

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen, dan jenis *Single Subject Research (SSR)* yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu perlakuan yang diberikan kepada subjek. Sunanto, J. *Et.all.* (2005, hlm.56) mengemukakan bahwa:

Pada desain subjek tunggal pengutarkuran variabel terikat atau perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi perbandingan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda (hlm 41)

Desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah A-B-A, tujuannya untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan terhadap variabel tertentu yang diberikan terhadap individu, peneliti mengambil desain ini karena untuk mengetahui dampak dari perlakuan/intervensi yang sudah diberikan dengan menggunakan media, pada fase *baseline-1* untuk mengetahui kemampuan peserta didik, pada fase intervensi diberikan perlakuan dengan menggunakan media, dan fase *baseline-2* dilakukan evaluasi tanpa menggunakan media. A-B-A design memiliki tiga tahap yaitu baseline -1 (A-1), treatment (B), dan baseline-2 (A-2).

A1 (*Baseline 1*) yaitu kemampuan dasar, dalam hal ini penguasaan kosakata tentang kata benda di sekitar anak dan buah-buahan yang di sekitar anak. Subjek diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan). Pada tahapan ini anak di minta untuk menunjukkan dan mengisyaratkan gambar menggunakan lembar instruksi/butir soal, yang diantaranya kata benda di sekitar dan buah-buahan. Pada setiap pertemuan selama 3 atau 4 sesi sampai menunjukkan data stabil, setiap sesi selama 60 menit anak diharuskan menunjukkan dan mengisyaratkan dari gambar

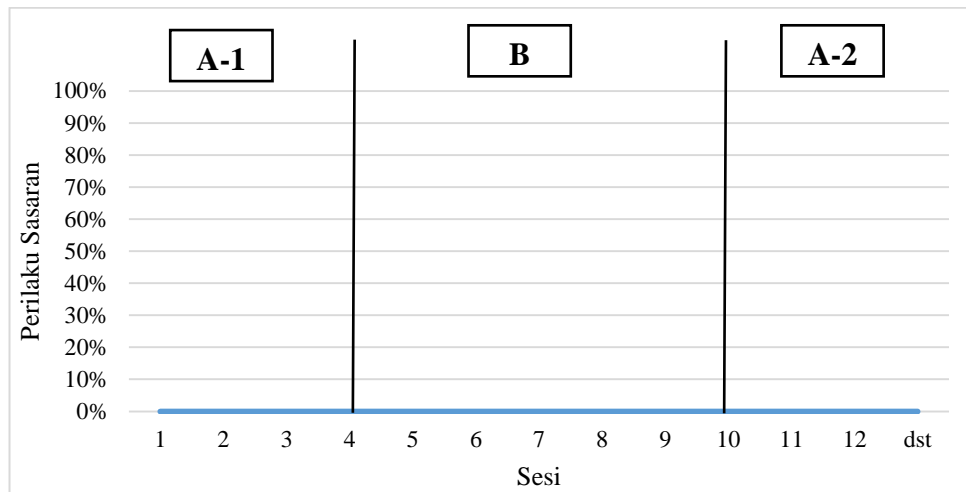
yang sudah disediakan. Hasilnya dimasukkan ke dalam format data hasil *baseline 1 (A1)*.

B (Intervensi), pada tahapan ini anak tunarungu diberikan perlakuan, anak diajarkan mengenal nama-nama yang terdapat dalam dua menu kosakata yaitu kosakata benda disekitar anak dan kosakata buah-buahan yang di kemas di dalam CD dan ditampilkan melalui komputer atau dilengkapi dengan media infokus jika diperlukan sesuai dengan situasi dan kondisi. Pada tahap ini, di kegiatan awal anak diajarkan bagaimana cara mengoperasikan media CD Interaktif, sehingga anak bisa menggunakan sendiri, anak bebas mengatur menu yang mana yang diinginkan oleh anak, setiap tampilan dalam slide ini anak diminta untuk mengisyaratkan kata yang dikeluarkan oleh media CD Interaktif. Pada kegiatan akhir setelah anak bermain di menu belajar, kemudian anak memilih menu untuk berlatih, di sini anak diminta untuk memilih salah satu jawaban dengan cara menunjukkan dan mengisyaratkan kata atau gambar dari kata tersebut. Setiap jawaban yang anak pilih baik itu jawaban yang benar atau salah anak akan mendapatkan *feedback* (respon) dari media CD Interaktif. Pada setiap pertemuan dalam intervensi ini sebanyak 8 atau 10 sesi atau sampai data menunjukkan stabil, setiap sesi selama 60 menit. Hasilnya dimasukkan ke dalam format data intervensi.

A2 (*baseline 2*) yaitu pengulangan kondisi *baseline* untuk melihat sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek. Prosedur yang dilakukan pada *baseline 2* ini sama seperti perlakuan di *baseline 1*. Setiap sesi yang dilakukan selama 60 menit. Pencatatan ditulis di *baseline 2 (A2)*.

Secara visual desain A-B-A dapat digambarkan pada grafik di bawah ini:

Grafik 3.1
Desain A-B-A



B. Variabel Penelitian

1. Definisi Konsep Variabel

Menurut sunanto, D, dkk (2005) dalam buku pengantar penelitian dengan subjek tunggal, yaitu:

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subjek tunggal. Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diamati dan diukur.

Dalam penelitian ini ada dua variabel penelitian yaitu:

a. Variabel bebas

Menurut Sugiono (2016, hlm.39) variable bebas adalah “Merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat)”. Variable bebas dalam penelitian ini adalah media CD Interaktif.

CD Interaktif merupakan sebuah media yang dapat dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) yang tujuannya adalah aplikasi

interaktif didalamnya dan juga mempunyai beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu.

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegakkan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. *CD ROM (Read Only Memory)* merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD. Taufiq Zulfikar (tanpa tahun) menjelaskan bahwa “CD Interaktif biasanya dibuat dengan program adobe flash, adobe director, dan swishmax. dan CD Interaktif mempunya extension EXE (windows Executable) sebenarnya cd interaktif tidak harus dikemas dalam bentuk CD, karena masih banyak media storage lainya seperti USB Flash Drive, kartu memori (SDcard/MMC), atau Ditanam di dalam sebuah media seperti Handphone dsb”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa CD interaktif adalah suatu alat multimedia berupa keping CD yang di operasionalkan dengan komputer. Dalam penggunaannya terdapat tombol navigasi yang memungkinkan pengguna dapat menelusuri dan memilih menu yang di inginkan.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas” (Sugiono, 2016, hlm.39). Variable terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kosakata tunarungu.

Kemampuan merupakan potensi seseorang dalam melakukan sesuatu untuk menguasai keahlian atau melakukan pekerjaan, kemampuan ini bisa dikembangkan. Sedangkan kosakata adalah himpunan kata yang dimiliki oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu.

Tarigan (2011, hlm.8) kosakata adalah kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis, atau suatu bahasa. Menurut Tarigan (2011, hlm.9) Kosakata yaitu “daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan sejumlah kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Dengan demikian, penguasaan kosakata dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menguasai dan mempergunakan kata-kata atau perbendaharaan kata yang terdapat dalam suatu bahasa.

2. Definisi Operasional Variabel

a. Variabel Bebas

Variabel bebas penelitian ini adalah media CD Interaktif. Adapun yang dimaksud CD interaktif dalam penelitian ini adalah suatu alat multimedia berupa keping CD yang di operasionalkan dengan komputer. Dalam penggunaannya terdapat tombol navigasi yang memungkinkan pengguna dapat menelusuri dan memilih menu yang di inginkan. Di dalam penelitian ini peneliti membatasi kosakata tertentu yang terdapat dalam media CD Interaktif ini yaitu: Nama benda yang disekitar anak (baju, celana, buku, pensil, tas, sepatu, sandal, meja, kursi, pintu), dan nama buah (apel, jeruk, semangka, pepaya, salak, anggur, strowberry, mangga, melon, pisang). Dalam penelitian, di samping menggunakan media CD Interaktif peneliti juga menggunakan pembelajaran isyarat manual. CD Interaktif dalam penelitian ini didesain dan dirancang oleh peneliti sendiri, dari pemilihan warna, gambar, animasi, judul, suara, tulisan dan lain-lain.

Berikut adalah cara penggunaan media CD Interaktif.

1. Memilih atau mengklik tulisan “mulai” apabila sudah siap untuk melakukan kegiatan belajar



2. Selanjutnya mengklik pilihan “Menu”



3. Ketika memilih materi “menu” ada pilihan lagi yaitu belajar dan latihan, apabila peserta didik memilih materi belajar akan muncul pilihan materi kosakata yaitu kata benda dan buah-buahan.



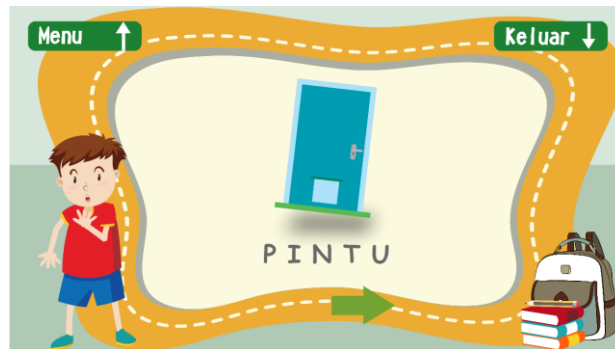
4. Ketika memilih materi kata benda, akan muncul gambar dari kata benda tersebut dan namanya, disertakan

Rizki Azkia, 2017

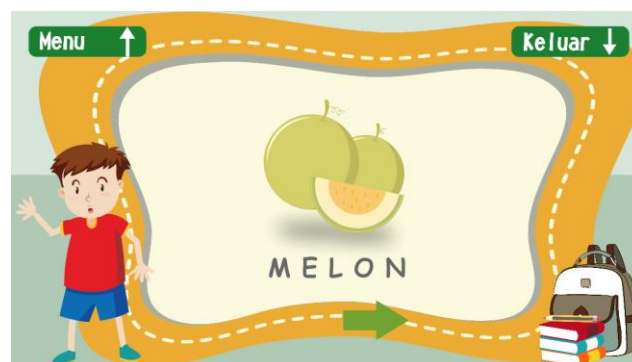
PENGGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS II SDLB DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

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

dengan gerakan gambar dan animasi peserta didik yang bergerak. Dalam materi kata benda terdapat 10 kata benda. Setiap materi yang keluar peserta didik diminta untuk menunjukkan benda konkret dari gambar dan mengisyaratkan kata dari gambar tersebut.



5. Ketika memilih materi buah-buahan, maka akan keluar gambar animasi buah-buahan satu persatu disertakan dengan tulisan dan gerakan animasi, dalam materi ini terdapat 10 kosakata buah-buahan. Dalam materi sama halnya dengan materi pada kata benda.



6. Materi selanjutnya adalah latihan, pada menu ini peserta didik diminta untuk mengisyaratkan dan menunjukkan nama dari gambar, setiap jawaban yang peserta didik jawab dan menekan tombol yang sesuai dengan jawabannya, peserta didik akan mendapatkan respon (*feedback*) dari komputer yang memberikan jawaban benar atau salah, yang akan tampil pada setiap evaluasi tes persoal.



7. Jika jawaban salah :



8. Jika jawaban benar :



9. Penutupan setelah belajar dan memilih menu “keluar”



Adapun tahapan pembelajarannya untuk mengetahui penerepan media CD Interaktif adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan tes awal menggunakan instrumen soal sebanyak 40 soal, yang terdiri dari 20 soal menunjukkan (kata benda, dan buah-buahan) dan 20 soal mengisyaratkan (kata benda, dan buah-buahan) untuk mengetahui sejauhmana kemampuan jumlah kosakata awal sebelum diberikan intervensi selama 60 menit
- b) Memberikan tes menggunakan instrumen soal sebanyak 40 soal, yang terdiri dari 20 soal menunjukkan (kata benda, dan buah-buahan) dan 20 soal mengisyaratkan (kata benda, dan buah-buahan) untuk mengetahui *progress* subjek dalam peningkatan jumlah kosakata selama diberikan intervensi selama 60 menit.

Dalam pembelajaran kosakata dalam penelitian ini, selain menggunakan media CD Interaktif peneliti juga menggunakan isyarat manual untuk pembelajaran isyarat. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan media CD Interaktif dan isyarat manual untuk meningkatkan kosakata peserta didik tunarungu adalah sebagai berikut:

- a) Anak memperhatikan penjelasan guru mengenai langkah-langkah menggunakan media CD Interaktif yang berisi materi tentang kosakata kata benda dan buah-buahan.
- b) Guru memperlihatkan gambar kata benda, dan buah-buahan lalu guru mengadakan tanya jawab melalui media CD Interaktif
- c) Anak mengoperasikan *computer* (laptop) dan mempelajari satu persatu materi yang disampaikan
- d) Anak mempelajari materi kosakata kata benda, mengikuti intruksi melalui komputer dengan bimbingan guru, untuk mengamati dan mengisyaratkan nama-nama benda melalui

media CD Interaktif. Setiap nama benda yang ada di media CD Interaktif guru dan peserta didik mengisyaratkannya satu persatu.

- e) Anak mempelajari materi kosakata buah-buahan, mengikuti intruksi melalui media CD Interaktif mengamati dan mengisyaratkan nama buah-buahan. Setiap nama buah yang ada di media CD Interaktif guru dan peserta didik mengisyaratkannya satu persatu.
- f) Anak diberikan latihan, menunjukkan nama dari gambar, dan mengisyaratkan nama-nama benda dan nama buah-buahan melalui media CD Interaktif.
- g) Evaluasi menggunakan media CD Interaktif, anak menunjukkan kata, dalam hal ini anak memilih jawaban yang benar, terdapat tiga pilihan, pilihan a, b, c, dan d. anak menunjukkan nama benda atau buah yang diintruksikan dimunculkan melalui media CD interaktif ini. Setiap jawaban yang anak pilih, anak akan mendapatkan respon (*feedback*) dari komputer yang memberikan jawaban benar atau salah, yang akan tampil pada setiap evaluasi tes persoal.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan kosakata. Adapun yang dimaksud kemampuan kosakata dalam penelitian ini adalah kemampuan menunjukkan gambar dari kata benda dan buah-buahan, dan mengisyaratkan kata dari kata benda dan buah-buahan. Kemampuan kosakata dalam penelitian ini terdiri dari dua aspek yaitu menunjukkan dan mengisyaratkan. Terdapat 20 kosakata diantaranya 10 kosakata benda disekitar (baju, celana, buku, pensil, tas, sepatu, sandal, meja, kursi, pintu) dan 10 kosakata buah-buahan (apel, jeruk, semangka, salak, anggur, jambu, mangga, melon, pisang, pepaya).

Kriteria penilaian kemampuan kosakata peserta didik, yaitu:

Poin 1: apabila peserta didik dapat menunjukkan dan mengisyaratkan kata benda dan buah-buahan

Poin 0: apabila peserta didik belum dapat menunjukkan kata dan/atau mengisyaratkan kata benda dan buah-buahan.

C. Subjek dan lokasi penelitian.

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu di SLB Negeri Cicendo dengan identitas sebagai berikut:

Nama : RD

Kelas : II SDLB

Jenis Hambatan : Tunarungu

Pada kasus RD ini belum dapat menunjukkan dan mengisyaratkan kosakata universal yaitu kosakata yang ada disekitarnya, dalam penggunaan bahasa sangat terbatas ketika mengisyaratkan nama benda benda di sekitar, contohnya ketika peneliti memperlihatkan gambar buah apel, jeruk, semangka, peserta didik menjawab dengan gestur makan. Begitu pula ketika peneliti menunjukkan pintu, meja, kursi, peserta didik belum dapat mengisyaratkan nama dari benda-benda tersebut.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di SLB Negeri Cicendo yang beralamat di Jl.Cicendo No. 02. Bandung, Jawa Barat.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dilakukan pada waktu penelitian (Arikunto,

Rizki Azkia, 2017

PENGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS II SDLB DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

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

2002: 194) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk tes.

Arikunto (2016, hlm.67) menjelaskan bahwa: “Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.”.

Adapun langkah-langkah yang dirancang sebelum pembuatan tes penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat kisi-kisi instrumen

Kisi-kisi instrumen merupakan sebuah rancangan awal yang dibuat sebelum lebih lanjut membuat instrumen. Membuat kisi-kisi disesuaikan dengan kemampuan awal subjek penelitian dalam kosakata dan disesuaikan dengan target *behavior* yang ingin dicapai pada pada subjek.

2. Penyusunan instrumen

Instrumen dalam penelitian ini merupakan sarana untuk mengumpulkan data. Penyusunan instrumen ini tentunya mengacu pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat sebelumnya. Instrumen tersebut berupa butiran soal yang disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan pada kisi-kisi soal.

E. Proses Pengembangan Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Menurut sugiyono (2016, hlm.173) bahwa “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”, karena instrumen yang baik adalah instrumen yang valid. Instrumen digunakan dalam penelitian ini mengenai kemampuan kosakata. Validitas tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi berupa *expert judgment*. Kemudian diminta penilaian kepada pakar dan guru, penilaian

dilakukan oleh tiga orang yang terdiri dari satu orang dosen sebagai pakar, dan dua orang guru SLB N Cicendo.

Kemudian data yang diperoleh dinilai validitasnya dengan menggunakan rumus:

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

Kriteria butir validitas di bagi menjadi 4, yaitu :

- 1) Valid $= \frac{3}{3} \times 100\%$
- 2) Cukup valid $= \frac{2}{3} \times 100\%$
- 3) Kurang valid $= \frac{1}{3} \times 100\%$
- 4) Tidak valid $= \frac{0}{3} \times 100\%$

Hasil dari *judgement* terhadap tiga orang tim ahli diperoleh hasil dengan persentase 100%. Artinya di tinjau dari validitas, instrumen ini layak digunakan. (perhitungan validitas *exoert judgement* dapat dilihat di lampiran).

Tabel 3.1

Daftar tim *expert-judgment* instrumen penelitian

No	Nama Ahli	Jabatan	Instansi	Hasil
1.	Dr.Endang Rusyani,M.Pd	Dosen	UPI	Valid
2.	Rina Utarina, S.Pd	Guru	SLB N Cicendo	Valid
3.	N.Tresnanengsih, S.Pd	Guru	SLB N Cicendo	Valid

F. Teknik Pengumpulan Data

Rizki Azkia, 2017

PENGUNAAN MEDIA CD INTERAKTIF DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN KOSAKATA PESERTA DIDIK TUNARUNGU KELAS II SDLB DI SLB NEGERI CICENDO BANDUNG

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

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes. Pemberian tes yang dilakukan adalah berupa tes perbuatan untuk mengetahui kemampuan subjek dalam perolehan kosakata. Tes yang pertama yang dilakukan adalah asesmen perolehan kosakata subyek, yaitu dengan menggunakan butir soal yang berisi gambar-gambar yang terkait dengan kosakata yang akan di pelajari. Tes yang digunakan dalam penelitian dalam penelitian ini adalah berupa tes perbuatan dengan jumlah soal sebanyak 40 butir soal.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan saat pemberian tes:

- 1) Melakukan pengumpulan data pada *baseline-1*. Data yang diperoleh dari hasil tes mengenai pembendaharaan kosakata. Pada tahap ini dilakukan sebanyak 3-5 kali sampai data menunjukkan stabil.
- 2) Pada tahap ini peneliti melakukan intervensi. Pada tahap intervensi subjek diberi perlakuan menggunakan media CD Interaktif. Intervensi diberikan sebanyak 6-10 kali sampai data menunjukkan stabil.
- 3) *Baseline-2* dilakukan setelah fase intervensi. Tahap ini dilakukan supaya dapat mengetahui akah intervensi yang telah diberikan memberikan peningkatan terhadap pembendaharaan kosakata pada subjek penelitian. Fase *baseline 2* di lakukan selama 3-5 sesi sampai data menunjukkan stabil.

G. Teknik Pengolahan Analisis Data

Dalam teknik pengolahan data ini dilakukan setelah semua data terkumpul dan kemudian dianalisis ke dalam bentuk grafik A-B-A *design*, untuk mengetahui sejauh mana tingkat kestabilan perkembangan kemampuan subjek yang sering disebut *trend stability* dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif. Sugiyono (2016, hlm.207) menjelaskan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data

yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran secara jelas tingkat kemampuan kosakata yang meliputi kosakata menunjukkan gambar dan mengisyaratkan nama benda-benda dan buah-buahan. Data ini diperoleh dari hasil catatan selama penelitian di lakukan.

Dalam menganalisis data dimulai dengan mengolah data di lapangan yang terdapat dalam format pencatatan data pada fase *baseline* 1 (A-1), intervensi (B), dan *baseline* 2 (A-2), kemudian dalam penyajian datanya diperoleh dengan menggunakan grafik. Bentuk grafik yang akan digunakan adalah berupa grafik garis. Sunanto dkk (2005, hlm.68-76) menjelaskan bahwa ada dua cara dalam menganalisis data yang telah didapat selama di lapangan yaitu analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

1. Analisis dalam kondisi

Analisis perubahan dalam kondisi adalah perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi. Adapun komponen-komponen yang harus dianalisis 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 metode, yaitu metode tangan bebas (*freehand*) dan metode belah

tengah (*split middle*). Bila menggunakan metode *freehand*, cara yang digunakan yaitu menarik garis lurus yang membagi data *point* (sesi) pada suatu kondisi menjadi dua bagian sama banyak yang terletak di atas dan di bawah garis tersebut. Sedangkan bila menggunakan metode *split middle* yaitu dengan cara membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan media.

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 yang 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 data 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 besarnya 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. Analisi antar Kondisi

Analisis data anatar 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 dan komponen-komponen berikut:

a. Variabel yang diubah

Dalam analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau perilaku sasaran 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. Secara garis besar perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi ini kemungkinannya adalah (1) mendatar ke mendatar, (2) mendatar ke menaik, (3) mendatar ke menurun, (4) menaik ke menaik, (5) menaik ke mendatar, (6) menaik ke menurun, (7) menurun ke menaik, (8) menurun ke mendatar, (9) menurun ke menurun.

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, 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 terakhir 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 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. Jika data pada kondisi *baseline* lebih dari 90% yang tumpang tindih dari data pada kondisi intervensi, maka diketahui bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakini.