

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Variabel Penelitian

“variabel merupakan suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu diamati dalam penelitian. Dengan demikian variabel dapat berbentuk benda atau kejadian yang dapat diukur “ (Sunanto dkk, 2005 hlm.12). Ada yang dipengaruhi dan ada yang mempengaruhi yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

##### 1. Definisi Konsep

###### a. Variabel Bebas (Intervensi)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan ataupun timbulnya variabel terikat, atau disebut juga *target behavior*. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah metode pembelajaran bermain peran.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan (Sunanto dkk, 2005 hlm.12-13).

Bermain peran menurut Oemar Hamalik (2001:214) mengemukakan bahwa: “Ada beberapa keuntungan pendekatan intruksional ini di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.”

Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, peserta didik dapat berinteraksi dengan orang yang ada lingkungannya.

## b. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan interaksi sosial.

“Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal dikenal dengan nama target behavior (perilaku sasaran)” (Sunanto dkk, 2005 hlm.12-13).

Keterampilan sosial adalah salah satu aspek yang mendukung dan menunjang terjadinya interaksi. Anak sebagai bagian dari lingkungan sosial memerlukan keterampilan sosial untuk memudahkan anak merealisasikan diri dalam hubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa. Interaksi sosial merupakan berbagai hal yang berhubungan dengan sosial, dimana hal ini sangat berkaitan dengan hubungan antar individu, hubungan antara satu kelompok dengan kelompok yang lainnya. Apabila tidak ada yang namanya interaksi sosial, maka bisa dipastikan jika dunia ini tidak akan ada namanya kehidupan bersama.

Ada empat kategori keterampilan sosial menurut Stephen (Cartlidge dan Milburn, 1986: 355-359) adalah sebagai berikut:

### a. *Environmental Behavior* (Perilaku terhadap lingkungan)

*Environmental Behavior* (Perilaku terhadap lingkungan) merupakan perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan memperlakukan lingkungan hidupnya. Bentuk perilakunya antara lain: 1) Peduli lingkungan, 2) Berkenaan dengan keadaan darurat, 3) perilaku diluar makan siang, 4) gerak mengitari lingkungan.

### b. *Interpersonal Behavior* (Perilaku intervensional)

*Interpersonal Behavior* (Perilaku intervensional) ialah bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan mengadakan hubungan dengan sesama individu lain (dengan teman sebaya atau guru). Ragam bentuk interpersonal behavior meliputi: 1) menerima otoritas; 2) mengatasi konflik; 3) memperoleh/menarik perhatian; 4) memberi salam pada orang lain; 5) membantu orang lain; 6) bercakap-cakap; 7) melakukan kegiatan permainan; 8) bersikap positif terhadap orang lain; 9) bermain secara informal; serta 10) menjaga milik sendiri dan orang lain.

- c. *Self-related Behavior* (perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri)

*Self-related Behavior* (perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri) yaitu bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu terhadap dirinya sendiri. *Self-related Behavior* tergemabang melalui perilaku-perilaku sebagai berikut; 1) Menerima konsekuensi, 2) perilaku beretika, 3) mengungkapkan perasaan, 4) sikap positif terhadap diri sendiri, 5) perilaku bertanggung jawab, 6) peduli diri.

- d. *Task-related Behavior* (perilaku yang berhubungan dengan tugas)

*Task-related Behavior* (perilaku yang berhubungan dengan tugas) merupakan bentuk perilaku atau respon individu terhadap sejumlah tugas akademik. 1) Mengajukan dan menjawab pertanyaan, 2) Perilaku mengikuti pelajaran, 3) diskusi kelas, 4) Menyelesaikan tugas-tugas, 5) mengikuti arahan, 6) Aktifitas kelompok, 7) kerja mandiri, 8) perilaku berdasarkan tugas, 9) tampil sebelum orang lain, 10) Kualitas kerja.

## 2. Definisi Operasional Variabel

### a. Variabel Bebas (Intervensi)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran ini dapat membentuk hubungan interpersonal bagi anak dengan melakukan aktifitas berinteraksi dengan satu individu dan individu lainnya.

