda yang menyatakan hal yang hanya dapat dikenal dengan pikiran (misalnya cinta).

Berdasarkan karakteristik anak tunarungu yang lebih mengandalkan visual untuk menerima informasi maka penelitian ini lebih cenderung mengarah pada kata benda kongkrit, yaitu kata benda yang berada di

kehidupan sehari-hari (di sekolah dan di rumah) dengan menggunakan metode *TGT* melalui permainan *matching picture*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiono (2013: 224) “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data“. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data yang dapat memperlihatkan ada atau tidaknya suatu pengaruh dari media huruf timbul terhadap kemampuan membaca permulaan huruf awas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes kinerja. Tes yang akan diberikan pada tiga fase, masing-masing fase tersebut adalah *baseline-1* (A-1) dimana pada fase ini data yang didapat menunjukkan kemampuan awal subjek, kemudian fase intervensi (B) dimana fase ini data yang didapat menunjukkan kemampuan perbendaharaan kata selama mendapatkan perlakuan (intervensi), dan fase terakhir yaitu *baseline-2* (A-2) untuk mengetahui sejauh mana data menunjukkan kemampuan subjek setelah diberikan perlakuan. Sehingga dari ketiga fase tersebut data yang diperoleh dapat menggambarkan bagaimana kemampuan awal, kemampuan selama intervensi, dan kemampuan setelah diberikan intervensi.

E. Instrumen Penelitian

Pada dasarnya dalam melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka dalam meneliti harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam suatu penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2013, hlm.102) “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati“. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian

merupakan bagian penting dalam penelitian karena berfungsi sebagai sarana mengumpulkan data untuk menentukan keberhasilan suatu penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi tes melalui soal pada kondisi *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupa soal tes mengenai perbendaharaan kata. Soal tester diri dari 90 soal dalam bentuk tes yang dapat dijadikan alat ukur untuk mengetahui kemampuan perbendaharaan kata pada anak tunarungu baik sebelum diberikan intervensi maupun setelah diberikan intervensi. Dengan demikian akan diketahui seberapa besar pengaruh metode *TGT* melalui permainan *matching picture* dalam meningkatkan perbendaharaan kata pada anak tunarungu.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat table kisi-kisi

Tabel kisi-kisi ini berisi tentang komponen yang akan di testkan dengan ruang lingkup kata benda.

Tabel 3.1

KISI-KISI INSTRUMEN

Komponen	Indikator	Tujuan	Butir Instrumen	Jumlah Soal
Pembendaharaan Kata	Menyebutkan kata benda	Siswa dapat menyebutkan kata benda	Menyebutkan kata benda	10 soal
	Menunjukkan gambar benda atau benda aslinya	Siswa dapat menunjukkan gambar benda atau benda aslinya	Menunjukkan gambar benda atau benda aslinya	10 soal
	mencocokkan kata dengan	Siswa dapat mencocokkan kata	Mencocokkan kartu kata	10 soal

Muhamad Arief Ridwan, 2014

Penggunaan Metode Team Game Tournament (TGT) Melalui Permainan Mencocokkan Gambar (Matching Picture) Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kata Pada Anak Tunarungu di TK BPK PENABUR Cimahi

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

	gambar benda	yang ada dengan gambar atau dengan benda aslinya	dengan kartu benda atau benda aslinya	
--	--------------	--	---------------------------------------	--

2. Butir soal

Tabel 3.2
Butir soal

Sebutkan nama benda di bawah ini!

No	Nama benda		Keterangan
1	Meja		
2	Kursi		
3	Buku		
4	Pensil		
5	Tas		
6	Bola		
7	Lemari		
8	Bendera		
9	Sepatu		
10	Gelas		

kriteria yang digunakan penulis dalam tes ini adalah :

- a. Nilai 3 : apabila anak menyebutkan kata dengan benar tanpa bantuan.
- b. Nilai 2 : apabila anak menyebutkan kata dengan benar, tetapi di bantu dengan arahan atau penjelasan.
- c. Nilai 1 : apabila anak menyebutkan kata dengan benar.setelah dberi 2x arahan atau penjelasan.
- d. Nilai 0 : apabila anak salah menjawab.

Tunjukkan benda atau gambar benda sesuai dengan kata yang ada!

No	Nama benda		Keterangan
1	Meja		
2	Kursi		
3	Buku		
4	Pensil		
5	Tas		
6	Bola		
7	Lemari		
8	Bendera		
9	Sepatu		
10	Gelas		

kriteria yang digunakan penulis dalam tes ini adalah :

- a. Nilai 3 : apabila anak menunjukan benda dengan benar tanpa bantuan.
- b. Nilai 2 : apabila anak menunjukan benda dengan benar, tetapi di bantu dengan arahan atau penjelasan.
- c. Nilai 1 : apabila menunjukan benda dengan benar, tetapi di bantu dengan 2 kali arahan atau penjelasan.
- d. Nilai 0 : apabila anak salah menjawab.

Cocokkanlah kata di bawah ini dengan benda aslinya !

No	Nama benda		Keterangan
1	Meja		
2	Kursi		
3	Buku		
4	Pensil		
5	Tas		
6	Bola		
7	Lemari		
8	Bendera		
9	Sepatu		
10	Gelas		

kriteria yang digunakan penulis dalam tes ini adalah :

- A. Nilai 3 : apabila anak mencocokkan kata dan gambar dengan benar tanpa bantuan.
- B. Nilai 2 : apabila anak mencocokkan kata dan gambar dengan benar, tetapi di bantu dengan arahan atau penjelasan.
- C. Nilai 1 : apabila mencocokkan kata dan gambar dengan benar, dengan bantuan memilih 2 alternatif.
- D. Nilai 0 : apabila anak salah menjawab.

3. Kriteria penilaian butir soal

Setelah pembuatan butir soal yang berjumlah 90 butir soal, maka selanjutnya menentukan kriteria penilaian butir soal. Penilaian digunakan untuk mendapatkan data pada tahap *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Penilaian butir soal dilakukan dengan sederhana. Data yang diperoleh kemudian dicatat dan kemudian diolah dalam jenis ukuran variabel terikat, yaitu presentasi. Menurut Sunanto (2006: 16) “presentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu prilaku atau peristiwa dibandingkan dengan

keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{butir soal yang dibaca benar}}{\sum \text{jumlah butir soal}} \times 100\%$$

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen penelitian ini digunakan, maka peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen tersebut dapat dijadikan sebagai alat tes. Untuk mengetahui sebuah instrumen penelitian dapat digunakan atau tidak, maka harus memenuhi kriteria yakni instrumen yang valid. “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur” (Sugiono, 2013 hlm, 121).

1. *Judgement*

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap soal berdasarkan pada pendapat para ahli. Melalui *judgement*, instrumen kelayakan alat pengumpul data dapat digunakan sebagaimana mestinya. Berikut adalah nama-nama ahli yang memberikan *judgement* terhadap instrumen penelitian :

Tabel 3.3

Daftar pemberi *judgement*

No.	Nama	Jabatan
1.	Asep Saepudin	Dosen Jurusan PK FIP UPI
2.	Mia Jamilla	Guru SLB
3.	Dwi Sapti Artini	Guru SLB

2. Uji Validitas

Mencari kesesuaian antara alat pengukuran dengan tujuan pengukuran merupakan tujuan dari uji validitas, sehingga suatu tes hasil belajar dapat dikatakan valid apabila tes tersebut benar-benar mengukur hasil belajar. Untuk mengukur tingkat validitas instrumen peneliti menggunakan *expert judgment* yaitu penilaian dari para ahli. Dimana penilaian validitas instrumen dilakukan oleh ahli. Hasil judgment kemudian dihitung dengan menggunakan presentase, dengan rumus :

$$Presentase = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :F = jumlah cocok

N = jumlah penilai ahli

Tabel 3.4

Hasil Judgment

Indikator	No. Butir Soal	Daftar Chekhlis Judgement			Hasil	Keterangan
		Ahli 1	Ahmad	Ahli 3		
Menyebutkan kata benda	1.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	2.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	3.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	4.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	5.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	6.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	7.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	8.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	9.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	10.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Menentukan	11.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	12.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid

Muhamad Arief Ridwan, 2014

Penggunaan Metode Team Game Tournament (TGT) Melalui Permainan Mencocokkan Gambar (Matching Picture) Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kata Pada Anak Tunarungu di TK BPK PENABUR Cimahi

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

benda	13.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	14.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	15.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	16.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	17.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	18.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	19.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	20.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
Mencocokkan kata benda	21.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	22.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	23.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	24.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	25.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	26.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	27.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	28.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	29.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	30.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	31.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid
	32.	Cocok	Cocok	Cocok	100%	Valid

Berdasarkan hasil judgement diatas, setiap soal memiliki validitas isi :

$$Presentase = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$$

Dari hasil perolehan data di atas dikethui bahwa instrumen layak digunakan.

G. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik analisis data yang

Muhamad Arief Ridwan, 2014

Penggunaan Metode Team Game Tournament (TGT) Melalui Permainan Mencocokkan Gambar (Matching Picture) Untuk Meningkatkan Perbendaharaan Kata Pada Anak Tunarungu di TK BPK PENABUR Cimahi

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

digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis statistik deskriptif. Dimana tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran secara jelas pengaruh atau efek intervensi terhadap perilaku yang akan dirubah dalam jangka waktu tertentu. Bentuk penyajian data diolah menggunakan grafik, sebagaimana yang diungkap oleh Sunanto (2006, hlm 29) “dalam proses analisis data penelitian di bidang modifikasi perilaku dengan subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik, khususnya grafik garis”. Adapun tujuan pembuatan grafik menurut Sunanto (2006, hlm 29) memiliki dua tujuan utama yaitu,

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

Proses analisis dengan visual grafik diharapkan dapat lebih menggambarkan kemampuan perbendaharaan kata anak tunarungu.

Menurut Sunanto (2006, hlm 30) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut :

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk 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 dan durasi)
3. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal skala
4. Skala garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya, 0%, 25%, 50%, dan 75%)

5. Lebel Kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau intervensi.
6. Garis Perubahan Kondisi, yaitu garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk garis putus-putus.
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut yaitu:

1. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-1* (A-1) dari setiap subjek pada tiap sesi.
2. Menskor hasil penilaian pada kondisi intervensi (B) dari subjek pada tiap sesi.
3. Menskor hasil penilaian pada kondisi *baseline-2* (A-2) dari setiap subjek pada setiap sesi.
4. Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1* (A-1), kondisi intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2).
5. Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1* (A-1), skor intervensi (B) dan *baseline-2* (A-2).
6. Membuat analisis data bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
7. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Langkah penganalisaan dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis data dalam suatu kondisi, misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini meliputi :

1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi menunjukkan banyaknya data dan sesi yang ada pada suatu kondisi atau fase.

2. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak.

3. Tingkat Stabilitas (*level stability*)

Menunjukkan homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat dihitung dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean.

4. Tingkat Perubahan (*level change*)

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi.

5. Jejak data

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

6. Rentang

Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir. Rentang ini memberikan informasi sebagaimana yang diberikan pada analisis tentang tingkat perubahan (*level change*)

Adapun analisis antarkondisi meliputi komponen sebagai berikut:

1. Variabel yang diubah

Dalam analisis data anatar kondisi sebaiknya variable terikat atau perilaku sasaran difokuskan pada satu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran.

2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Dalam analisis data anatar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi baseline dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (target behavior) yang disebabkan oleh intervensi.

3. Perubahan stabilitas dan efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, atau menurun) secara konsisten.

4. Perubahan level data

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah. Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu tingkat (level) perubahan data antara kondisi ditunjukkan selisih antara data terakhir pada kondisi baseline dan data pertama pada kondisi intervensi. Nilai selisih ini menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat sebagai pengaruh dari intervensi.

5. Data yang tumpang tindih

Data tumpang tindih antara dua kondisi adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi tersebut. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi dan semakin banyak data yang tumpang tindih semakin menguatkan dugaan tidak adanya perubahan pada kedua kondisi.