

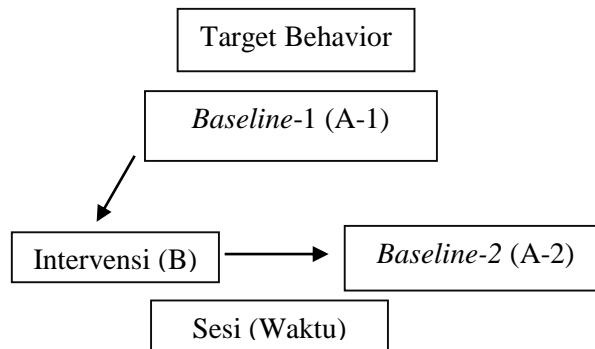
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Sanjaya (2013, hlm. 88) menjelaskan metode penelitian eksperimen dalam pendidikan merupakan suatu penggunaan metode untuk mengetahui seberapa efektif suatu perlakuan secara disengaja yang berulang-ulang pada kondisi tertentu. Jenis eksperimen yang digunakan pada penelitian ini yaitu eksperimen subjek tunggal (*Single Subject Research*). Menurut Sukmadinata (2013, hlm. 209) bahwa subjek-tunggal atau yang dikenal dengan istilah *Single Subject Research* merupakan penelitian yang hanya melibatkan satu orang sebagai partisipan. Sedangkan menurut Maturidi (2014, hlm. 47) menjelaskan bahwa penelitian *Single Subject Research* yaitu objek yang diamati secara terus menerus oleh peneliti.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pola desain eksperimen yaitu desain A-B-A . Menurut Prahmana (2021, hlm. 15) menjelaskan bahwa desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain dasar A-B, yang mana terdapat pengulangan kondisi *baseline* setelah intervensi dilakukan. Desain A-B-A dilakukan pengukuran setelah kondisi intervensi (B) kemudian diberikan pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2). Untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat, maka dilakukan penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) sebagai kontrol pada fase intervensi (Julianto, Darmawati & Hidayati, 2018, hlm. 48).



Gambar 3.1

*Pola Desain A-B-A*

Pola desain A-B-A digambarkan secara visual sebagai berikut :

Keterangan :

A-1 : Pada kondisi awal kemampuan kreativitas anak dengan gangguan obesitas tanpa memberikan perlakuan apapun, peneliti melakukan pengamatan yang dilakukan secara berkelanjutan.

B : Pada tahap pemberian perlakuan atau intervensi, untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan gangguan obesitas menggunakan media buku panduan menggambar tema diriku.

A-2 : Hasil presentase dari skor penilaian yang diperoleh dijadikan pijakan keefektifan dan evaluasi pada kondisi setelah anak diberikan perlakuan atau intervensi.

Menurut Purwanto (dalam Husniyyah, 2021, hlm. 48) menjelaskan bahwa skor akan dihitung setelah data dalam penelitian ini terkumpul sehingga tercipta presentase dengan menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicapai

R : Skor yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimal

## **3.2 Subjek dan Tempat Penelitian**

### **3.2.1 Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti adalah anak yang memiliki gangguan obesitas dengan inisial KN berada di kelompok A2 berjenis kelamin laki-laki sebanyak satu orang. Subjek KN mengalami permasalahan belum mampu untuk kreatif dalam kegiatan menggambar dan mengalami gangguan obesitas.

### **3.2.2 Tempat Penelitian**

Pada penelitian ini, akan dilaksanakan di RA Al-Muttaqin yang beralamat di Jl. Sutisna Senjaya No. 233 Kelurahan Cikalang Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya.

## **3.3 Variabel Penelitian**

### **3.3.1 Variabel Bebas (*Independent Variable*)**

Variabel bebas atau variabel independen sebagai variabel stimulus untuk menentukan hubungan dengan variabel lain yang diukur oleh perilaku eksperimen. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media buku panduan menggambar. Buku panduan ini adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk menggambar bagi anak di bawah usia 6 tahun dalam pembelajaran tema diriku subtema kesukaanku. Sebagaimana menurut Amalia & Simaputang (2019, hlm. 4-5) menyebutkan bahwa pada buku panduan menggambar tema diriku terstruktur dengan model *explicit instruction* yang didalamnya tercantum bagian awal serta bagian isi dan penutup dimulai dari sampul sampai LKPD untuk setiap tahapan menggambar.

### **3.3.2 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)**

Variabel dependent merupakan sebagai variabel yang timbul akibat dari manipulasi dan pengaruh variabel bebas secara langsung. Pada penelitian ini, variabel terikat yang diteliti yaitu kemampuan kreativitas anak.

## **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan bagian terpenting dalam penelitian sebagai alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti dengan jumlah instrumen sesuai dengan jumlah variabel penelitian. Adapun langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian ialah sebagai berikut :

#### 3.4.1 Menyusun Kisi-Kisi Instrumen

Pada penelitian ini, kisi-kisi instrumen disesuaikan dengan kemampuan anak dengan mengacu pada kurikulum yang terdapat pada buku panduan menggambar tema diriku subtema kesukaanku sub-sub tema roket untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan gangguan obesitas. Kisi-kisi yang digunakan dalam penelitian ini ialah :

Tabel 3.1  
*Kisi-Kisi Instrumen Penelitian*

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Sub Indikator	Jumlah Butir Instrumen	Skala Penilaian			
					1	2	3	4
Kemampuan Kreativitas	1. Pengenalan Bentuk Lingkaran	1.1 Anak dapat mengenal dengan menyebutkan nama benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	1.1.1 Anak dapat mengenal dengan menyebutkan nama benda berbentuk lingkaran berukuran kecil dari beberapa benda yang tersedia.	1				
			1.1.2 Anak dapat mengenal dengan menyebutkan nama benda berbentuk lingkaran berukuran besar dari beberapa benda yang tersedia.					

	2. Analisis Menggambar melalui Bentuk Lingkaran	2.1 Anak dapat menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran di sekitar kelas	2.1.1 Anak dapat menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran berukuran kecil di sekitar kelas.	2				
			2.1.2 Anak dapat menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran berukuran besar di sekitar kelas.					
		2.2 Anak dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda yang berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	2.2.1 Anak dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda yang berbentuk lingkaran berukuran kecil dari beberapa benda yang tersedia.					
			2.2.2 Anak dapat menganalisis dengan mengelompokkan					

			benda yang berbentuk lingkaran berukuran besar dari beberapa benda yang tersedia.					
	3. Pengaplikasian Buku Panduan Menggambar Tema Diriku	3.1 Anak dapat menggambar bentuk lingkaran	3.1.1 Anak dapat menggambar bentuk lingkaran berukuran kecil.	4				
			3.1.2 Anak dapat menggambar bentuk lingkaran berukuran besar.					
		3.2 Anak dapat menarik garis dan menghubungkan gambar bentuk lingkaran berdasarkan berbagai ukuran sesuai tahapan menjadi	3.2.1 Anak dapat menarik garis dan menghubungkan gambar bentuk lingkaran berukuran kecil sesuai tahapan menjadi gambar sub-sub tema mainan roket.	4				
			3.2.2 Anak dapat menarik garis dan menghubungkan gambar					

		gambar sub tema mainan kesukaan	bentuk lingkaran berukuran besar sesuai tahapan menjadi gambar sub-sub tema mainan roket.					
		3.3 Anak dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran	3.3.1 Anak dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran berukuran kecil.	4				
			3.3.2 Anak dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran berukuran besar.					
		3.4 Anak dapat mewarnai keseluruhan gambar subtema mainan kesukaan dari gambar bentuk lingkaran posisi sejajar yang ditarik garis dan	3.4.1 Anak dapat mewarnai keseluruhan gambar sub-sub tema mainan roket dari gambar bentuk lingkaran berukuran kecil yang ditarik garis dan dihubungkan sesuai tahapan.	4				







		dihubungkan sesuai tahapan					
			3.4.2 Anak dapat mewarnai keseluruhan gambar sub-sub tema mainan roket dari gambar bentuk lingkaran berukuran besar yang ditarik garis serta dihubungkan sesuai tahapan.				
<b>Jumlah Butir Soal</b>				<b>14</b>			

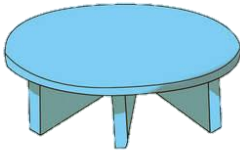


3.4.2 Membuat Butir Soal Instrumen

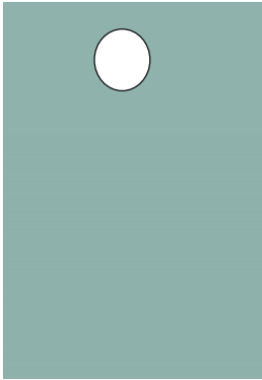
Tabel 3.2

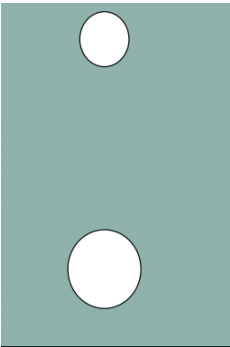
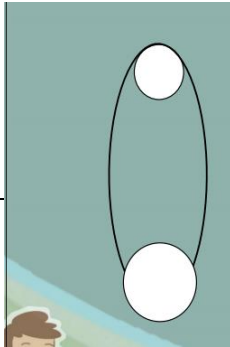
*Butir Soal Instrumen*

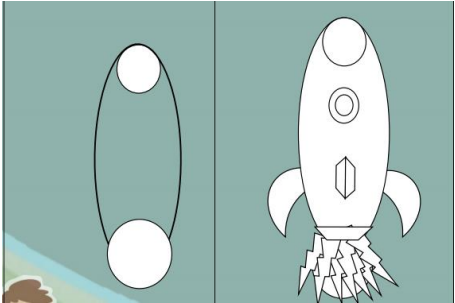

Indikator	Sub Indikator	Butir Instrumen	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.1 Anak dapat mengenal dengan menyebutkan nama benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	a. Anak dapat mengenal dengan menyebutkan nama benda berbentuk lingkaran berukuran kecil dari beberapa benda yang tersedia	1. Anak menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran berukuran kecil dengan beberapa benda yang tersedia !  				
	b. Anak dapat mengenal dengan	2. Anak menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran berukuran besar dengan beberapa benda yang tersedia !				

	<p>menyebutkan nama benda berbentuk lingkaran berukuran besar dari beberapa benda yang tersedia.</p>		
<p>1.2 Anak dapat menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran di sekitar kelas</p>	<p>a. Anak dapat menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran berukuran kecil di sekitar kelas</p>	<p>1. Anak menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran berukuran kecil di sekitar kelas !</p> 	
	<p>b. Anak dapat menganalisis dengan</p>	<p>2. Anak menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran berukuran besar di sekitar kelas !</p> 	

	menunjukkan benda bentuk lingkaran berukuran besar di sekitar kelas					
1.3 Anak dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	a. Anak dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda berbentuk lingkaran berukuran kecil dari beberapa benda yang tersedia	1. Anak menganalisis dengan mengelompokkan benda yang berbentuk lingkaran kecil dari beberapa benda yang tersedia !  				
	b. Anak dapat menganalisis dengan mengelompokkan	2. Anak menganalisis dengan mengelompokkan benda berbentuk lingkaran besar dari beberapa benda yang tersedia !  				

		<p>benda berbentuk lingkaran berukuran kecil dari beberapa benda yang tersedia</p>				
1.4	Anak dapat menggambar bentuk lingkaran	a. Anak dapat menggambar bentuk lingkaran berukuran kecil	<p>1. Anak menggambar bentuk lingkaran berukuran kecil !</p> 			

	<p>b. Anak dapat menggambar bentuk lingkaran berukuran besar</p>	<p>2. Anak menggambar bentuk lingkaran berukuran besar !</p> 				
<p>1.5 Anak dapat menarik garis juga menghubungkan gambar bentuk lingkaran berdasarkan berbagai ukuran</p>	<p>a. Anak dapat menarik garis juga menghubungkan gambar bentuk lingkaran berukuran kecil sesuai tahapan</p>	<p>1. Anak menarik garis juga menghubungkan gambar bentuk lingkaran berukuran kecil sesuai tahapan menjadi gambar sub-sub tema mainan roket !</p> 				

<p>sesuai tahapan menjadi gambar tema diriku</p>	<p>menjadi gambar tema diriku subtema kesukaanku</p>					
	<p>b. Anak dapat menarik garis juga menghubungkan gambar bentuk lingkaran berukuran besar sesui tahapan menjadi gambar tema diriku subtema kesukaanku</p>	<p>2. Anak menarik garis juga menghubungkan gambar bentuk lingkaran berukuran besar sesuai tahapan menjadi gambar sub-subtema mainan roket !</p> 				
<p>1.6 Anak dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran</p>	<p>a. Anak dapat mewarnai gambar</p>	<p>1. Anak mewarnai gambar bentuk lingkaran berukuran kecil !</p> 				

	bentuk lingkaran berukuran kecil				
	b. Anak dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran berukuran besar	2. Anak mewarnai gambar bentuk lingkaran berukuran besar ! 			
1.7 Anak dapat mewarnai keseluruhan gambar tema diriku dari gambar bentuk lingkaran yang ditarik garis	a. Anak dapat mewarnai keseluruhan gambar subtema mainan kesukaan dari gambar bentuk lingkaran	1. Anak mewarnai keseluruhan gambar sub-sub tema mainan roket dari gambar bentuk lingkaran berukuran kecil yang ditarik garis juga dihubungkan sesuai tahapan !			



<p>juga dihubungkan sesuai tahapan</p>	<p>berukuran kecil yang ditarik garis juga dihubungkan sesuai tahapan</p>					
	<p>b. Anak dapat mewarnai kesuluruhan gambar tema diriku dari gambar bentuk lingkaran berukuran besar yang ditarik garis juga dihubungkan sesuai tahapan</p>	<p>2. Anak mewarna kesukaanku dari ditarik garis juga</p>	<p>tema diriku subtema</p>	<p>berukuran besar yang</p>		



### 3.4.3 Membuat Kriteria Penilaian Butir Soal dan Kefektifan Media

#### 1. Kriteria Penilaian Butir Soal

Pada instrumen penelitian ini diperlukan kriteria penilaian sebagai pedoman untuk menentukan besar atau kecil skor yang diperoleh peserta didik dalam kemampuan kreativitas melalui penggunaan media buku panduan menggambar tema diriku pada anak dengan gangguan obesitas.

Tabel 3.3

*Kriteria Penilaian Butir Soal*

No.	Sub Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Pengenalan Bentuk Lingkaran	1.1 Anak dapat mengenal dengan menyebutkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	Jika anak belum dapat mengenal dengan menyebutkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	Jika anak mulai dapat mengenal dengan menyebutkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	Jika anak sudah sesuai dapat mengenal dengan menyebutkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	Jika anak sangat sesuai dapat mengenal dengan menyebutkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia
2.	Analisis Menggambar melalui Bentuk Lingkaran	2.1 Anak dapat menganalisis dengan menunjukkan benda	Jika anak belum dapat menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk	Jika anak mulai dapat menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk lingkaran di sekitar kelas	Jika anak sudah sesuai dapat menganalisis dengan menunjukkan benda berbentuk	Jika anak sangat sesuai dapat menganalisis dengan menunjukkan

		berbentuk lingkaran di sekitar kelas	lingkaran di sekitar kelas		lingkaran di sekitar kelas	benda berbentuk lingkaran di sekitar kelas
		2.2 Anak dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	Jika anak belum dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	Jika anak mulai dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	Jika anak sudah sesuai dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia	Jika anak sangat sesuai dapat menganalisis dengan mengelompokkan benda berbentuk lingkaran dari beberapa benda yang tersedia
3.	Pengaplikasian Buku Panduan Menggambar Tema Diriku	3.1 Anak dapat menggambar bentuk lingkaran	Jika anak belum dapat menggambar bentuk lingkaran	Jika anak mulai dapat menggambar bentuk lingkaran	Jika anak sudah sesuai dapat menggambar bentuk lingkaran	Jika anak sangat sesuai dapat menggambar bentuk lingkaran

		3.2 Anak dapat menarik garis dan menghubungkan gambar bentuk lingkaran berdasarkan berbagai ukuran sesuai tahapan menjadi gambar sub-sub tema mainan roket	Jika anak belum dapat menarik garis dan menghubungkan gambar bentuk lingkaran berdasarkan berbagai ukuran sesuai tahapan menjadi gambar sub-sub tema mainan roket	Jika anak mulai dapat menarik garis dan menghubungkan gambar bentuk lingkaran berdasarkan berbagai ukuran sesuai tahapan menjadi gambar sub-sub tema mainan roket	Jika anak sudah sesuai dapat menarik garis dan menghubungkan gambar bentuk lingkaran berdasarkan berbagai ukuran sesuai tahapan menjadi gambar sub-sub tema mainan roket	Jika anak sangat sesuai dapat menarik garis dan menghubungkan gambar bentuk lingkaran berdasarkan berbagai ukuran sesuai tahapan menjadi gambar sub-sub tema mainan roket
		3.2 Anak dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran	Jika anak belum dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran	Jika anak mulai dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran	Jika anak sudah sesuai dapat mewarnai gambar bentuk lingkaran	Jika anak sangat sesuai dapat mewarnai bentuk lingkaran

		<p>3.3 Anak dapat mewarnai keseluruhan gambar sub-sub tema mainan roket dari gambar bentuk lingkaran yang ditarik garis dan di hubungkan sesuai tahapan</p>	<p>Jika anak belum dapat mewarnai keseluruhan gambar sub-sub tema mainan roket dari gambar bentuk lingkaran yang ditarik garis dan dihubungkan sesuai tahapan</p>	<p>Jika anak mulai dapat mewarnai keseluruhan gambar sub-sub tema mainan roket dari gambar bentuk lingkaran yang ditarik garis dan dihubungkan sesuai tahapan</p>	<p>Jika anak sudah sesuai dapat mewarnai keseluruhan gambar sub-sub tema mainan roket dari gambar bentuk lingkaran yang ditarik garis sesuai tahapan</p>	<p>Jika anak sangat sesuai dapat mewarnai keseluruhan gambar sub-sub tema mainan roket dari gambar bentuk lingkaran yang ditarik garis sesuai tahapan</p>
--	--	---	---	---	--	---

## 2. Kefektifan Media

Dalam penelitian ini diperlukan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai tolak ukur media buku panduan menggambar tema diriku ini dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak dengan gangguan obesitas, jika peserta didik mampu menyelesaikan indikator-indikator dan sub aspek kegiatan menggambar.

### 3.4.4 Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini perlu diuji coba validitas instrumen. Hal tersebut, uji coba instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya digunakan sebagai bentuk penilaian. Pada penelitian ini peneliti meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) untuk dilakukan uji validitas menggunakan metode validitas isi oleh Dosen, Kepala Sekolah RA Al-Muttaqin dan Guru Wali Kelompok A2 RA Al-Muttaqin.

Tabel 3.4

*Daftar Nama Validator Expert Judgement*

No.	Nama	Jabatan
1	Aini Loita, M. Pd.	Dosen
2	Sri Heryani, M. Pd.	Kepala Sekolah RA Al-Muttaqin
3	Erni Rohaniah, S. Pd. I.	Guru RA Al-Muttaqin

Dari tabel di atas format yang dipakai ialah dikotomi untuk melaksanakan uji validitas instrumen, dengan diberi simbol angka 0 sampai 2. Dimana diberi nilai 0 jika anak belum mampu memperlihatkan kemampuan kreativitas, diberi nilai 1 apabila anak mampu memperlihatkan kemampuan kreativitas dengan tepat sesuai bimbingan guru, dan diberi nilai 2 apabila anak mampu memperlihatkan kreativitas secara mandiri. Selanjutnya menurut (Susetyo, 2015, hlm. 116) dalam uji validitas instrumen dilakukan penghitungan memakai rumus di bawah ini :

$$\text{Persentase} = \frac{f}{\sum f}$$

Keterangan :

f = Frekuensi Cocok Menurut Validator

$\sum f$  = Jumlah Penilai

Tabel 3.5

*Hasil Validitas Instrumen*

ITEM	RHITUNG	RTABEL	KET
1	0,99419	0,8783	Valid
2	0,99419	0,8783	Valid
3	0,99419	0,8783	Valid
4	0,99416	0,8783	Valid
5	0,9941916	0,8783	Valid
6	0,9941916	0,8783	Valid
7	0,9941916	0,8783	Valid
8	0,9941916	0,8783	Valid
9	0,9941916	0,8783	Valid
10	0,9148074	0,8783	Valid
11	0,9941916	0,8783	Valid
12	0,9148074	0,8783	Valid
13	0,9941916	0,8783	Valid
14	0,9941916	0,8783	Valid

Apabila indikator mendekati lebih besar dari 50%, maka kecocokan butir tes dikatakan valid (Susetyo, 2015, hlm. 116). Maka, dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data seluruh item dinyatakan valid berdasarkan perhitungan dari Rhitung pada semua item instrumen > Rtabel.



Kemudian, peneliti melaksanakan uji reliabilitas dalam menetapkan keabsahan instrumen penelitian sebelum dilakukan di lapangan. Berikut hasil uji realibilitas yang telah dilaksanakan ialah di bawah ini :

Tabel 3.6

*Hasil Reliabilitas Instrumen*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.990	14

Dari tabel 3.6 yang tercantum, maka berdasarkan penghitungan seluruh item ialah sejumlah 0,990. Sehingga mendapatkan nilai reliabilitas tinggi pada *Cronbach's alpha*. Hal tersebut dikarenakan sesuai ketentuan ditandakan item reliabel jika *cronbach's alpha* > 0,60.

### 3.5 Teknik Pengolahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya ialah sebagai berikut :

1. Pada keadaan *baseline-1* (A1) selama 3 kali pertemuan dengan menskor hasil penilaian. Pada kondisi intervensi (B) selama 7 kali pertemuan dengan menskor hasil penilaian.
2. Pada keadaan *baseline-2* (A2) selama 3 kali pertemuan dengan menskor hasil penilaian.
3. Dari setiap keadaan *baseline-1* (A1), intervensi (B) dan *baseline-2* (A2) dibuatkan tabel-tabel perhitungan.
4. Pada keadaan *baseline-1* (A1), intervensi (B), *baseline-2* (A2) membandingkan hasil skor.

### 3.6 Analisis Data

Pada penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik untuk analisis data. Tingkat pengaruh antara satu variabel dengan variabel lainnya melalui penggunaan statistik baik secara manual maupun komputer dapat menunjukkan hubungan yang berarti antara satu perubahan dan perubahan lainnya (Nurlan, 2019, hlm. 15). Dalam penelitian eksperimen, secara umum menggunakan teknik statistik deskriptif untuk menganalisis data

sebagai tahap akhir sebelum menarik kesimpulan. Penggunaan media buku panduan menggambar tema diriku terhadap kemampuan kreativitas anak dengan gangguan obesitas menggunakan grafik garis untuk membantu peneliti memahami data hasil tersebut dengan jelas.

Menurut Sunanto, Taeucki, K. Nakata (dalam Husniyyah, 2021, hlm. 51-53) menjelaskan bahwa pada dua kondisi yang perlu diperhatikan terdapat sebelas komponen dalam menganalisis data ialah sebagai berikut :

### 3.6.1 Analisis dalam Kondisi

#### 1. Panjang Kondisi

Panjang kondisi pada *baseline* dan intervensi, dilihat dari banyaknya data poin. Tetapi tingkat kestabilan pelaksanaan penelitian menjadi pertimbangan utama dibandingkan banyaknya poin.

#### 2. Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah pada grafik di setiap jejak (*path*) dari sisi ke sisi dapat menunjukkan perubahan. Garis lurus yang melintas merupakan gambaran terhadap kecenderungan arah. Adapun metode *freehand* dan metode *spill-middle* ialah dua cara yang digunakan untuk menentukan kecenderungan arah pada grafik. Metode *freehand* adalah suatu cara pada data poin di suatu kondisi (*baseline* dan intervensi) yang secara langsung perlu diamati dengan membagi data poin menjadi dua bagian kemudian menarik garis lurus. Sementara metode *spill-middle* adalah suatu cara pada median data poin nilai ordinatnya menjadi fokus untuk menentukan kecenderungan arah grafik.

#### 3. Kecenderungan Stabilitas

Kecenderungan stabilitas pada suatu kondisi (*baseline* dan intervensi) dapat menunjukkan tingkat homogenitas data. Menghitung banyaknya data poin yang berada dalam rentang 50% di atas dan di bawah mean kemudian membagi banyaknya data poin dan dikalikan 100% merupakan cara untuk menentukan tingkat kestabilan data. Suatu data dapat dikatakan stabil apabila diatas dan dibawah mean sebanyak 50% data berada dalam rentang 50%.

#### 4. Jejak Data (Data *Path*)

Menetapkan kecenderungan arah berpautan dengan jejak data, dimana dalam suatu keadaan (*baseline* dan intervensi) mengalami perubahan data satu ke data lainnya. Sehingga dapat terjadi kemungkinan diantaranya, meningkat, menurun atau memudar sebagai perubahan hasil data ke data berikutnya.

#### 5. Rentang (*Range*)

Rentang merupakan selisih antara nilai tertinggi dan nilai terendah pada setiap tahapan atau jarak antara data pertama dengan data terakhir.

#### 6. Perubahan Level (*Level Change*)

Perubahan level dapat dilihat dari selisih antara data terakhir dan data pertama pada setiap tahapan untuk menunjukkan besarnya perubahan data dalam suatu keadaan (*baseline* dan intervensi).

### 3.6.2 Analisis antar Kondisi

#### 1. Variabel yang Diubah

Tujuan yang akan diubah dari subjek dapat disebut sebagai target *behavior*. Analisis menitikberatkan pada dampak intervensi atau efek terhadap perilaku sasaran, dimana dalam penelitian antar kondisi (*baseline* dan intervensi) sebaiknya perilaku sasaran atau variabel terikat difokuskan pada satu perilaku.

#### 2. Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Intervensi yang dilakukan menjadi sebab sehingga menunjukkan pengaruh dari target *behavior*.

#### 3. Perubahan Stabilitas

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat membuktikan tingkat kestabilan perubahan dari semua data.

#### 4. Perubahan Level Data

Data awal pada keadaan intervensi dan data akhir pada kondisi *baseline-1* (A-1) dapat menunjukkan besarnya perubahan yang terjadi.

#### 5. Data *Overlap* atau Tumpang Tindih

Jika semakin kecil persentase *overlap* pada target *behavior* maka akan semakin baik dampak dari intervensinya.