

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Variabel Penelitian**

Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 12) “... Variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu diamati dalam penelitian...” maksudnya yaitu benda atau kejadian yang dapat diukur dan diamati sehingga dapat diteliti. Ada dua macam variabel yang saling mengikat atau terkait dalam sebuah penelitian yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dan variabel terikat penelitian pada penelitian ini dapat dijelaskan melalui definisi operasional yang memuat juga definisi konsep. Adapun definisi operasional dari variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian ini yaitu :

#### **1. Variabel Bebas**

Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 12 ) Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat yang dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan.

##### **a. Definisi Konseptual**

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu aktivitas *Body Movement*. Aktivitas menurut Daryanto (1997, hlm. 28) pada kamus bahasa Indonesia yang disusunnya “Aktivitas adalah kegiatan, kesibukan, keaktifan”, sedangkan Menurut Munawar dan Suwandi (2013, hlm. 78) “ *Body Movement* atau gerakan tubuh yang sekiranya mampu/bergerak sesuai dengan fungsinya serta senantiasa mempunyai hubungan satu dengan yang lainnya secara wajar”. Dapat disimpulkan *Body movement* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu latihan keseluruhan gerak bagian tubuh melalui berbagai aktivitas atau kegiatan yang telah disusun oleh peneliti.

##### **b. Definisi Operasional**

Prosedur aktivitas *body movement* yang telah disusun oleh peneliti untuk intervensi merupakan salah satu cara untuk mengurangi perilaku *blindism* pada anak tunanetra. Terdapat

prosedur atau beberapa langkah yang perlu diajarkan kepada anak tunanetra dalam melakukan aktivitas *body movement*. Menurut Horton (1990), dengan beberapa penyesuaian, aktivitas *body movement* yang dapat dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Ajarkan anak untuk melakukan berbagai jenis cara hewan berjalan. Ini akan membantu anak untuk menemukan berbagai cara agar tubuhnya bisa bergerak. Cara berjalan hewan yang diajarkan yaitu cara berjalan kepiting, cara berjalan beruang, jalan bebek, jalan sang bangau, dan lompatan kodok.
- 2) Ajari anak beberapa gerakan berikut, memutar seperti gangsing, gerobak dorong, push up, sit up, saling bertolak belakang, dan saling tarik.
- 3) Melakukan latihan dengan peneliti setiap hari. Jadikan aktivitas pada poin a dan b kegiatan rutin bersama. Kegiatan gerak tersebut dapat ditambahkan atau divariasikan.
- 4) Minta anak naik satu kaki dan hitung berapa kali dia bisa melompat. Jika anak mengalami kesulitan menjaga keseimbangannya, pegang kedua tangannya atau biarkan anak memegang sisi meja atau dinding.
- 5) Letakkan balok kayu di tanah dan mintalah anak berjalan di atasnya atau bisa menggunakan potongan bambu bulat.
- 6) Minta anak berjalan dengan buku atau keranjang di kepalanya.
- 7) Ajarkan anak untuk lompat tali. Permainan tali sangat bagus untuk mengajarkan gerak tubuh dan koordinasi bagian tubuh.
- 8) Permainan bola juga sangat baik untuk mengembangkan gerakan tubuh.
- 9) Bermain melewati tongkat. Pegang tongkat hingga sejajar dengan tanah. Mintalah anak merasakan betapa tingginya tongkat itu ditanah dan kemudian mintalah anak untuk melewati bagian bawah tongkat tanpa menyentuhnya.

Perlahan-lahan turunkan tongkat agar lebih dekat dengan tanah.

## 2. Variabel Terikat

Variabel terikat atau disebut juga target behavior merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

### a. Definisi Konseptual

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu perilaku *blindism*. Menurut Tarsidi (2010, hlm. 55) mendefinisikan perilaku *blindism* atau stereotipik sebagai "... gerakan-gerakan khas yang menjadi kebiasaan yang sering tak disadari, seperti menggoyang-goyang tubuh, menekan-nekan bola mata, bertepuk-tepuk, dsb., yang dilakukan di luar konteks." sedangkan perilaku *blindism* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu perilaku menggerakkan kepala dan badan yang dilakukan oleh anak tunanetra.

Perilaku *blindism* pada anak tunanetra disebabkan oleh beberapa hal. Beberapa faktor pencetus atau penyebab (*Antecedent*) perilaku *blindism* pada anak tunanetra yaitu :

- 1) Anak tunanetra sedang diam dan tidak ada stimulus atau rangsangan.
- 2) Anak tunanetra merasa tertekan.
- 3) Anak tunanetra senang menyendiri.

### b. Definisi Operasional

Perilaku *blindism* yang menjadi target behavior pada penelitian ini yaitu menggerakkan kepala dan badan. Oleh karena itu, terdapat beberapa indikator yang menjadi acuan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

- 1) Frekuensi perilaku *blindism* yang ditampilkan anak saat melaksanakan shalat dzuhur dan bermain. Frekuensi diukur dengan cara observasi dan pencatatan kejadian.
- 2) Durasi perilaku *blindism* yang ditampilkan anak saat melaksanakan shalat dzuhur dan bermain. Durasi diukur

dengan cara observasi dan mencatat durasi munculnya perilaku.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR). Dalam metode penelitian subjek tunggal, pengukuran target behavior dilakukan berulang-ulang dengan periode tertentu. Target behavior dalam penelitian ini adalah mengurangi perilaku *blindism* berupa menggerakkan kepala dan badan saat melaksanakan shalat dan bermain.

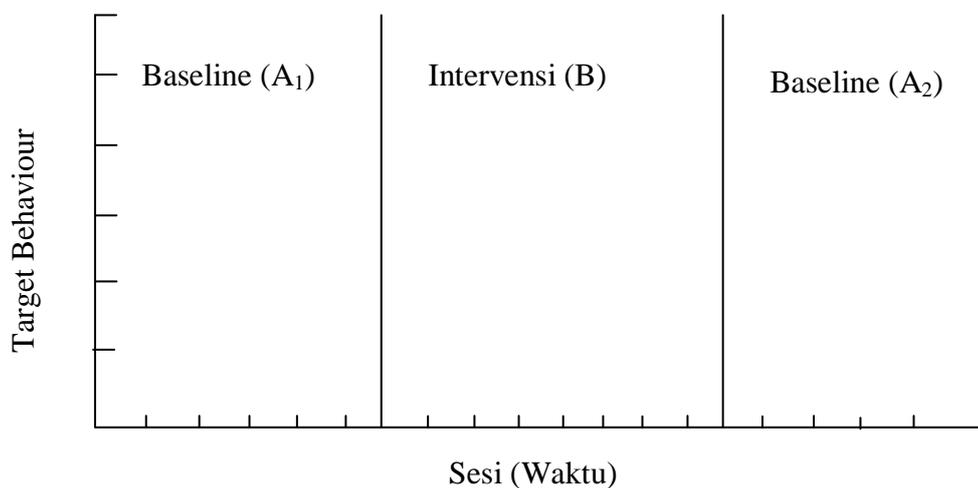
Desain yang digunakan adalah A-B-A yang terdiri dari tiga tahapan kondisi, yaitu A-1 (*baseline 1*), B (Intervensi), A-2 (*baseline 2*), yaitu :

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 target behavior yang akan diungkapkan adalah perilaku *blindism* anak tunanetra berupa menggerakkan kepala dan badan pada saat melaksanakan shalat dan bermain. Subjek diamati pada saat melaksanakan shalat dan bermain. Peneliti mencatat berapa kali (frekuensi) dan lamanya (durasi) subjek memunculkan perilaku *blindism* berupa menggerakkan kepala dan badan. Pengambilan data dilakukan dalam beberapa pertemuan untuk memperoleh data awal subjek memunculkan perilaku *blindism*.
2. B (intervensi) yaitu kondisi subjek penelitian selama diberikan perlakuan, dalam hal ini adalah untuk mengurangi perilaku *blindism* menggunakan aktivitas *body movement*. Intervensi dilakukan setelah menemukan angka-angka stabil atau konsisten pada tahap *baseline* (A-1). Intervensi dilaksanakan dengan aktivitas *body movement*. Ada beberapa aktivitas *body movement* yang akan diberikan kepada anak tunanetra seperti yang dijelaskan oleh Horton (1990). Pada saat melakukan aktivitas *body movement* tersebut anak tunanetra akan diajarkan konsep tubuh dan konsep gerak. Intervensi diberikan pada saat subjek tidak melakukan target behavior, hal ini dikarenakan

intervensi yang dilakukan dalam penelitian ini mengadopsi prinsip modifikasi perilaku menggunakan pendekatan positif.

3. A-2 ( *Baseline 2* ) yaitu pengamatan tanpa intervensi yang dilakukan pada subjek. Disamping sebagai kontrol dari kegiatan intervensi, *baseline* ini juga berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan dan sebagai evaluasi untuk melihat seberapa besar intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek.

Penjelasan desain A-B-A yang digunakan dalam penelitian ini seperti dijelaskan di atas dapat digambarkan dalam sebuah grafik. Adapun gambar grafik desain A-B-A yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.



(Sunanto dkk., 2005, hlm. 61 )

**Grafik 3.1 Desain A-B-A**

### C. Subjek Penelitian

Pada bagian subjek penelitian ini akan dibahas terkait tentang subjek, tempat atau lokasi dilaksanakannya penelitian. Subjek dan tempat penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu :

#### 1. Subjek

Nama Lengkap	: FMF
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat & Tanggal Lahir	: Karawang, 16 Februari 2006
Kewarganegaraan	: WNI
Anak Ke	: 3
Jumlah Saudara	: 5
Status Anak	: Kandung
Bahasa Sehari-hari	: Bahasa Indonesia
Alamat	: Cipeundeuy
Alamat Sekarang	: Jl Sukarasa No. 40 Citeureup Cimahi
Sekolah	: SLBN A Citeureup

Anak mengalami ketunanetraan sejak umur 5 tahun yang diakibatkan karena glukoma. Setelah itu anak mengalami ketunanetraan dengan kategori *totally blind*. Anak sudah duduk di kelas 3 SDLB. Dalam kehidupan sosial, anak mampu berkomunikasi dua arah dengan seseorang yang baru dikenalnya. Anak tidak canggung bercerita kepada orang lain ataupun temannya. Namun, anak lebih senang menyendiri dibandingkan bermain bersama teman-temannya yang sebaya dan hal ini membuat anak sering menampilkan perilaku *blindism*. Perilaku *blindism* yang muncul pada anak berupa menggerakkan kepala, badan, tangan, menekan bola mata, dan menggerakkan kaki saat shalat. Dalam perkembangan emosi, anak sudah bisa mengendalikan emosi, tidak mudah marah, bisa menunjukkan perilaku sabar, sedih, dan senang. Dalam konsep tubuh, anak sudah menguasai beberapa bagian-bagian tubuh dan fungsinya. Dalam konsep gerak, anak sudah bisa

memperagakan beberapa gerakan seperti meloncat dan melompat tetapi anak masih belum mengetahui gerakan-gerakan seperti push up, sit up, peregangan, dan menggelinding. Dalam karakteristik motorik, perkembangan motorik anak sesuai usianya dan tidak mengalami hambatan.

## **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di asrama yang ada di SLB Negeri A Citeureup kota Cimahi Jalan Sukarasa Nomor 40. SLB Negeri A Citeureup Cimahi Sebagai sebuah institusi pendidikan yang menangani anak berkebutuhan khusus. SLB Negeri A Citeureup dilengkapi oleh berbagai fasilitas yang meliputi gedung kantor, sentra keterampilan, pembelajaran, ruang percetakan Braille, ruang terapi wicara, perpustakaan, lapangan upacara, tempat parkir, taman, kebun percobaan, rumah dinas, asrama putra dan putri, ruang pertemuan aula, masjid, dan lain-lain. Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, SLB Negeri A Citeureup Cimahi didukung oleh sembilan Sentra Keterampilan yaitu Sentra Tata Boga, Sentra Tata Busana, Sentra Tata Kecantikan, Sentra Bengkel Otomotif, Sentra Akupressure, Digital Printing, Kriya Kayu, Handicraft, dan ICT/TIK. Lokasi penelitian di asrama yang ada di SLB Negeri A Citeureup ini memungkinkan dilakukannya penelitian dan memudahkan peneliti untuk melakukan intervensi.

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpul Data**

Teknik pengumpulan data merupakan hal penting dalam sebuah penelitian. Selain metode penelitian yang tepat, sebuah penelitian juga memerlukan teknik dan alat pengumpul data yang relevan dan valid agar data yang terkumpul menjadi data yang objektif dan dapat diolah sehingga mengungkapkan keberhasilan suatu penelitian. Sugiono (2009, hlm. 308) menjelaskan bahwa “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan

utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Pada penelitian ini digunakan teknik pengumpul data melalui observasi langsung dan prosedur pencatatan kejadian, serta pencatatan durasi.

Menurut Margono (2005, hlm. 158-159) “ Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi (observer) berada bersama objek yang diselidiki, disebut observasi langsung.” Observasi langsung pada penelitian ini digunakan untuk melihat secara langsung variabel terikat yang diamati secara seksama dan didokumentasikan melalui rekaman elektronik. Selama proses observasi, observer mencatat frekuensi dan durasi variabel terikat pada saat kejadian dengan prosedur pencatatan kejadian dan pencatatan durasi. Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 20) “Pencatatan kejadian (menghitung frekuensi) merupakan cara yang paling sederhana dan tidak memakan waktu yang banyak, yaitu dengan cara memberikan tanda (dengan memberi *tally* ) pada kertas yang telah disediakan setiap kejadian atau perilaku terjadi sampai dengan periode waktu observasi yang telah ditentukan.” Sedangkan pencatatan durasi menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 21) “ ... adalah pencatatan tentang berapa lama suatu kejadian atau target behaviour terjadi... ”

Format pencatatan yang telah dibuat oleh peneliti selama dilakukannya observasi langsung yaitu yang berkaitan dengan perilaku *blindism* anak tunanetra saat melaksanakan shalat dan bermain, antara lain :

- a. Perilaku *blindism* berupa menggerakkan kepala dan badan saat melaksanakan shalat.
- b. Perilaku *blindism* berupa menggerakkan kepala dan badan saat bermain.

Adapun langkah-langkah dalam observasi perilaku *blindism* anak tunanetra tersebut, meliputi :

- a. Mencatat banyaknya kejadian (frekuensi) dan mencatat lama kejadian (durasi) selama anak memunculkan perilaku *blindism* pada saat melaksanakan shalat dzuhur dan bermain. Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh data baseline dan data intervensi.
- b. Setelah data untuk baseline-1 yang dikumpulkan sampai trend dan level data menjadi stabil diperoleh, maka diteruskan kepada fase intervensi yang dilakukan beberapa sesi sampai memperoleh trend dan level data yang stabil. Setelah fase intervensi selanjutnya mengambil data baseline-2, hal ini dilakukan sebagai evaluasi atau pengulangan fase baseline-1 dengan tujuan menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.
- c. Waktu yang diperlukan untuk memperoleh data per-sesi yaitu selama waktu shalat dzuhur dan selama 15 menit waktu bermain anak tunanetra.

## 2. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen penelitian atau alat pengumpul data dalam penelitian ini menggunakan alat berupa pedoman observasi yang dibuat berdasarkan *target behaviour* [terlampir]. Teknik observasi yang digunakan yaitu observasi langsung dengan cara observasi non-partisipatif yang sistematis. Menurut Margono (2005, hlm. 162) “ Apabila observasi tidak ikut dalam kehidupan orang yang diobservasi dan secara terpisah berkedudukan selaku pengamat, hal itu disebut observasi non-partisipatif.” Sedangkan observasi yang sistematis menurut Margono (2005, hlm. 162) “Observasi sistematis adalah observasi yang diselenggarakan dengan menentukan secara sistematis, faktor-faktor yang akan diobservasi lengkap dengan kategorinya.” Ini berarti bahwa ruang lingkup observasi telah dibatasi oleh peneliti. Pada pelaksanaan

kegiatan observasi, alat yang digunakan berupa *Handphone* untuk merekam kejadian serta *stopwatch* untuk mencatat durasi kejadian.

Sebelum instrumen penelitian ini digunakan, maka peneliti melakukan *expert judgement* terlebih dahulu untuk mengetahui sebuah instrumen penelitian dapat digunakan atau tidak. Instrumen penelitian ini harus valid, “valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur” (Sugiono, 2016, hlm. 173).

a. *Judgement*

*Expert judgement* dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen pada penelitian ini 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 3.1**  
**Daftar Pemberi *Judgement***

No.	Nama	Jabatan
1.	Dr. Hj. Ehan, M.Pd.	Dosen Departemen Pendidikan Khusus FIP UPI
2.	Dra. Neni Meiyani, M.Pd.	Dosen Departemen Pendidikan Khusus FIP UPI
3.	Oman Mansyur, S.Pd.	Guru SLBN A Citeureup Cimahi

b. Uji Validitas

Mencari kesesuaian antara alat pengukuran dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi dengan tujuan pengukuran merupakan tujuan dari uji validitas, sehingga suatu instrumen atau pedoman observasi dapat dikatakan valid. Untuk mengukur tingkat validitas instrumen peneliti menggunakan *expert judgement* yaitu penilaian dari para ahli. Dimana penilaian validitas instrumen dilakukan oleh

ahli. Hasil *judgement* kemudian dihitung dengan menggunakan persentase, menurut Susetyo (2015, hlm. 116) validitas dapat dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{f}{\sum f} \times 100\%$$

Keterangan :

$f$  = frekuensi jumlah cocok menurut penilai

$\sum f$  = jumlah penilai ahli

### E. Teknik Pengolahan Data

Semua data yang sudah terkumpul melalui observasi dan format pencatatan, kemudian dianalisis ke dalam statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran jelas pengaruh atau efek intervensi terhadap target *behaviour* yang akan diubah dalam jangka waktu tertentu. Perhitungan pada penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi agar perhitungan data dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penelitian ini menggunakan satu subjek sehingga analisis yang digunakan hanya pada satu subjek. Bentuk penyajian data diolah menggunakan grafik, sebagaimana yang dijelaskan oleh Sunanto dkk. (2005, hlm. 36) "... dalam proses analisis data penelitian subjek tunggal banyak mempresentasikan data ke dalam grafik khususnya grafik garis".

Adapun tujuan pembuatan grafik menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 36) 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 membatu dalam proses menganalisis hubungan antara variabel bebas dan terikat.

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

1. Menskor hasil pencatatan pada kondisi *baseline-1* (A-1) dari subjek pada setiap sesinya.
2. Menskor hasil pencatatan pada kondisi intervensi (B) dari subjek pada setiap sesinya.
3. Menskor hasil pencatatan pada kondisi *baseline-2* (A-2) dari subjek pada setiap sesinya.
4. Membuat tabel penelitian untuk skor-skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1* (A-1), kondisi intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2) dari subjek pada setiap sesinya.
5. Menjumlahkan semua skor yang diperoleh pada kondisi *baseline-1* (A-1), kondisi intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2).
6. Membandingkan hasil skor antara skor kondisi *baseline-1* (A-1), skor kondisi intervensi (B) dan skor kondisi *baseline-2* (A-2).
7. Membuat analisis data dalam bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat dengan jelas setiap pengurangan perilaku *blindism* pada setiap kondisi secara keseluruhan.
8. Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Proses analisis dengan metode analisis visual diharapkan dapat lebih menggambarkan pengurangan perilaku *blindism* pada anak tunanetra. Menurut Sunanto dkk. (2005, hlm. 37) terdapat beberapa komponen penting dalam grafik antara lain sebagai berikut :

1. Absis adalah sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variabel bebas (misalnya, sesi, hari dan tanggal)
2. Ordinat adalah sumbu Y merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat (misalnya persen, frekuensi dan durasi)
3. Titik Awal merupakan pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebas dan terikat.
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 vertikal yang menunjukkan adanya perubahan dari kondisi ke kondisi lainnya.
7. Judul grafik, judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

Langkah-langkah analisis 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 meliputi :

1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi merupakan banyaknya data point dalam suatu kondisi misal kondisi baseline-1 (A-1) atau banyaknya sesi yang dilakukan dalam satu kondisi.

2. Estimasi Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah pada grafik adalah untuk menunjukkan perubahan setiap data dari sesi ke sesi.

3. Kecenderungan Stabilitas (*level stability*)

Menunjukkan besaran variasi atau besar kecilnya rentang kelompok data tertentu.

4. 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.

5. Level Stabilitas dan 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*).

6. Level 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.

Adapun analisis antar kondisi memiliki komponen sebagai berikut:

1. Jumlah variabel yang diubah  
Analisis data antar kondisi sebaiknya variabel terikat atau target *behaviour* difokuskan pada satu perilaku. Artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap target *behaviour*.
2. Perubahan kecenderungan arah dan efeknya  
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  
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  
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 Overlap  
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