

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan”. Penelitian ini menggunakan subject tunggal (SSR) untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik kasar peserta didik tunanetra. Adapun design single subject research yang digunakan adalah design A-B-A yang terbagi dalam tiga kondisi yaitu (A-1) sebagai kondisi awal motorik kasar yang akan diteliti, B merupakan kondisi pemberian intervensi untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, (A-2) kondisi kemampuan motorik kasar anak setelah diberikan intervensi. Design ini menunjukkan adanya sebab akibat antar kondisi. Secara gambaran umum design A-1 (baseline 1), B (intervensi), A-2 (baseline 2) adalah sebagai berikut:

1. A-1 (baseline 1) yaitu kondisi kemampuan dasar, dimana pengukuran target behavior dilakukan pada keadaan *natural* sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* apapun. Dalam penelitian ini kemampuan yang akan diungkapkan adalah kemampuan motorik kasar. Sebelum dilakukan tes, peserta didik diajak untuk mengungkapkan apa yang peserta didik ketahui tentang gerakan merangkak, melompat dan gerakan keseimbangan. Setelah itu subjek diberikan tes berupa perintah-perintah yang berhubungan dengan gerak melompat, gerak merangkak, dan gerak keseimbangan. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauh mana anak dapat melakukan gerakan tersebut. Subjek diamati dan diambil datanya secara alami sehingga terlihat kemampuan awal yang dimiliki oleh subjek dimana pengamatan atau pengambilan data dilakukan secara berulang.
2. B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberikan perlakuan, dalam hal ini adalah untuk meningkatkan kemampuan

motorik kasar menggunakan senam fantasi. Intervensi dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil atau konsisten pada tahap baseline (A-1). Saat melakukan senam fantasi peserta didik awalnya diminta untuk melakukan gerakan sesuai dengan cerita, apabila ada gerakan yang kurang ideal dengan yang seharusnya maka ada perbaikan gerakan. Kemudian, cerita senam fantasi dilanjutkan dan peserta didik terus mengikuti irama naskah cerita.

3. A-2 (baseline 2) yaitu pengamatan tanpa intervensi yang dilakukan setelah subjek diberikan intervensi atau perlakuan. Disamping sebagai kontrol dari kegiatan intervensi, baseline ini juga berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan dan sebagai evaluasi untuk melihat sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Luar Biasa Negeri A (SLBN A) kota Bandung yang beralamat di jalan Pajajaran No.52 Kelurahan Pasirkaliki Kecamatan Cicendo Kota Bandung. Merupakan sekolah bagi tunanetra (bagian A) yang didirikan pada tanggal 24 Juli 1901 yang dikelola oleh Dr. Weshoft.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik tunanetra kelas 3 SDLB di SLB Negeri A kota Bandung yang mengalami keterlambatan dalam motorik kasar. Subjek penelitian berinisial S, usia 8 tahun 11 bulan.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian Sunanto (2005, hlm. 12). Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu ;

1. Variabel bebas

Variabel merupakan variable yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan (Sunanto, 2005, hlm. 12). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah senam fantasi.

Menurut Achmad (dalam Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, 1997, hlm. 124) "Senam Fantasi adalah senam yang dilakukan dengan cara meniru gerak gerak tingkah laku manusia, binatang serta gerakan benda-benda lain yang ada di sekitar lingkungan".

Achmad DS (1997, hlm. 124-126) Senam Fantasi dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. Senam Fantasi bentuk meniru tanpa alat
Senam fantasi bentuk meniru tanpa alat adalah anak-anak melakukan gerakan-gerakan yang diucapkan oleh guru tanpa menggunakan alat bantu apapun. Contoh: guru berkata: "kita berlari seperti kuda", "kita memanjat seperti monyet", "kita bergerak seperti pohon yang ditiup angin" dan sebagainya.
- b. Senam Fantasi bentuk meniru dengan alat
Gerakan yang dilakukan ketika senam fantasi bentuk meniru dengan alat, misalnya: "bagaimana cara orang mencangkul", "Bagaimana cara orang menjunjung bakul", "Bagaimana cara orang memotong rumput", "Bagaimana cara orang melompati selokan". Alat yang dapat digunakan antara lain tongkat-tongkat, balok-balok, tali, simpai atau sebagainya yang dibuat sedemikian rupa sehingga anak mudah dan tidak berbahaya ketika memegangnya sambil melakukan senam. Penggunaan alat-alat tersebut disesuaikan dengan apa yang sedang difantasi oleh anak.
- c. Senam Fantasi menurut cerita
Senam fantasi menurut cerita guru dan anak melakukan gerak gerak seolah menjadi pelaku dalam sebuah cerita atau sedang mengalami suatu peristiwa. Dalam senam fantasi menurut cerita ini guru dan anak juga dapat mempergunakan alat-alat jika perlu, selanjutnya harus juga diperhatikan dalam kegiatan senam jangan terlalu banyak bercerita atau terlalu banyak percakapan dan gerakan senam menjadi sedikit.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang di ukur sebagai akibat adanya manipulasi pada variabel bebas yaitu meningkatkan kemampuan motorik. Kemampuan motorik dalam penelitian ini adalah kemampuan motorik kasar yang merupakan dasar dari orientasi dan mobilitas anak tunanetra. keterampilan motorik kasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mencakup beberapa gerakan dasar yang tertuang dalam Kompetensi dasar orientasi dan mobilitas anak tunanetra yaitu :

- a. Gerakan merangkak
- b. Gerakan melompat

c. Gerakan keseimbangan

D. Teknik Pengumpulan Data

Sugiono (2013, hlm.137) menjelaskan bahwa “teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi yang dibutuhkan”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemberian tes praktek. Terdapat tiga fase dalam pengumpulan, pertama adalah *baseline-1* (A-1) dimana pada fase ini peserta didik diberikan tes sesuai dengan instrumen dan data yang didapat menunjukkan kemampuan awal subjek, kemudian fase intervensi (B) dimana fase ini anak diberikan intervensi senam fantasi, pada akhir sesi diberikan tes sesuai dengan instrumen dan data yang didapat menunjukkan kemampuan motorik kasar peserta didik pada fase 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

Menurut Sugiyono (2013: 102) dalam melakukan sebuah penelitian harus melakukan pengukuran yang tepat, untuk mendapatkan pengukuran yang tepat tentu dibutuhkan sebuah alat ukur yang sesuai. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial, yang sedang diteliti dan semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian.

Instrumen penelitian menjadi bagian penting dalam melakukan penelitian karena berfungsi untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian yaitu melakukan tes praktek yang akan diberikan kepada anak pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Tes praktek pada kondisi *baseline-1*

(A-1) untuk mengetahui kemampuan gerak merangkak, melompat dan keseimbangan sebelum diberikan intervensi atau perlakuan, pada kondisi intervensi (B) tes praktek diberikan untuk mengetahui kemampuan anak dalam merangkak, melompat dan keseimbangan. selama diberikan intervensi atau perlakuan pada tiap sesinya, dan pada kondisi *baseline-2* (A-2) diberikan kembali tes praktek pada anak untuk mengetahui kemampuan gerak merangkak, melompat dan keseimbangan setelah diberikan perlakuan atau intervensi pada kondisi intervensi (B) tanpa memberikan perlakuan atau intervensi. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari intervensi, maka dengan membandingkan data dari *baseline-1* dan *baseline-2*. Apabila terdapat selisih dimana nilai *baseline-2* lebih besar dari *baseline-1*, hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dari intervensi yang diberikan.

Untuk mengumpulkan data penelitian maka di butuhkan sebuah instrumen penelitian. Maka peneliti membuat beberapa langkah untuk membuat instrumen penelitian, yaitu :

1. Membuat kisi - kisi Instrumen

Instrumen merupakan gambaran rencana tes praktek yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Instrumen dibuat berdasarkan aspek yang akan diukur dan disesuaikan dengan kondisi anak.

Tabel.3.1

Kisi kisi Instrumen kemampuan motorik kasar

No	Variabel	Aspek	Indikator
1.	Motorik Kasar	a. Gerak Merangkak	1) Merangkak maju 2) Merangkak mundur
		b. Gerak Melompat	1) Melompat dengan tolakan dua kaki
		c. Gerak Keseimbangan	1) Berdiri dengan satu kaki 2) Berjalan lurus menelusuri tali tambah sejauh 5 meter

2. Instrumen Gerak Motorik Kasar dan Penilaian instrumen

Instrumen gerak motorik kasar dibuat untuk menentukan aspek yang akan diamati terhadap subjek penelitian. Instrumen dibuat berdasarkan kisi-kisi yang telah ada. Aspek gerak merangkak peserta didik diukur seberapa banyak langkah yang mampu didapat, pada aspek gerak melompat peserta didik diukur seberapa jauh dan tinggi lompatan dalam dimensi jarak (centimeter), dan pada aspek gerak keseimbangan mengukur seberapa lama bertahan dalam berdiri satu kaki juga seberapa cepat berjalan menelusuri tali diukur dalam dimensi waktu (detik). Berikut merupakan contoh tabel instrumen gerak motorik kasar serta penilaian yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.2

Tabel Instrumen Gerak Merangkak

No	Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian		
				Waktu start	Waktu stop	langkah
1.	Motorik kasar	Gerakan Merangkak	Siswa mampu melakukan gerakan merangkak maju			
			Siswa mampu melakukan gerakan merangkak mundur			

Tabel 3.2.1
Tabel Instrumen Penilaian Gerak Merangkak

Percobaan	Waktu start-stop Dalam detik	Banyak terjadinya langkah merangkak

Tabel 3.3
Tabel Instrumen Gerak Melompat

No	Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian	
				Tinggi jarak tolakan (cm)	Panjang jarak tolakan (cm)
1.	Morotik kasar	Gerakan melompat	Siswa mampu melakukan gerakan melompat dengan tolakan menggunakan dua kaki		

Tabel 3.3.1
Tabel Instrumen Penilaian Gerak Melompat

Percobaan	Tolakan dengan dua kaki	
	Tinggi tolakan (cm)	Panjang tolakan (cm)

Tabel 3.4
Tabel Instrumen Gerak Keseimbangan

No	Variabel	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian		
				Start	Stop	Durasi (detik)
1	Motorik Kasar	Gerakan keseimbangan	Siswa mampu berdiri dengan menggunakan satu kaki			
			Siswa mampu berjalan lurus mengikuti arah tali timbang sejauh 5 meter			

Tabel 3.4.1
Tabel Instrumen Penilaian Gerak Keseimbangan

Tanggal	Waktu		Durasi
	Start	Stop	

3. Kriteria penilaian aspek yang diamati

Setelah pembuatan aspek yang diamati yang berjumlah 3 aspek yaitu gerakan dasar merangkak, melompat dan keseimbangan, maka selanjutnya menentukan kriteria penilaian aspek yang diamati. Penilaian digunakan untuk mendapatkan data pada tahap *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2). Penilaian tes praktek dilakukan dengan sederhana yaitu sebagai berikut. Data yang diperoleh kemudian dicatat dan kemudian diolah dalam jenis ukuran variabel terikat, yaitu persentase. Menurut Sunanto (2005: 16) “presentase menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut dikalikan dengan 100%”.

Kriteria penilaian menggunakan skala interval diperoleh dari tes sesuai dengan instrumen pada kemampuan motorik kasar kelas 3 SDLB SLBN A kota Bandung. *Baseline1* yang dilakukan terhadap teman sekelas subjek dilakukan untuk mendapatkan skala penilaian kemampuan motorik kasar pada peserta didik kelas 3 SDLB. Hasil tersebut dijadikan sebagai standar nilai motorik kasar siswa kelas 3 SDLB. Berikut merupakan tabel skala penilaian kemampuan motorik kasar.

Tabel 3.5
Tabel Hasil gerak merangkak kelas 3

Nama anak	Rata-rata langkah gerak merangkak maju (10 detik)	Rata-rata langkah gerak merangkak mundur (10 detik)
Ans	21	18
Rzy	15	13
Rka	16	10
Agi	19	15
Slw	6	5

$$\text{Rerata jml langkah merangkak maju} = \frac{(n1 + n2 + n3 + n4 + n5)}{\Sigma n}$$

$$\text{Rerata jml lkh merangkak mundur} = \frac{(n1 + n2 + n3 + n4 + n5)}{\Sigma n}$$

Berikut merupakan kriteria skala penilaian gerak dasar merangkak :

Tabel 3.6
Skala Penilaian Gerak Dasar Merangkak

Skala Penilaian	Langkah Yang di dapat (Merangkak Maju)	Langkah Yang di dapat (Merangkak Maju)
1	1-2	1-2
2	3-4	3-4
3	5-6	5-6
4	7-8	7-8
5	9-10	9-10
6	11-12	11-12
7	13-14	13-14
8	15-16	15-16
9	17-18	17-18

10	19-21	19-21
----	-------	-------

Tabel 3.7

Tabel hasil gerak melompat kelas 3

Nama anak	Rata-rata Tinggi lompatan (cm)	Rata-rata langkah Panjang jarak lompatan (cm)
Ans	22	60
Rzy	13	23
Rka	15	25
Agi	15	34
Slw	5	7

$$\text{Rerata jarak tinggi lompatan} = \frac{(n1 + n2 + n3 + n4 + n5)}{\Sigma n}$$

$$\text{Rerata jarak panjang lompatan} = \frac{(n1 + n2 + n3 + n4 + n5)}{\Sigma n}$$

Berikut merupakan kriteria skala penilaian gerak dasar tinggi lompatan :

Tabel 3.8

Skala Penilaian Gerak Dasar Melompat

Skala Penilaian	Tinggi Lompatan (Cm)	Jarak Lompatan (Cm)
1	3-4	1-6
2	5-6	7-12
3	7-8	13-18
4	9-10	19-24
5	11-12	25-30
6	13-14	31-36
7	15-16	37-42
8	17-18	43-48

9	19-20	49-54
10	21-22	55-60

Tabel 3.9

Tabel hasil gerak keseimbangan kelas 3

Nama anak	Rata-rata Lama waktu berdiri dengan satu kaki (detik)	Rata-rata Lama waktu Berjalan lurus menyusuri tali
Ans	12 detik	10 detik
Rzy	8 detik	10 detik
Rka	6 detik	13 detik
Agi	8 detik	12 detik
Slw	1 detik	25 detik

$$\text{Rerata waktu berdiri satu kaki} = \frac{(n1 + n2 + n3 + n4 + n5)}{\Sigma n}$$

$$\text{Rerata waktu menelusuri tali} = \frac{(n1 + n2 + n3 + n4 + n5)}{\Sigma n}$$

Tabel 3.10

Skala Penilaian Gerak Dasar Keseimbangan

Skala Penilaian	Berdiri dengan satu kaki (detik)	Berjalan menelusuri tali sepanjang 5m (detik)
1	0 – 1.12	25 – 23.30
2	1.13 - 2.24	23.29 – 22
3	2.25 - 3.36	21.59 – 20.30
4	3.37 - 4.48	20.29 – 19
5	4.49 - 6	18.59 – 17.30
6	6.1 - 7.12	17.29 – 16
7	7.13 - 8.24	15.59 – 14.30
8	8.25 - 9.36	14.29 – 12

9	9.37 – 10.48	11.59 – 10.30
10	10.48 – 12	10.29 – 8

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 ukur. 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” (Sugiyono, 2013 :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 3.11

Daftar pemberi *judgement*

No.	Nama	Jabatan
1.	Drs. H. Mamad Widya, M.Pd	Dosen Departemen PK FIP UPI
2.	Dudung R, S.Pd	Guru SLBN A Kota Bandung

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 :

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

Keterangan :

F = jumlah cocok

N = jumlah penilai

(*Hasil perhitungan uji validitas terlampir*)

G. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teknik analisis data yang 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 (2005, 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 (2005, 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 motorik kasar anak tunanetra. Menurut

Sunanto (2005, 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 antar kondisi meliputi komponen sebagai berikut:

1. Variabel yang diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel 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 antar 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.