Adapun persiapan yang harus dilakukan dalam kegiatan sebelum bermain peran diantaranya:

- 1) Cukup waktu untuk bermain (paling sedikit 30 menit)
- 2) Ruang yang cukup agar mudah mengambil barang yang digunakan saat bermain peran
- 3) Mempersiapkan alat yang dibutuhkan untuk bermain peran
- 4) Dukungan dari guru dan orang sekitar
- 5) Tema yang digunakan harus berkaitan dengan lingkungan anak dan tema sesuai dengan minat anak.

Adapun pelaksanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) *Baseline 1 (A1)*

Peneliti melakukan pengamatan pada subjek sebanyak 5 kali selama 2 minggu menggunakan instrumen yang telah dibuat.

Peneliti melakukan pengamatan saat proses belajar mengajar sampai istirahat dan setelah peneliti melakukan pengamatan selama 2 minggu, pada minggu ketiga peneliti lanjut ke tahap intervensi.

## 2) Intervensi

Pada fase intervensi ini dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran untuk melatih keterampilan interaksi sosial pada anak. Pada kegiatan intervensi ini, bukan hasil tes anak yang dinilai baik atau benar, melainkan bagaimana cara anak untuk memulakan pembicaraan pada lawan bicara.

Kegiatan yang dilakukan selama intervensi adalah peserta didik diminta untuk bermain peran di dalam kelas dengan peran seorang guru yang akan memulakan pembelajaran, dari memberi salam sampai dengan bertanya bagaimana keadaan teman-teman dan lanjut untuk pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan bermain peran 6 kali, tetapi data yang didapatkan belum stabil maka peneliti melanjutkan kegiatan bermain peran sampai dikatakan stabil sebanyak 8 kali selama 3 minggu . Peneliti melakukan kegiatan bermain peran selama 30 menit pada setiap kali pertemuan, pada proses kegiatan bermain peran peneliti melibatkan teman satu kelas.

## 3) *Baseline 2 (A2)*

Pada fase *baseline 2 (A2)* ini dilakukan sebanyak 5 kali sampai dikatakan stabil. Hal ini dilakukan sebagai hasil intervensi atau kondisi subjek setelah diberikan perlakuan sehingga dapat menjadi sebuah gambaran ada atau tidaknya keterkaitan penggunaan metode bermain peran terhadap target behavior atau variabel terikat pada peningkatan keterampilan interaksi sosial pada anak *MDVI* di SLBN A Kota Bandung.

## **b. Variabel Terikat (Target Behavior)**

Penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah keterampilan interaksi sosial. Adapun keterampilan sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan interaksi sosial yang tercanum pada poin 2 yaitu:

*Interpersonal Behavior* (Perilaku intervensonal) ialah bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan mengadakan hubungan dengan sesama individu lain (dengan teman sebaya atau guru). Ragam bentuk interpersonal behavior meliputi: 1) menerima otoritas; 2) mengatasi konflik; 3) memperoleh/menarik perhatian; 4) memberi salam pada orang lain; 5) membantu orang lain; 6) bercakap-cakap; 7) melakukan kegiatan permainan; 8) bersikap positif terhadap orang lain; 9) bermain secara informal; serta 10) menjaga milik sendiri dan orang lain.

Tetapi ini juga dibatasi hanya pada, 1) Memberi salam pada orang lain, 2) melakukan kegiatan permainan, 3) bersikap positif terhadap orang lain, dan 4).menjaga milik sendiri dan orang lain.

Pengukuran aspek keterampilan interaksi sosial dalam penelitian ini menggunakan skor. Skor 1 jika anak diam saja, 2 anak ada interaksi dengan bantuan, 3 jika anak mampu berinteraksi tanpa bantuan sama sekali.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah-langkah yang sistematis. Sugiyono (2014, hlm. 6) menyatakan bahwa :

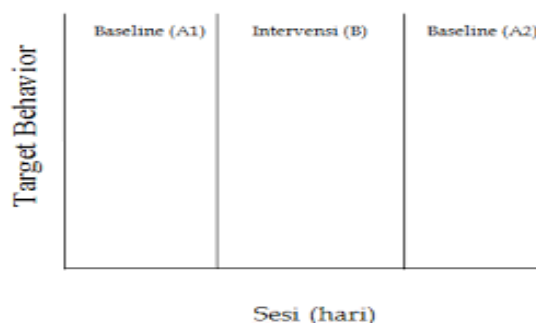
“Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan pendekatan kuantitatif dengan desain *Single Subjek Research*.

### C. Desain Penelitian

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti haruslah menentukan rancangan penelitian terlebih dahulu. Rancangan tersebut berisikan tentang tahapan-tahapan yang akan dilakukan guna menunjang dan tercapainya penelitian sesuai dengan tujuan yang dikehendaki. Dalam Penelitian dengan subjek tunggal (SSR), desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A dimana desain ini dapat menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat.

Susanto (2005:61) mengemukakan: “Desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B. desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antar variabel terikat dan variabel bebas. Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinyu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). berbeda dengan desain A-B, pada desain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.”



Prosedur penelitian desain Single Subject Research (SSR) pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Baseline (A1) adalah pengukuran keterampilan interaksi sosial anak sebelum melakukan keterampilan sosial. Pengukuran dilakukan sebanyak 3 kali.

2. Intervensi (B) dilakukan dengan cara memberikan kesempatan dan dorongan dengan artian tidak menghalangi subjek untuk melakukan keterampilan sosial yang mereka dapat lakukan. Intervensi ini dilakukan sebanyak 8 kali.
3. Baseline (A2) dilakukan pengukuran keterampilan interaksi sosial anak sesudah anak melakukan beberapa keterampilan sosial yang dimilikinya. Pengukuran ini dilakukan sebanyak 3 kali.

#### **D. Subjek dan Lokasi Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak MDVI, responden yang dijadikan subjek penelitian berjumlah satu orang. Adapun identitas subjek sebagai berikut:

Nama Peserta didik	: A.N.S
Tempat/Tanggal lahir	: Bandung, 18 Juni 2004
Kelas	: VIII
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jenis Kelainan	: MDVI
Agama	: Islam

Hasil pengamatan penelitian pada peserta didik MDVI kelas VIII ditemui permasalahan interaksi sosial. Berdasarkan hasil asesmen yang telah dilakukan, anak masih mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

##### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah SLBN A Kota Bandung.

#### **E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2008 :

148) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan fenomena alam maupun sosial yang diamati". Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen keterampilan interaksi sosial, penggunaan instrumen dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap keterampilan interaksi sosial yang dimiliki peserta didik.

**a. Kisi-kisi Instrumen**

Kisi-kisi instrumen merupakan rancangan dari penyusunan butir-butir soal sesuai dengan variabel yang akan diukur. Penyusunan kisi-kisi instrumen ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang indikator yang diterapkan pada butir-butir soal. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Kisi-kisi instrumen**

**Kerampilan interaksi sosial**

Aspek	Indikator
<i>Interpersonal behavior</i> ialah bentuk perilaku yang menunjukkan tingkah laku sosial individu dalam mengenal dan mengadakan hubungan dengan sesama individu lain (dengan sebaya atau guru)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi salam pada orang lain</li> <li>2. Melakukan kegiatan permainan,</li> <li>3. Bersikap positif terhadap orang lain, dan</li> <li>4. Menjaga milik sendiri dan orang lain.</li> </ol>

**b. Membuat Butir Soal**

Butir soal disesuaikan dengan indikator yang telah ditentukan pada kisi-kisi soal. Jumlah butir soal secara keseluruhan yaitu 20 soal. Adapun bentuk dari butir soal sebagai berikut:



**Tabel 3.2**

**Instrumen Keterampilan Interaksi Sosial**

Indikator	Butir soal	Penilaian		
		1	2	3
Memberi salam pada orang lain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucap salam dengan baik</li> <li>2. Mengucap salam saat mendengar suara orang lain</li> <li>3. Menjawab salam jika orang lain memberikan salam</li> </ol>			
Bersikap positif terhadap orang lain	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Menghormati orang lain</li> <li>5. Menolong sesama yang memerlukan bantuan</li> <li>6. Membantu teman yang berkesulitan saat belajar</li> <li>7. Menaati peraturan yang ada di kelas</li> <li>8. Berkerja baik saat mengerjakan tugas</li> <li>9. Bertingkah sopan santun terhadap orang lain</li> </ol>			
Melakukan kegiatan permainan	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Berani untuk memulai kegiatan bermain peran</li> <li>11. Mengajak teman untuk bermain peran</li> <li>12. Berani mengeluarkan suara saat bermain peran</li> <li>13. Dapat berinteraksi baik dengan teman saat bermain peran</li> </ol>			
Menjaga barang milik sendiri dan orang lain	<ol style="list-style-type: none"> <li>14. Mengembalikan barang teman jika meminjam</li> <li>15. Merapikan alat tulis jika sudah tidak digunakan</li> <li>16. Menyimpan sepatu pada tempatnya</li> </ol>			

**c. Sistem Penilaian Butir Soal**

Setelah pembuatan butir soal ditentukan yang berjumlah 16 butir soal, selanjutnya dibuat suatu penilaian terhadap butir soal. Penilaian yang digunakan untuk mendapatkan skor pada tahap baseline-1, intervensi dan beseline-2. Adapun kriteria penelitian dalam instrumen yang akan di paparkan dalam table sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

**Penilaian butir soal keterampilan interaksi sosial**

Skor 1	Skor 2	Skor 3
Jika anak diam saja	Anak ada interaksi dengan bantuan	Jika anak mampu berinteraksi tanpa bantuan

**2. Uji Validitas Instrumen**

Uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi (*content validity*). Sebagaimana dijelaskan oleh Sigiyono (2016, hlm. 182) bahwa “secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen.”

Pada pengujian validitas ini, dalam instrumen terdapat butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan. Sehingga untuk menguji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut, harus dilakukan *expert judgement* dengan para ahli sebelum instrumen diujicobakan. Para ahli atau pihak yang menjadi pengujian kecocokan butir instrumen pada penelitian ini adalah dosen pendidikan khusus spesialis anak dengan hambatan penglihatan (tunanetra) dan 2 orang guru yang ada di SLBN A Kota Bandung. Butir instrumen dinyatakan valid jika hasil kecocokannya dengan indikator mencapai 50% atau lebih. Adapun tiga ahli yang melakukan penelitian validitas adalah:

**Tabel 3.4**

**Daftar Tim *Expert-Judgement* Instrumen Penelitian**

No.	Nama Ahli	Jabatan	Instansi
1.	Dr.Ehan	Dosen PKh UPI	UPI
2.	Jujun Suprijatini, S.Pd	Guru Kelas	SLBN A Kota Bandung
3.	Ardiani Novarita Chandrasari, S.Pd	Guru SLB	SLBN A Kota Bandung

Data yang diperoleh dan penilaian dari tim ahli dinilai validitasnya dengan menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.5**

**Kriteria Penilaian Uji Validitas**

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

Kemudian skor validitas tersebut diukur dengan menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian :

Skor 3 : bila semua ahli mengatakan cocok pada butir soal.

Skor 2 : bila 2 menjawab cocok pada setiap butir soal

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

**Tabel 3.6**

**Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Keterampilan Interaksi Sosial**

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

Dari hasil *judgement* ketiga ahli tersebut, diperoleh hasil dengan persentase 100%. Dengan demikian instrumen yang digunakan dapat dikatakan valid.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data salah satu yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian. Menurut Sugiono (2009, hlm.224) “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang aling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan hasil. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes perbuatan yang dilakukan pada saat *baseline-1*, intervensi dan *baseline-2*. Pada fase intervensi, peneliti menggunakan meode bermiain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak *MDVI*.

### 4. Analisis Data

Data yang sudah terkumpul kemudian di analisis dengan perhitungan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Peneliti menggunakan teknik analisis data sstatistika deskriptif, agar peneliti dapat memperoleh gambaran tentang hasil intervensi, mengenai peningkatan keterampilan interaksi sosial pada anak *MDVI* setelah diterapkan metode bermain peran. Dalam penyajian data dijabarkan pada bentuk grafik agar dapat menggambarkan secara jelas kondisi bagaimana pelaksanaan sebelum dilakukan perlakuan pada kondisi *baseline-1*, kondisi saat diberikan perlakuan, dan setelah subjek diberikan perlakuan pada *baseline-2*.

Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 65) “tujuan utama analisis data dalam penelitian adalah untuk mengetahui efek atau pengaruh intervensi terhadap perilaku sasaran yang ingin diubah”. Analisi data terdiri dari analisis dalam kondisi dan anaisis antar kondisi yaitu sebagai berikut:

#### a. Analisis dalam kondisi

##### 1) Panjang Kondisi

Panjang kondisi adalah banyaknya data dalam suatu kondisi atau fase. Banyaknya data dalam suatu kondisi menggambarkan

banyaknya sesi yang dilakukan pada kondisi tersebut. Panjang kondisi atau banyaknya data dalam kondisi *baseline* dikumpulkan sampai data stabilitas dana rah yang jelas.

2) Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam satu kondisi. Kecenderungan arah grafik (*trend*) menunjukkan perubahan setiap jejak data dari sesi ke sesi. Ada tiga macam kecenderungan arah grafik yaitu meningkat, mendatar, dan menurun. Dalam penelitian ini menggunakan metode membelah tengah (*split-middle*)

3) Titik Stabilitas (*kevel stability*)

Menunjukkan homogenitas data dalam suatu kondisi. Tingkat kestabilan dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada didalam rentang 50% di atas dan di bawah mean.

4) Tingkat Perubahan

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan data antar kedua data. Tingkat perubahan merupakan selisih antar data pertama dengan data terakhir.

5) Jejak Data (*data Parh*)

Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam satu kondisi. Perubahan satu data ke data berikutnya dapat terjadi tiga kemungkinan yaitu menaik, menurun, dan mendatar.

6) Rentang

Rentang dalam sekelompok data pada suatu kondisi merupakan jarak antara data pertama dan data terakhir. Rentang ini memberikan informasi sebagaimana yang diberikan pada analisis tentang tingkat perubahan (*level chage*).

b. Analisis antar Kondisi

1) 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 perilaku sasaran.

2) Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Dalam analisis dan antar kondisi, perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran (*target behavior*) yang disebabkan oleh intervensi. Secara garis besar perubahan kecenderungan arah grafik antar kondisi kemungkinannya adalah a) mendatar ke mendatar, b) mendatar ke menaik, c) mendatar ke menurun, d) menaik ke menaik, e) menaik ke mendatar, f) menaik ke menurun, g) menurun ke menaik, h) menurun ke mendatar, dan i) menurun ke menurun. Adapun makna efeknya sangat tergantung pada tujuan intervensinya

3) Perubahan Kecenderungan Stabilitas dan efeknya

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. Data yang dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah (mendatar, menaik, dan menurun) secara konsisten.

4) Perubahan Level Data

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

5) Data Tumpang Tindih (*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. Hal ini memberikan isyarat bahwa pengaruh intervensi terhadap perubahan perilaku tidak dapat diyakinkan.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut adalah:

- a) Menentukan hasil penelitian pada kondisi *baseline-1* (A-1) dari subjek pada setiap sesi.
- b) Menentukan hasil penilaian kondisi intervensi (B) pada subjek pada setiap sesi.
- c) Menentukan hasil penilaian kondisi *baseline-2* (A-2) pada subjek pada setiap sesi.
- d) Membuat tabel penelitian untuk skor yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1* (A-1), kondisi intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2).
- e) Membandingkan hasil skor pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2).
- f) Membuat analisis data dalam bentuk grafik garis sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase.
- g) Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi