

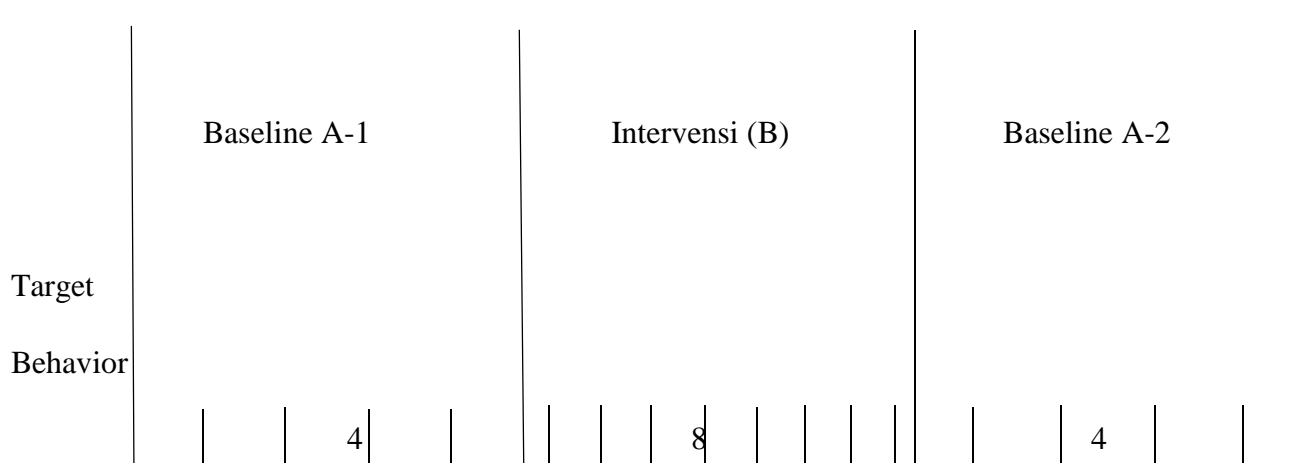
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiono (2008, hlm. 6), “*metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan tertentu)*”. Penelitian yang bersifat eksperimen ini memiliki subjek tunggal dengan pendekatan *single subject research (SSR)*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu objek atau lebih dengan tujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari perlakuan yang diberikan secara berulang-ulang dalam waktu tertentu.

Pola desain experiment subjek tunggal yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A' yang berarti memberikan suatu hubungan sebab akibat diantaranya variabel terikat dengan variabel bebas, yang dalam hal ini ingin diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi komputer belajar mengenal huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak tunagrahita ringan. Desain A-B-A terdapat tiga tahapan antara lain; Baseline-1 (A-1), intervensi (B), baseline-2 (A-2) dan pada dilaksanakannya setiap sesi diberi jeda waktu sebanyak lima hingga tujuh hari. Dengan menggunakan rancangan SSR, berikut gambar grafik tampilan desain A-B-A; Gambar tampilan desain A-B-A dapat dilihat pada gambar berikut:



Muhammad Azni, 2017

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN (HURUF, KATA MELALUI GAMBAR) PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS IV SDLB DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

Dengan:

A-1 = *baseline 1*, merupakan kondisi awal atau dasar kemampuan membaca permulaan pada anak. Pada *baseline 1* subjek penelitian sama sekali tidak diberikan intervensi, fase *baseline 1* akan dilakukan sebanyak 4 sesi dan sampai data yang diperoleh stabil.

B = intervensi adalah kondisi kemampuan anak dalam membaca permulaan selama memperoleh perlakuan. Fase intervensi ini akan dilakukan sebanyak delapan kali sampai data yang diperoleh stabil dengan menggunakan media pembelajaran animasi omputer huruf.

A-2 = *baseline 2*, merupakan pengulangan kondisi awal kemampuan subjek penelitian dalam membaca. Permulaan pada tahap ini disebut pula evaluasi atas intervensi dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak tunagrahita ringan.

B. Definisi Konseptual Variabel

Variabel merupakan ciri-ciri atau gejala-gejala dari sesuatu yang dapat diukur dan secara kualitatif dan kuantitatif. Secara teoritis Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2010:38) mengemukakan bahwa “variable dapat diidentifikasi sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain”.

1. Varibel Bebas

Variabel bebas (*independent variable*) disebut juga variabel sebab. Ali (1993, hlm. 26) menyebutkan bahwa “variabel sebab adalah variabel yang di asumsikan menjadi sebab munculnya variabel lain”. Varibel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran animasi komputer. Media animasi komputer berasal dari dua kata yaitu kata animasi dan komputer. *Animation* mempunyai arti menghidupkan. Sesuai dengan pendapat Wojosito (dalam Djalle, 2007, hlm. 5) yang menyebutkan bahwa “kata animasi itu sendiri sebenarnya penyesuaian dari kata *Animation*, berasal dari kata *to animate* yang berarti menghidupkan, secara Umum animasi merupakan kegiatan

menghidupkan, menggerakkan benda mati; suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup”.

2. Variabel terikat

Variabel terikat (*dependent variable*) disebut juga dengan variabel akibat. Juang Sunanto, dkk (2006) mengatakan bahwa “variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, dan variabel terikat dalam penelitian *single subjek research* (SSR) disebut perilaku sasaran atau *target behavior*” maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan.

Membaca permulaan menurut Taringan (2008, hlm. 12);

“membaca permulaan adalah mengasosiasikan lambang tulisan sebagai proses mencocokkan huruf atau melafalkan yang ditempuh sebagai langkah pertama.

C. Definisi Operasional variabel

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media animasi komputer. Media animasi komputer yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media animasi komputer berupa pengenalan huruf melalui kata-kata yang bermakna. Media ini bertujuan untuk meningkatkan membaca permulaan dengan mengenalkan huruf b, d, m, dan p, pada kata fungsional.

Animasi komputer huruf merupakan media berbasis komputer yang didalamnya terdapat perpaduan antara media audio visual berupa teks, gambar, grafis, foto, audio dan gambar animasi kartun yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) *macromedia flash* pada komputer. Animasi komputer yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model interaktif seolah-olah terjadi komunikasi dua arah antara anak dengan narator yang akan membawakan materi mengenal huruf b, d, m, dan p pada kata fungsional.

Pada tahap intervensi, sebelum membaca kata anak terlebih dahulu diperkenalkan dengan huruf b, d, m, dan p pada kata fungsional. Selanjutnya materi akan berlanjut ketahap membaca suku kata yang disusun dari huruf b, d, m, dan p. Suku kata diberikan bertahap dimulai dari 2 huruf konsonan-vokal (K-V) dan 4 huruf konsonan-vokal-konsonan-vokal (K-V-K-V). Materi terakhir yang diberikan yaitu membaca sederhana.

Untuk lebih jelasnya langkah operasional penggunaan media pembelajaran animasi komputer adalah sebagai berikut;

- a) Masuk ke program media pembelajaran animasi komputer lalu tunggu beberapa saat.
- b) Tampilan pertama akan terlihat merupakan pilihan materi belajar, yaitu: (1) mengenal huruf, (2) membaca suku kata, (3) membaca kata.
- c) klik pilihan belajar “mengetahui huruf” sebagai awal dari pembelajaran lalu anak diminta untuk memperhatikan setiap slide yang muncul.
- d) Anak diminta untuk mengikuti pelafalan huruf yang muncul di layar.
- e) Selanjutnya, anak diminta untuk meng-klik *icon* rumah agar tampilan kembali ke slide awal yang merupakan pemilihan materi belajar.
- f) Klik pilihan “mengetahui suku kata”
- g) Anak diminta untuk memperhatikan materi berupa cara membaca suku kata yang muncul pada layar.
- h) Anak dibimbing untuk mengikuti cara pelafalan setiap suku kata yang muncul pada layar.
- i) Anak di minta untuk kembali meng-klik *icon* rumah agar anak dapat memilih materi terakhir yaitu “mengetahui kata”. Tampilan yang muncul ketika anak memilih materi mengetahui kata sedikit berbeda, karena pada slide ini muncul kata yang di sertai dengan gambar.
- j) Anak diminta untuk menyebutkan setiap kata yang muncul di layar.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan. Kemampuan membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan peserta didik dalam menyelesaikan tugas

berupa tes. Pada penelitian ini kemampuan membaca permulaan diukur dengan menggunakan persentase yaitu menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut kemudian dikalikan dengan 100%. Adapun kemampuan membaca permulaan yang diukur adalah menyebutkan dan menunjukkan huruf pada kata fungsional yang mengandung bentuk huruf b, d, m, dan p.

Jika dijumlahkan skor kemampuan anak, maka akan diperoleh skor maksimum adalah 30, maka dihitung dalam persen dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \% \quad \longrightarrow \quad p = \frac{30}{30} \times 100 \% = 100\%$$

Keterangan:

p = presentase

f = jumlah skor yang didapat

n = jumlah skor tertinggi

D. SUBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah R, peserta didik tunagrahita ringan Kelas IV SDLB Di SLB A Citeureup Kota Cimahi.

E. PRESEDUR PENELITIAN

Dalam penelitian ini sudah ditentukan *target behaviour* yang akan diubah yaitu kemampuan membaca permulaan dalam mengenal huruf b, d, m, dan p pada kata fungsional.

1. Fase *baseline* (A)

Untuk mengetahui kemampuan awal subjek dalam membaca permulaan (menenal huruf), pada fase awal ini peneliti memberikan soal bacaan berupa suku kata berpola kv dan kvkv yang mengandung kata

Muhammad Azni, 2017

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN (HURUF, KATA MELALUI GAMBAR) PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS IV SDLB DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAH

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

fungsional. Soal yang diberikan kepada subjek sebanyak 30 kata. jika subjek menjawab dengan benar akan diberi skor 1, jika salah maka akan diberi nilai 0 pada setiap soal. Setelah semua soal diberikan dan diperiksa, skor benar dijumlahkan kemudian dibagi jumlah soal yaitu 30 kemudian dikalikan 100%. Fase *baseline* ini akan dilakukan sampai data yang diperoleh stabil.

2. Fase Intervensi (B)

Intervensi dilakukan setelah data pada *baseline* 1 cenderung stabil. Pada fase intervensi, pengukuran dilakukan sampai data menjadi stabil, setiap sesi dilakukan satu hari dengan waktu 60 menit. Tahap intervensi ini dilakukan dengan menggunakan media animasi komputer mengenal huruf. Materi yang diberikan untuk pertama kali yaitu pengenalan terhadap huruf lalum berlanjut ke materi yang lebih kompleks.

3. Fase *baseline* 2 (A')

Pada fase *baseline* 2 ini dilakukan pengukuran kembali seperti pada fase *baseline* 1 dengan menggunakan format tes dan prosedur pelaksanaan format yang sama, hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana intervensi yang dilakukan berpengaruh terhadap subjek. Sehingga peneliti dapat menjawab apakah berhasil atau tidak nya animasi komputer dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada subjek penelitian.

F. INSTRUMEN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

1. Instrumen

“Instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data dalam suatu penelitian” (Arikunto, 2006. 149). Instrumen atau alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes.

Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian dan kemampuan atau keterampilan siswa dalam membaca permulaan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi tes lisan pada kondisi *baseline*-1, intervensi, dan *baseline*-2. Untuk mencapai tujuan

penelitian ini, peneliti membuat beberapa langkah untuk mempermudah peneliti dalam mencapai tujuan, yaitu:

a. Membuat Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi soal dalam penelitian ini dibuat berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik dan dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi itu sendiri merupakan indikator yang akan diteskan dan ditetapkan pada butir-butir soal yang disesuaikan dengan variabel penelitian. Adapun yang digunakan dalam penelitian ini adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk kelas IV SDLB-C.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan adalah:

“membaca nyaring suku kata”. Kompetensi dasar yang difokuskan, yaitu “Membaca nyaring suku kata dan kata. Indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan akan lebih dikerucutkan pada bagian mengenal huruf, yang setelahnya apabila anak telah mengenal huruf maka kegiatan belajar selanjutnya berlanjut ke sesi membaca kata sederhana dan pembelajaran yang berlangsung akan seperti:

Tabel 3. 1

Variabel Penelitian	Aspek Yang Dinilai	Sub Aspek	Indikator	Jenis Tes	Jumlah Soal
Kemampuan mengenal huruf abjad	Mengenal huruf b, d, m, dan p	Membedakan dan menyamakan huruf b, d, m, dan p	Menyebutkan huruf b, d, m, dan p pada kata fungsional	Lisan	15
			Menunjukkan huruf b, d, m,	Kinerja	15

Muhammad Azni, 2017

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN (HURUF, KATA MELALUI GAMBAR) PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS IV SDLB DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

			dan p pada kata fungsional		
--	--	--	----------------------------------	--	--

b. Menentukan Kriteria Penilaian Butir Soal

Kriteria penilaian dibuat untuk menetapkan skor atau nilai hasil belajar, sehingga dapat diketahui seberapa besar hasil atau nilai yang dicapai oleh peserta didik penelitian. Adapun kriteria penilaannya adalah sebagai berikut:

Aspek	Indikator	Jenis Tes	Butiran Soal	Kriteria Penilaian	
				1	0
Mengenal bentuk huruf b, d, m, dan p	1. Menyebutkan huruf b, d, m, dan p pada kata	Tes lisan	Menyebutkan huruf b, d, m, dan p pada kata: 1. bu-ku 2. bo-la 3. ba-tu 4. ba-ta 5. da-si 6. da-du 7. du-ku 8. da-gu 9. da-hi		

Muhammad Azni, 2017

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN (HURUF, KATA MELALUI GAMBAR) PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS IV SDLB DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

			10. ma-ta 11. mu-ka 12. me-ja 13. pa-lu 14. pa-ku 15. pi-ta		
	2. Menunjukkan b, d, m, dan p pada kata	Tes kinerja	Tunjukkan huruf b, d, m, dan p pada kata: 1. bu-ku 2. bo-la 3. ba-tu 4. ba-ta 5. da-si 6. da-du 7. du-ku 8. da-gu 9. da-hi 10. ma-ta 11. mu-ka 12. me-ja 13. pa-lu 14. pa-ku 15. pi-ta		

d. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ketepatan alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data seperti menurut susetyo (2011; hlm 89) validitas diartikan;

“sejauh mana hasil pengukuran dapat diinterpretasikan sebagai cermin sasaran ukur yang berupa kemampuan, karakteristik atau tingkah laku yang diukur melalui alat ukur yang tepat”

Muhammad Azni, 2017

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN (HURUF, KATA MELALUI GAMBAR) PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS IV SDLB DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

Jika instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang yang seharusnya diukur. Maka dari itu validitas instrumen sangat diperlukan dalam suatu penelitian karena validitas juga merupakan ukuran mutu dan kebermaknaan suatu penelitian.

Validitas pengukuran yang diterapkan didalam penelitian ini adalah validitas isi dengan teknik penilaian ahli yang digunakan dalam penentuan penyesuaian butir instrumen dengan tujuan pembelajaran yang di tetapkan. Validitas isi dengan teknik penilaian ini digunakan untuk menentukan apakah tes tersebut sesuaia antara tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan butir soal yang dibuat. Dengan kata lain suatu instrumen telah memenuhi aspek-aspek yang terkandung dalam butir soal yang dibuat.

Proses validasinya dengan membandingkan isi tes dengan tabel spesifikasi yang ada kemudian dilakukan penilaian oleh para ahli. Skor hasil validitas diolah dengan menggunakan rumus :

$$p = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100 \%$$

keterangan:

$\sum n$ = jumlah cocok

$\sum N$ = jumlah ahli penilai

P = presentase

Penilaian dilakukan oleh satu orang dosen jurusan PLB FIP UPI, satu orang guru SLBN A CITEUREUP, dan satu wali kelas disekolah yang sama. Berikut adalah daftar para ahli yang menilai kelayakan instrument;

Tabel 3.1

Daftar para ahli untuk expert-judgment intrumen

No	Nama	Jabatan

1		Dosen PLB
2		Guru SLBN A Citeureup
3		Guru kelas SLBN A Citeureup

Data yang diperoleh melalui expert judgment akan dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah yang cocok}}{\text{jumlah penilai}} \times 100 \%$$

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal huruf, untuk mendapatkan data yang akurat tentang kemampuan anak maka hasil tes diambil baik sebelum mendapatkan intervensi, pada saat intervensi, ataupun setelah intervensi.

Penilaian dilakukan setiap jawaban benar yang diberi nilai 1 dan jawaban salah diberi nilai 0, lalu data dikumpulkan dan di catat dalam lembar penilaian yang sudah di siapkan lalu setiap komponen dijumlahkan untuk mengitung presentase kemampuan anak dalam mengenal huruf dalam kata fungsional.

G. TEKNIK PENGOLAHAN DATA

Setelah data yang diperoleh dari *baseline-1*, intervensi, *baseline-2* terkumpul, kemudian data diolah dan dianalisis untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intervensi terhadap prilaku sasaran yang ingin diubah dengan menggunakan statistik deskriptif dengan tujuan agar memperoleh gambaran data yang lebih jelas tentang hasil intervensi. Statistik deskriptif mempunyai pengertian:

Muhammad Azni, 2017

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN (HURUF, KATA MELALUI GAMBAR) PADA ANAK TUNAGRAHITA RINGAN KELAS IV SDLB DI SLBN A CITEUREUP KOTA CIMAHI

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

“statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara medeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya tampak bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiono, 2009, hlm. 207)”.

Analisis data bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intervensi terhadap *target behavior* yang ingin diubah atau ditingkatkan. Bentuk grafik yang digunakan dalam penelitian ini adalah grafik garis. Penggunaan analisis dengan garis dipilih untuk dapat lebih memperjelas gambaran dari pelaksanaan eksperimen.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data adalah seperti berikut:

1. Menskor hasil pengukuran Baseline (A-1) pada setiap sesi.
2. Menskor hasil pengukuran intervensi pada setiap sesi.
3. Menskor hasil pengukuran Baseline 2 (A-2) pada setiap sesi.
4. Membuat tabel perhitungan dari setiap skor pada fase Baseline 1(A-1), fase intervensi (B), fase Baseline 2 (A-2) dari setiap sesi.
5. Membandingkan hasil skor pada fase Baseline 1(A-1), fase intervensi (B), fase Baseline 2 (A-2) dari setiap sesi.
6. Membuat analisis dalam bentuk grafik sehingga terlihat langsung perubahan yang terjadi pada ketiga fase tersebut.
7. Membuat analisis dalam bentuk grafik batang sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap fase secara menyeluruh.

Setelah terkumpul, selanjutnya data dianalisis dengan perhitungan tertentu yang dapat dipertanggungjawabkan. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data setiap kondisi. Menurut Sunanto dkk (2006: 68-76) menjelaskan bahwa ada dua cara dalam menganalisis data yang telah didapat selama di lapangan yaitu analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi.

1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya 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 satu 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 tangan bebas (*feehand*) dan metode belah dua (*split middle*). Bila menggunakan metode *split middle* yaitu dengan cara membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

c. Kecenderungan Stabilitas / Tingkat Stabilitas

Kecenderungan stabilitas dapat menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Adapun tingkat kestabilan data ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada di dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean*. Jika sebanyak 50% atau lebih data berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah *mean*, maka data tersebut dapat dikatakan stabil.

d. 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. Kesimpulan mengenai hal ini sama dengan yang ditunjukkan oleh analisis pada kecenderungan arah.

e. Level Stabilitas dan Rentang

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

f. Perubahan Level (*level change*)

Perubahan level dapat menunjukkan perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data ini 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 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 ditentukan pada efek atau pengaruh *intervensi* terhadap sasaran.

b. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya

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

intervensi. Secara garis besar perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi ini kemungkinannya adalah (a) mendatar ke mendatar (b) mendatar dan menaik (c) mendatar dan menurun, (d) menaik dan menaik (e) menaik ke mendatar (f) menaik ke menurun (g) menurun ke menaik (h) menurun ke mendatar (i) menurun ke menurun.

c. Perubahan stabilitas dan efeknya

Dari perubahan kecenderungan stabilitas antar kondisi dapat dilihat efek atau pengaruh *intervensi* yang diberikan. Hal ini 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, menaik dan menurun yang konsisten.

d. Perubahan level data

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

e. Data yang tumpang tindih (*overlap*)

Data *overlap* menunjukkan data tumpang tindih. Artinya terjadi data yang sama pada kedua 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. Jika data pada kondisi *intervensi*, maka diketahui bahwa pengaruh *intervensi* terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakini.