

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Menurut Sukardi (2013) mengemukakan bahwa

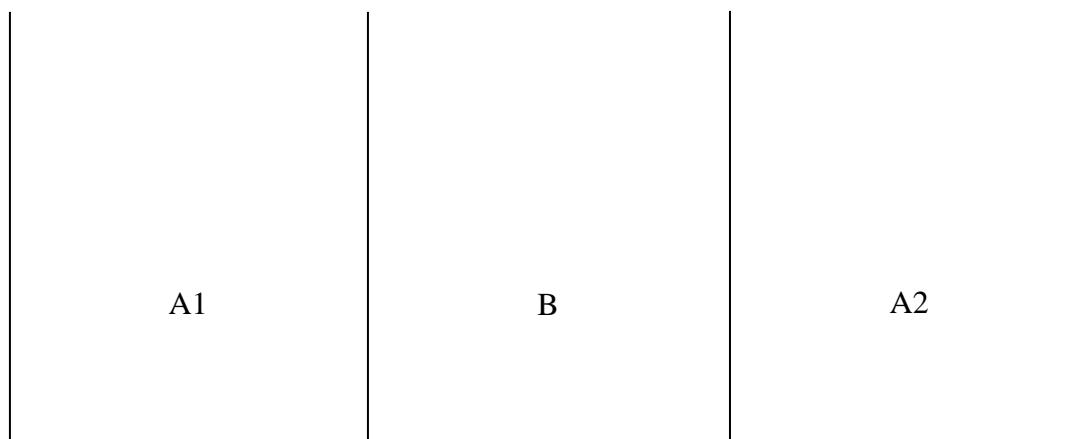
Metode eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang ada. Karena dalam penelitian eksperimen peneliti melakukan tiga persyaratan dari suatu bentuk penelitian. Ketiga persyaratan tersebut, yaitu kegiatan mengontrol, memanipulasi, dan observasi. (hlm.16)

Sedangkan menurut Sugiyono (2016, hlm. 107) yang dimaksud dengan eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan.

Rancangan penelitian eksperimen yang dilakukan pada penelitian ini adalah rancangan penelitian eksperimen subjek tunggal atau *single subject research experimental*. Menurut Sumanto. (1995, hlm. 135) mengemukakan bahwa eksperimen subjek tunggal adalah suatu eksperimen dimana ukuran sampel adalah satu. Desain subjek tunggal biasanya digunakan pada penyidikan perubahan tingkah laku dari seseorang yang timbul sebagai akibat beberapa intervensi atau treatment.

Tipe desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian A-B-A. Menurut Sunanto, J., Takeuchi, K., Nakata, H. (2005, hlm. 61) menjelaskan bahwa “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”. Struktur dasar desain A-B-A adalah sebagai berikut:

Grafik 3.1. Struktur Dasar Desain A-B-A



Desain ini memiliki tiga tahapan kondisi, yaitu:

1. *Baseline 1 (A1)*

*Baseline 1* merupakan kondisi awal subjek sebelum diberikan intervensi. Pengambilan data mengenai kondisi awal dilakukan melalui tes. Tes dilakukan beberapa kali sampai hasil tes stabil. Instrumen tes dibuat berdasarkan tingkat kesukaran yang berbeda. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan kondisi awal sebelum dilakukannya intervensi. Tes yang diberikan berupa praktek melakukan beberapa kegiatan motorik halus dalam aspek koordinasi mata dan tangan yang mendukung pre requisite dalam kegiatan pra menulis.

2. *Intervensi (B)*

Tahap ini merupakan proses pemberian intervensi keterampilan membuat *scrapbook*. Mulai menyiapkan alat dan bahan, lalu menggunting kertas yang akan di tempel di cover buku, membuat origami sederhana sebagai hiasan pada cover buku. Sampai merekatkan semua hiasan maupun foto pada cover buku atau album. Terdiri dari empat sesi meliputi meremas, melipat, menggunting lalu merekatkan pada cover buku atau album.

3. *Baseline 2 (A2)*

*Baseline 2* sebagai kontrol dalam hasil intervensi atau kondisi subjek setelah diberi perlakuan sehingga dapat dihitung dan menarik kesimpulan ada atau tidak adanya keterkaitan antara variabel bebas dan terikat. Dimana subjek melakukan tes pengulangan sesudah mendapatkan intervensi untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh keterampilan membuat *scrapbook* terhadap kemampuan pra menulis pada anak dengan hambatan kecerdasan.

## **B. Subjek dan Lokasi Penelitian**

### **1. Subjek Penelitian**

Subjek yang diteliti adalah anak dengan hambatan kecerdasan yang bersekolah di SLB Asih Manunggal subjek penelitian berjumlah satu orang, berjenis kelamin laki-laki. Pertimbangan pengambilan subjek penelitian karena memerlukan peningkatan kemampuan pra menulismelalui *scrapbook*. Adapun biodata dan subjek sebagai berikut:

Nama : DT  
 Sekolah : SLB C Asih Manunggal  
 Alamat : Jl. Sekeloa Utara No. 13  
 Tempat, Tanggal Lahir : Bandung, 26 Juni 2005

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, kemampuan pra menulis anak masih belum optimal. Terlihat ketika saat menulis DT masih kesulitan dan mengalami hambatan. Diantaranya subjek mengalami kesulitan membuat pola garis horizontal, vertical, zigzag, bergelombang, bahkan meniru atau menyalin bentuk silang, lingkaran maupun bujur sangkar. Sehingga hambatan-hambatan tersebut menjadikan kesulitan dalam pra menulis. Oleh karena itu, DT memerlukan suatu latihan untuk meningkatkan kemampuan pra menulis.

### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ialah di SLB-C Asih Manunggal, yang beralamat Jl. Singa Perbangsa No. 103 Cibeunying Kota Bandung.

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan “suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu diamati dalam penelitian” (Sunanto, J., Takeuchi, K., dan Nakata, H., 2005, hlm. 12). Berdasarkan pengertian tersebut, maka variabel dapat berbentuk alat, benda, kondisi ataupun kejadian yang teramati dan terukur.

#### 1. Variabel Bebas

Menurut Hatch & Farhady (dalam Sugiyono, 2016). Variabel didefinisikan sebagai Atribut seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Sedangkan menurut Kerlinger (dalam Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari.

Variabel merupakan istilah dalam penelitian bereksperimen termasuk penelitian kuantitatif. Variabel merupakan atribut atau ciri-ciri mengenai suatu yang diamati dalam penelitian. Terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

“Variabel bebas (*independent variabel*) adalah variabel atau factor yang menjadi penyebab timbulnya atau berubahnya nilai variable yang lain yang dinamakan dengan variable terikat” (Triyono, 2013, hlm. 73). Sebagaimana menurut Sugiyono. (2016, hlm. 187) menjelaskan bahwa “variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat)”.

Variabel bebas yaitu variabel yang tidak tergantung atau tidak terpengaruhi oleh variabel lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran *scrapbook*. “*Scrapbooking is a method of preserving memories that uses photograph, journaling, memorabilia and embellishment to create a layout that can be added to an album*” (Clegg. G 2006, hlm. 2). Organisasi 4H menggunakan *scrapbook* sebagai cara anggota organisasi tersebut untuk mengabadikan memori yang berkesan. Biasanya dijadikan portofolio untuk menampilkan pengalaman yang berkesan di sekolah, gereja maupun dalam komunitas 4H itu sendiri (Clegg. G, 2006, hlm.2).

*Scrapbook* merupakan cabang dari seni rupa yang proses membuatnya melakukan aktivitas-aktivitas untuk mengembangkan kemampuan pra menulis yang dapat dijadikan latihan oleh anak dengan hambatan kecerdasan. 4H (dalam CSU, 2006, hlm. 24-30) membagi keterampilan membuat *scrapbook* menjadi tiga tahap yaitu : *junior*, *intermediate*, dan *senior*. Keterampilan *scrapbook* pada penelitian ini yaitu tahap junior yang menggunakan teknik sebagai berikut :

- a. Stiker, salah satu dari hiasan populer, biasanya beragam bentuk dan warna.
- b. *Die cuts*, menggunting bentuk dari suatu gambar, seperti kolase.
- c. Tearing dan *decorating scissors*, merobek dan menggunting kertas berpola maupun tidak berpola.
- d. *2 unlarge photos*, foto memori pribadi.
- e. *Folding*, melipat kertas seperti origami sederhana.

Berikut rangkaian aktivitas dalam proses membuat *scrapbook* yang mencakup :

Tabel 3.1. Rangkaian Aktivitas Membuat *Scrapbook*

Aktivitas	
Meremas	Meremas kertas tipis
	Meremas kertas agak tebal
Merobek	Merobek bebas
	Merobek mengikuti garis lurus
Guntingan dekoratif	Menggunting bebas
	Menggunting pola sederhana
	Menggunting gambar pada majalah atau buku
<i>Folding</i> /Melipat	Melipat vertikal
	Melipat horizontal
	Melipat diagonal
	Melipat origami sederhana

Menempel	Menempel menggunakan stiker
	Menempel menggunakan lem

Aktivitas-aktivitas tersebut merupakan pra requisite untuk kemampuan pra menulis. Dapat melatih otot-otot jari agar lebih siap untuk menulis.

## 2. Variabel Terikat.

“Variabel terikat (*dependent variabel*) adalah variabel atau factor yang perubahan nilainya disebabkan atau dipengaruhi oleh berubahnya variabel bebas sehingga variabel terikat munculnya setelah variabel bebas” (Triyono, 2013, hlm. 73). Sebagaimana menurut Sugiyono. (2016, hlm. 67) menjelaskan bahwa “variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat”.

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain. Pada keterampilan membuat *scrapbook* diharapkan anak dengan hambatan kecerdasan di SLB Asih Manunggal dapat meningkatkan kemampuan pra menulis sebagai salah satu pendukung untuk melanjutkan tugas perkembangan selanjutnya yang menyangkut dengan aktivitas-aktivitas yang mendukung aktivitas pra menulis. Menurut Kid Sense Child Development Corporation “*Pre writing skills are fundamental skills children need to develop before they are able to write*” (t.n., 2015, Writing readiness (Pre Writing) Skills, <http://childdevelopment.com.au/areas-of-concern/writing/writing-readiness-pre-writing-skills/>).

Menurut Occupational Therapy (dalam Children’s Occupational Therapy London, 2014) mengemukakan bahwa perkembangan kemampuan pra menulis diantaranya, *pertama*, cara duduk dengan postur tubuh yang baik dengan posisi pinggul dan kaki membentuk 90 derajat serta tinggi meja setara dengan sikut. *Kedua*, cara memegang pensil dengan benar yaitu dengan posisi tripod antara ibu jari, telunjuk dan jari tengah. *Ketiga*, menggunakan pensil yang berukuran besar agar mempermudah anak memegang. *Keempat*, sebelum

anak bersiap untuk menulis hendaknya harus mampu konsep arah, mengikuti intruksi, menyalin coretan dan symbol.

Berdasarkan hasil pengamatan dari beberapa sumber yang telah dikumpulkan oleh penulis, maka kemampuan pra menulis yang digunakan penelitian sebagai berikut:

- a. Pemahaman orientasi arah, mengenai konsep orientasi arah depan-belakang, kanan- kiri, atas-bawah.
- b. Kemampuan motorik halus dan koordinasi antara mata dan tangan mengacu pada tahap perkembangan pra menulis menurut Erhardt, Rhoda (1994, hlm.132), yaitu (1) umur 1 tahun mampu meniru ceker ayam, (2) umur 1 tahun 3 bulan baru mulai mampu meniru coretan, (3) umur 1 tahun 6 bulan mampu membuat ceker ayam secara spontan. (4) umur 2 tahun mampu meniru garis vertical, (5) umur 2 tahun 6 bulan mampu meniru garis horizontal, (6) umur 3 tahun mampu menyalin lingkaran dan meniru garis menyilang, (7) umur 3 tahun 6 bulan mampu menjiplak belah ketupat secara melingkar dan meniru persegi, (8) umur 4 tahun mampu menyalin garis menyilang, menjiplak bentuk persegi, dan menjiplak bentuk segitiga, (9) umur 4 tahun 6 bulan mampu menyalin bentuk persegi, dan menjiplak bentuk belah ketupat, (10) umur 5 tahun mampu menyalin bentuk segitiga dan meniru bentuk belah ketupat, (11) umur 6 tahun mampu menyalin bentuk belah ketupat.

#### **D. Instrumen Penelitian**

##### **1. Alat Ukur**

Pada dasarnya prinsip dalam penelitian eksperimen yaitu melakukan pengukuran , maka dari itu harus ada sebuah alat ukur yang sesuai dengan masalah yang diteliti. Alat ukur dalam penelitian sering disebut dengan instrument penelitian.

Untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti, maka dibutuhkan suatu instrument penelitian. Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan tes perbuatan dalam mengukur keterampilan pra menulis.

Berdasarkan pengamatan dari beberapa referensi, kegiatan pra menulis difokuskan pada memegang alat tulis meliputi memegang pensil, menulis di udara, menulis dibuku, maupun menulis di papan tulis. Selain itu keterampilan dalam menggerakkan alat tulis meliputi kegiatan menggerakkan pensil keatas-kebawah, menggerakkan pensil ke kanan-kiri, menggerakkan pensil melingkar-melengkung, menggerakkan garis zigzag vertical-horizontal, menggerakkan pensil bergelombang-membentuk silang, dan mencontoh bujur sangkar maupun segitiga. Selain mengukur keterampilan memegang pensil, subjek diamati cara duduk, dan pemahaman akan konsep arah, serta intruksi.

Penggunaan instrument bertujuan untuk melihat dan mengukur kemampuan dalam aktivitas pra menulis. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes perbuatan pada konsisi *baseline*, intervensi dan *baseline* kedua.

Adapun alat ukur yang digunakan yaitu mengukur kemampuan pra menulis dilakukan tes perbuatan yang dilakukan sebelum intervensi, pada saat dan sesudah intervensi dilakukan. Subjek diberikan perintah untuk memegang pensil lalu menggerakannya sesuai dengan perintah dalam butir instrument.

Tabel 3.2. Kisi- Kisi Instrumen Penelitian Pra-Menulis

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Instrumen
Kemampuan Pra Menulis	Pemahaman Orientasi arah	Konsep orientasi arah	Menunjukkan arah atas
			Menunjukkan arah bawah
			Menunjukkan arah kanan
			Menunjukkan arah kiri
			Menunjukkan arah depan
	Menunjukkan arah belakang		
	Motorik halus		Pertemuan ibu jari dengan jari lainnya ( <i>apotement</i> )

		Persiapan memegang alat tulis	Memegang pensil dengan tiga jari ( <i>tripod</i> )
			Menggerakkan tangan diudara secara vertikal
			Menggerakkan tangan horizontal
			Menggerakkan tangan diudara melingkar
			Menulis pada papan tulis
	Koordinasi mata dan tangan	Menggerak-kan alat tulis	Membuat ceker ayam
			Membuat coretan
			Membuat garis vertikal
			Membuat garis horizontal
			Membuat garis diagonal
			Membuat garis menyilang
			Membuat bentuk lingkaran
			Membuat bentuk persegi
			Membuat bentuk segitiga
			Membuat bentuk belah ketupat
			Menggerakkan pensil bergelombang
			Membuat garis zigzag vertikal
			Membuat garis zigzag horizontal

## 2. Validitas Instrumen

Valid memiliki arti berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016). Jika penelitian ini ingin memiliki hasil yang valid, maka harus melakukan uji validitas yang

merupakan syarat mutlak agar hasil penelitian valid. Pada penelitian ini dilakukan uji validitas internal melalui validitas konstruk yang dilakukan para ahli untuk menilai instrument sesuai dengan teori yang disebut *expert-judgement*.

Berikut daftar para ahli yang melakukan *Expert-Judgment* :

Tabel 3.3. Daftar para ahli *Expert-Judgment* Instrumen

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Nia Sutisna, M. Si	Dosen PKh UPI
2.	dr. Riksma Nurahmi, M. Pd	Dosen PKh UPI
3.	Ida Rohaidah , S. Pd, M. Pd	Guru Kelas Subjek

Setelah melakukan *expert-judgment*, maka peneliti melakukan analisis validitas setiap butir instrument dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.4. Kriteria Penilaian Uji Validasi

No.	Keterangan	Persentasi
1.	Valid	80%-100%
2.	Kurang Valid	50%-79%
3.	Tidak Valid	0%-49%

Data yang diperoleh dan penilaian tim ahli dinilai validitasnya menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah cocok

N : Jumlah penilai ahli

Kriteria Penilaian :

Skor 3 : Bila semua ahli menjawab cocok pada setiap butir soal

Skor 2 : Bila 2 ahli menjawab cocok pada setiap butir soal

Skor 1 : Bila 1 ahli menjawab cocok pada setiap butir soal

Tabel 3.5. Hasil Perhitungan Pengujian Validitas

Butir Instrumen	Bobot Penilaian		Persentase (%)	Keterangan
	Cocok	Tidak Cocok		
1	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
2	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
3	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
4	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
5	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
6	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
7	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
8	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
9	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
10	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
11	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
12	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
13	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
14	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

15	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
16	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
17	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
18	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
19	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
20	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
21	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
22	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
23	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
24	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid
25	3	-	$\frac{3}{3} \times 100\% = 100\%$	Valid

Hasil uji validitas yang telah dilakukan kepada tiga orang ahli melalui instrument judgement memiliki hasil 100% valid. Maka, instrument yang digunakan dapat dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

#### **E. Teknik Pengolahan Data**

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan statistika deskriptif.

Susetyo, B. (2014) mengemukakan bahwa

Statistika deskriptif adalah bagian dari statistika yang membahas cara pengumpulan dan penyajian data, sehingga mudah untuk dipahami dan memberikan informasi yang berguna. Statistika deskriptif hanya mereduksi, menguraikan atau memberikan keterangan suatu data, fenomena atau

keadaan ke dalam beberapa besaran untuk disajikan secara bermakna dan mudah dimengerti. (hlm. 4)

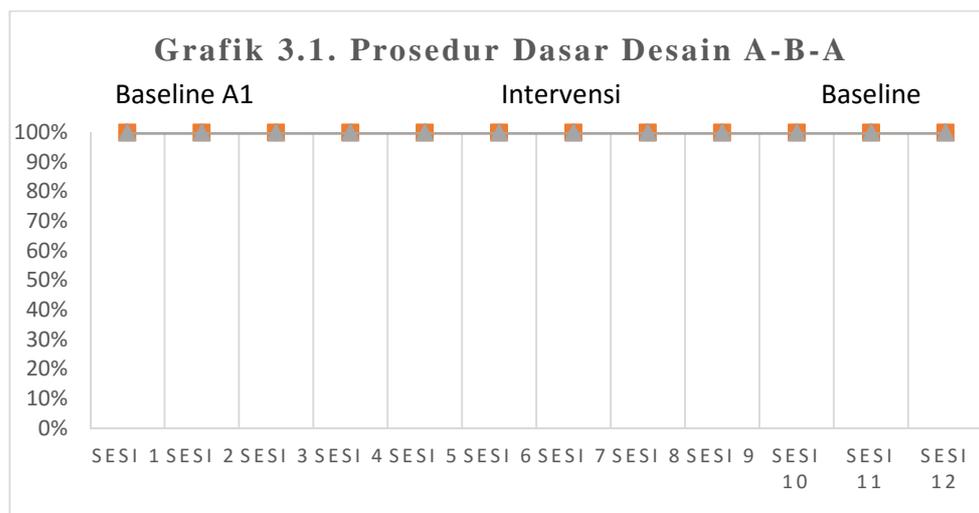
Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan subjek tunggal (*Single Subject Research*) yang menggunakan disain A-B-A. Adapun disain A-B-A yang digunakan yaitu disain *Multiple Baseline Cross Variables*. Menurut Sunanto, dkk. (2005, hlm. 76) Disain *Multiple Baseline Cross Variables* digunakan jika peneliti atau guru ingin mengubah perilaku dengan suatu intervensi dimana intervensi tersebut diperkirakan dapat memberikan efek terhadap dua atau lebih target behavior.

Selanjutnya akan dianalisis dengan cara membandingkan kondisi awal (A1), setelah diberikan intervensi (B), dan pengulangan kondisi *baseline* A-1 sebagai evaluasi apakah terdapat pengaruh *scrapbook* terhadap kemampuan pra m, enulis anak dengan hambatan kecerdasan ringan. Langkah-langkah yang digunakan dalam pengolahan data:

1. Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline* 1
2. Menskor hasil pengukuran pada fase intervensi
3. Menskor hasil pengukuran pada fase *baseline* 2
4. Membuat tabel perhitungan skor-skor pada fase *baseline* 1, fase intervensi, dan fase *baseline* 2
5. Menjumlah semua skor pada fase *baseline* 1, fase intervensi, dan fase *baseline* 2
6. Membandingkan skor-skor pada fase *baseline* 1, fase intervensi, dan fase *baseline* 2
7. Membuat analisis data bentuk grafik
8. Menganalisis perubahan data dalam satu kondisi. Komponen yang dianalisis meliputi panjang kondisi, tingkat stabilitas, kecenderungan arah, jejak data, stabilitas dan rentang, serta tingkat perubahan setiap masing-masing aspek.
9. Menganalisis perubahan antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan di analisis. Komponen yang dianalisis meliputi jumlah

variabel, perubahan *trend* dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan *presentase overlap* setiap masing-masing aspek.

Pada penelitian ini, proses analisis dengan menampilkan grafik yang diharapkan dapat membantu pemahaman pembaca tentang stabilitas kemampuan pra menulis melalui keterampilan *scrapbook*.



Menurut Djuang 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 waktu (misalnya, sesi, hari, dan tanggal)
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertical 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. Label kondisi, yaitu keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen, misalnya *baseline* atau *intervensi*.

6. Garis perubahan kondisi, yaitu garis vertical yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi ke kondisi lainnya, biasanya dalam bentuk putus-putus.
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan variabel bebas dan variabel terikat.

Menurut Sunanto (2005, hlm. 93-103) menjelaskan bahwa ada dua cara dalam menganalisis data yang telah didapat selama dilapangan terdapat dua jenis yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

#### 1. Analisis dalam Kondisi

Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen-komponen yang harus dianalisis diantaranya yaitu :

##### a. Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam kondisi tersebut. Banyaknya data dalam suatu kondisi juga menggambarkan banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi tersebut. Data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas

##### b. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak. Untuk membuat garis ini dapat ditempuh dengan dua metode, yaitu metode bebas (*freehand*) dan metode belah tengah (*split middle*). Bila menggunakan metode free hand, cara yang digunakan yaitu menarik garis lurus yang membagi data poin (sesi) pada suatu kondisi menjadi dua bagian sama banyak yang terletak di atas dan dibawah garis tersebut. Sedangkan bila menggunakan metode split middle yaitu dengan cara membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

##### c. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas dapat menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Adapun tingkat kestabilan data ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data dikalikan 100%. Jika data berada dalam rentang 85%-90%, maka data tersebut dapat dikatakan stabil, jika dibawah dari 85% data dapat dikatakan tidak stabil.

d. Kecenderungan Jejak Data

Jejak data merupakan perubahan dari satu ke data lain dalam suatu kondisi. Sebenarnya jejak data sama halnya dengan kecenderungan arah. Perubahan data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

e. Level Stabilitas dan Rentang

Rentang merupakan jarak antara pertama dengandata terakhir pada suatu kondisi yang dapat memberikan sebuah informasi. Informasi yang didapat akan sama dengan informasi dari hasil analisis mengenai perubahan leverl (level change)

f. Perubahan Level

Perubahan level dapat menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data dapat dihitung untuk data dalam suatu kondisi maupun data antar kondisi. Tingkat perubahan data dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dengan data terakhir. Sementara tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi pertama dengan data pertama pada kondisi berikutnya.

2. Analisis antar Kondisi

Analisis data antar kondisi dilakukan untuk melihat perubahan data antar kondisi, misalnya peneliti akan menganalisis perubahan data antar kondisi *baseline* dengan kondisi intervensi. Jadi sebelum melakukan analisis, peneliti harus menentukan terlebih dahulu kondisi mana yang akan dibandingkan. Untuk dapat mengetahui perubahan data antar kondisi tersebut, maka harus dilakukan analisis dari komponen-komponen berikut :

a. 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.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

Dalam analisis data antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi *baseline* dengan kondisi intervensi dapat menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi.

c. Perubahan stabilitas dan efeknya

Dari perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi dapat dilihat efek atau pengaruh intervensi yang diberikan. Hal itu terlihat dari stabil atau tidaknya data yang terdapat pada kondisi *baseline* dan data pada kondisi intervensi. Data yang dapat dikatakan stabil bila menunjukkan arah mendatar, menarik dan menurun yang konsisten.

d. Perubahan level data

Perubahan level data dapat menunjukkan seberapa besar data berubah. Tingkat perubahan data antar kondisi ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada data kondisi pertama (*baseline*) dengan data pertama pada kondisi berikutnya (intervensi). Nilai selisih menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku akibat pengaruh intervensi.

g. Data yang tumpang tindih

Data *overlap* menunjukkan data tumpang tindih. Artinya terjadi data yang sama pada dua kondisi. Data yang tumpang tindih menunjukkan tidak adanya perubahan pada dua kondisi tersebut. Semakin banyak data tumpang tindih, maka semakin menguat dugaan tidak adanya perubahan perilaku subjek pada kedua kondisi.