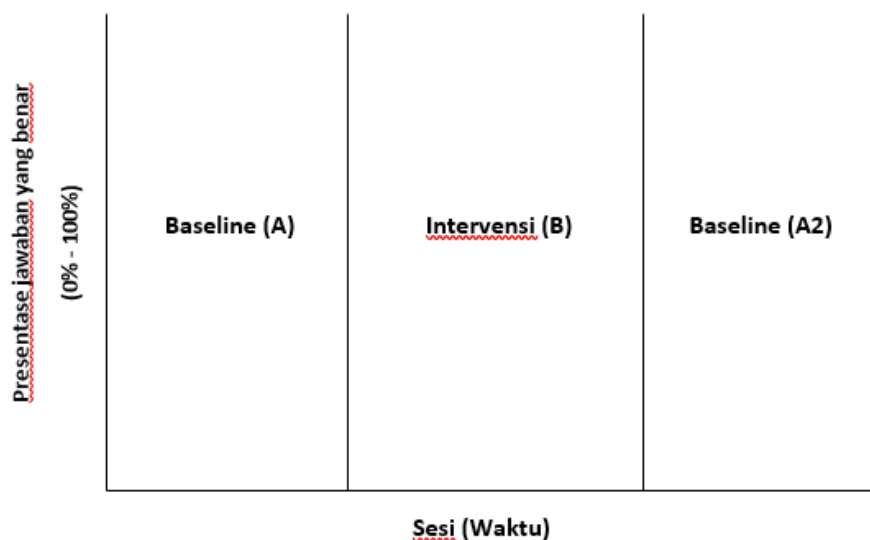


### BAB III METODE PENELITIAN

#### 1.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek tunggal atau disebut dengan *Single Subject Research* (SSR). Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian A-B-A, karena pada desain ini mula-mula siswa diukur pada kondisi baseline (A) sebelum siswa diberikan intervensi pada kondisi intervensi (B) setelah intervensi selesai diberikan, baru kemudian pada baseline ke dua (A) dilakukan pengukuran kembali dengan diberikan jarak waktu untuk melihat apakah pemberian intervensi tersebut memiliki hubungan fungsional antar variabel.



**Grafik 3. 1**  
**Desain penelitian ABA**

Fase- fase dalam penelitian tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Baseline (A)

Pada tahap ini, kemampuan subjek dalam aspek mengenal bilangan 1-10 diukur sebelum subjek mendapatkan intervensi. Hal ini dilakukan guna mencari informasi terkait sejauh mana subjek dapat menguasai aspek membaca permulaan

Faqih Abdurrahman, 2023

**EFEKTIVITAS MEDIA FLASH CARD DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA SISWA DENGAN HAMBATAN PENDENGARAN KELAS VII SMP/ DI SLB TARBIYATUL MUTA'ALIMIN**

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

sehingga hal tersebut akan mempermudah pembuatan program intervensi yang sesuai. Pelaksanaan dihitung dengan menggunakan waktu yang sudah ditentukan yaitu sebanyak 4 sesi.

## 2) Intervensi (B)

Pada tahap kedua, subjek mulai diberikan intervensi sesuai dengan hasil dari tahap pertama yang telah dilakukan. Pelaksanaan dihitung dengan menggunakan waktu yang sudah ditentukan yaitu sebanyak 5 sesi.

## 3) Baseline ke 2 (A)

Pada tahap terakhir, subjek kembali diukur kemampuan mengenal angka bilangan 1-10 untuk kemudian dilihat apakah ada perbedaan antara hasil belajar sebelum diberi intervensi dan sesudah diberi intervensi. Pengukuran ini dilakukan sebanyak 4 sesi.

## 1.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

### 1.2.1 Subjek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan satu subjek siswa tunagrahita ringan dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Mutiara Maesa Ayu

Tempat, tanggal lahir : Subang, 13 Juli 2009

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Kihiyang

Kelas : VII SMPLB

Karakteristik subjek ini ialah belum mampu berkomunikasi dengan rekan sebayanya dikarenakan subjek tersebut memiliki hambatan pendengaran yang disertai kecerdasan, kenapa subjek ini bisa disebut memiliki hambatan majemuk dikarenakan pada usia tersebut seharusnya sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan yang lainnya, sosial anak tersebut cenderung pendiam tidak bisa berbaur dengan teman sebayanya, komunikasi anak tersebut terbilang kurang baik anak tersebut hanya bisa menunjuk apa yang dia mau tidak bisa berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat, selain itu karakteristik akademik anak belum mampu mengenal angka bilangan 1-10 serta

penggunaan bahasa isyarat angka yang belum bisa seringkali lupa, yang seharusnya di usia tersebut sudah mengenal bilangan 1-10, anak tersebut mudah lupa baru diajarkan setelah beberapa menit anak akan lupa lagi yang telah diajarkannya sampai beberapa kali diajarkan dan akhirnya lupa lagi. Pada saat proses pembelajaran, subjek mudah bosan dan lebih senang untuk bermain.

### **1.3 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Tarbiyatul Muta'alimin yang beralamat di Jalan raya Kamarung no 56, Ds. Kamarung, Kec.Pagaden, Kab. Subang, Jawa Barat. Pemilihan tempat yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dipilih berdasarkan pada kebutuhan pengambilan data.

### **1.4 Definisi Operasional**

#### **1.4.1 Definisi Operasional Variabel Bebas**

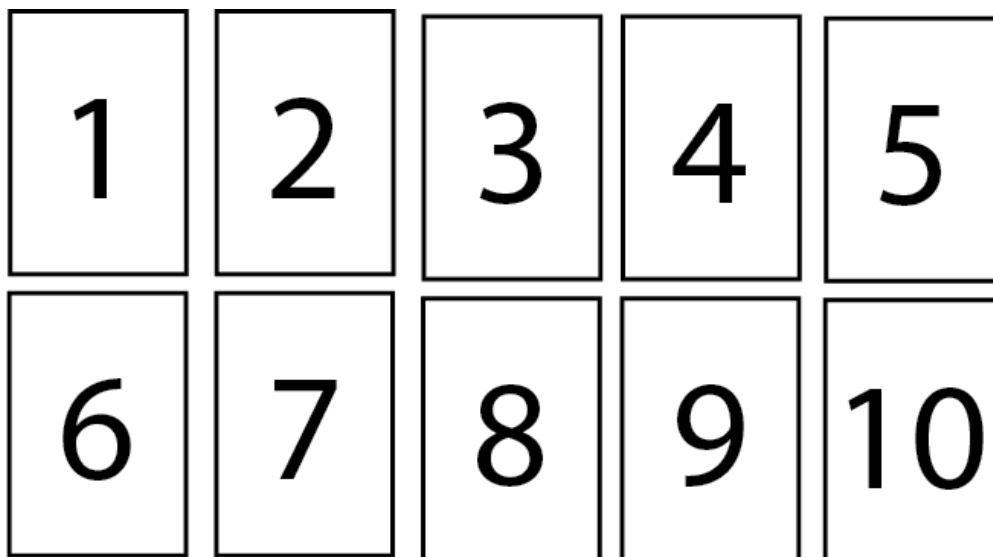
Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya yaitu adalah media *Flash Card* yang melatar belakangi suatu perlakuan berpengaruh terhadap hasil dan merupakan cerminan terhadap sesuatu yang diinginkan atau dituju.

Media *flash card* ini merupakan media berbentuk kartu dengan simbol bilangan (angka). Media ini terbuat dari kertas tebal atau art paper, ukuran kartu 9,8 x 6,8 cm, kartu di desain dengan warna-warni, kartu ini memuat simbol angka dan simbol angka dalam bahasa isyarat. *Flash Card* digunakan untuk mengenalkan konsep bilangan. Tujuannya adalah memberikan stimulus belajar pada siswa. Adapun media *flash card* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media kartu bilangan yang terdiri dari dua bagian yaitu:

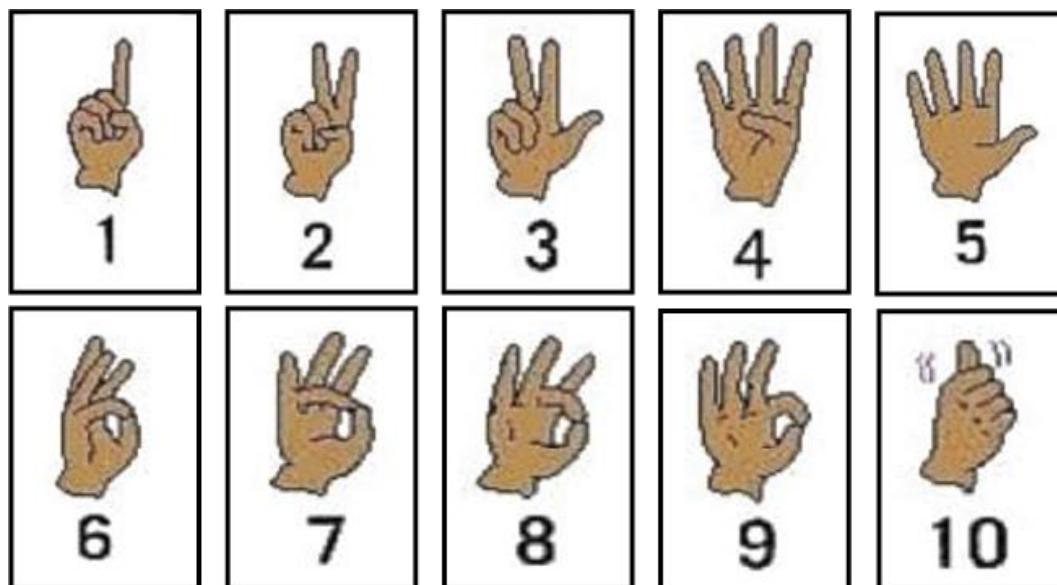
- a. Bagian kartu dengan gambar angka dari 1-10
- b. Bagian kartu dengan gambar isyarat angka dari 1-10

Media yang digunakan seperti gambar dibawah ini:

Gambar 3. 1  
*Flash Card Angka*



Gambar 3. 2  
*Flash Card Isyarat Angka*



Langkah – langkah penerapan media *Flash Card* diantaranya:

1. Peneliti Menyusun secara acak *flash card* bergambar isyarat angka diatas meja.
2. Subjek menyimak contoh penyusunan angka 1 sampai 3, dilanjut 3 sampai 6 dan seterusnya sampai 1 sampai 10
3. Subjek menirukan menyusun kartu angka 1 sampai 10 oleh guru bersama – sama dengan peneliti.
4. Subjek menirukan menyusun angka yang dicontohkan oleh guru secara mandiri.
5. Subjek mengulang kegiatan tersebut hingga susunannya tepat 1 sampai 10.
6. Setelah pembelajaran mengenal angka 1 sampai 10 selesai, peneliti menyusun *flash card* angka dan menyusun acak *Flash Card* isyarat angka. Lalu peneliti kembali mencontohkan cara mencocokkan kartu isyarat angka terhadap kartu angka
7. Subjek menyimak apa yang dicontohkan oleh peneliti.
8. Subjek menirukan apa yang telah dicontohkan oleh peneliti bersama–sama dengan peneliti.
9. Subjek menriukan apa yang dicontohkan oleh peneliti secara mandiri.
10. Subjek mengulang kegiatan tersebut hingga penyusunan tepat.
11. Setelah kegiatan mencocokkan *Flash Card* selesai, peneliti membereskan *Flash Card* tersebut selanjutnya peneliti melanjutkan kegiatan dengan cara anak diminta mengucapkan dan memperagakan isyarat angka 1 sampai 10 dalam bimbingan peneliti.
12. Setelah dengan bimbingan anak diminta melakukannya sendiri tanpa dibimbing peneliti sampai menguasai
13. Setelah kegiatan mengucap dan memperagakan selesai, subjek kemudian diberi tugas untuk memperagakan angka 1 sampai 10 yang sudah diajarkan mengikuti instruksi peneliti secara acak sebagai bentuk penugasan.

#### **1.4.2 Definisi Operasional Variabel Terikat**

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi. Target Behavior (Perilaku sasaran) dalam penelitian ini yaitu ialah kemampuan mengenal bilangan angka 1-10, , yang dimaksud hasil belajar ini adalah anak mengenal (mengerti benar) konsep bilangan 1 sampai dengan 10, dengan :

1. Subjek dapat mengenal angka 1 sampai 10
2. Subjek dapat menyusun angka berurutan 1 sampai 10
3. Subjek dapat mengucapkan dan memperagakan angka 1 sampai 10

### **1.5 Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa prosedur penelitian. Prosedur-prosedur tersebut diuraikan sebagai berikut:

#### **1.5.1 Tahap Persiapan**

1. Penentuan Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang diambil berlokasi di SLB TARBIYATUL MUTA'ALIMIN Pagaden Subang.

2. Penentuan Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa tunarungu serta hambatan kecerdasan yang duduk di kelas VII SMPLB.

3. Penggalan Informasi Terkait Kondisi Lapangan

Setelah menemukan masalah yang akan diteliti dan subjek yang akan membantu jalannya penelitian, peneliti mulai menggali beberapa informasi mendasar mengenai profil siswa.

4. Penyusunan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian mengenal bilangan ini dibuat untuk mengukur kemampuan mengenal bilangan subjek dari sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Instrumen ini terdiri dari kisi-kisi, lembar kerja siswa, dan instrumen yang diperuntukkan bagi asesor serta rubrik penilaian. Penyusunan instrumen ini disusun oleh peneliti dengan didasarkan pada beberapa referensi yang didapat. Sebelum digunakan sebagai alat untuk meneliti, instrumen ini sudah melalui *expert judgement* oleh orang – orang yang ahli dibidangnya.

Urutan dalam penyusunan instrument ini antara lain adalah sebagai berikut:

#### **3.5.1.1 Membuat Kisi – Kisi Instrumen**

**Tabel 3. 1**  
**Kisi - Kisi Instrumen Mengenal Angka 1 sampai 10**

**KISI – KISI INSTRUMEN MENGENAL ANGKA 1-10 SUBJEK PENELITIAN**

Variabel penelitian	Aspek yang dinilai	Sub aspek	Indikator	Tujuan	Jenis Tes	Jumlah soal
Kemampuan mengenal angka	Mengenal angka 1-10	Menyebutkan dan memperagakan angka 1-10 menggunakan bahasa isyarat	Menyusun angka 1-10 secara berurutan	Siswa mampu mengurutkan angka 1-10	Kinerja	10
			Memasangkan kartu angka 1-10 ke kartu angka bahasa isyarat	Siswa mampu memasang angka 1-10	Kinerja	10
			Menyebutkan dan memperagakan angka 1-10 menggunakan bahasa isyarat	siswa mampu Menyebutkan dan memperagakan angka 1-10 menggunakan bahasa isyarat	Kinerja	10

### 3.5.1.2 Membuat Butir Instrumen

#### INSTRUMEN MENGENAL ANGKA 1 SAMPAI 10 PEGANGAN PENELITI

**Tabel 3. 2**

#### Instrumen Menenal Angka 1 sampai 10

Butir soal

Aspek	Indikator	Jenis Tes	Butir soal	Kriteria penilaian	
				SKOR	KET
Mengen al angka 1-10	Menyusun angka 1-10	Kinerja	Menyusun angka 1-10 1. 1-10 2. 1-3 3. 1-5 4. 1-9 5. 6-8 6. 6-10 7. 1-7 8. 1-8 9. 1-9 10. 1-10		
	Memasangkan kartu angka ke kartu angka bahasa isyarat 1-10	Kinerja	Memasangkan kartu angka ke kartu angka bahasa isyarat 1-10 1. 1-1		



			2. 2-2 3. 3-3 4. 4-4 5. 5-5 6. 6-6 7. 7-7 8. 8-8 9. 9-9 10. 10-10		
	Mengucapkan dan memperagakan angka 1-10	Lisan	Mengucapkan angka 1-10 1. 1 2. 2 3. 3 4. 4 5. 5 6. 6 7. 7 8. 8 9. 9 10. 10		

**Rubrik Penilaian:**

$$S1 + S2 + S3 = n$$

$$n/30 \times 100\%$$

keterangan:

**1. 0% - 49%**

Subjek yang mendapatkan skor 0%-49% termasuk pada kategori kurang. Subjek dengan kategori kurang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal hurufnya masih rendah dan memerlukan banyak intervensi.

## 2. 50% - 79%

Subjek yang mendapatkan skor 50%-79% termasuk pada kategori cukup. Subjek dengan kategori cukup menunjukkan bahwa kemampuan mengenal hurufnya cukup baik sehingga tidak memerlukan banyak intervensi.

## 3. 80% - 100%

Subjek yang mendapatkan skor 80%-100% termasuk pada kategori baik. Subjek dengan kategori baik menunjukkan bahwa ia sudah mampu menguasai pemahaman mengenai cara membaca huruf sehingga tidak membutuhkan intervensi.

### 3.5.1.3 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas yang dilakukan ialah *Expert Judgement*. *Judgement* ini dilakukan sebelum penelitian dilakukan guna mengetahui apakah instrumen sudah layak digunakan untuk penelitian atau tidak. Ahli yang menilai instrumen yang dibuat peneliti adalah satu dosen dari Departemen Pendidikan Khusus UPI dan dua orang guru SLB TARBIYATUL MUTA'ALIMIN. Berikut adalah daftar penilai ahli tersebut:

**Tabel 3. 3**  
**Daftar Penilai Expert Judgement**

No.	Nama	Jabatan
1.	Hendriano Megy, M.Pd.	Dosen Departemen Pendidikan Khusus FIP UPI
2.	Wiwik Srimulyani, S.Pd.	Guru SLB Tarbiyatul Muta'alimin
3.	Elia Agustini, S.Pd.	Guru SLB Tarbiyatul Muta'alimin

Dalam pelaksanaan *expert judgement* ini, penilai menelaah kecocokan butir instrumen yang dibuat oleh peneliti. Ada pula beberapa saran yang diberikan oleh penilai

diantaranya adalah dalam rubrik penilaian, pengkategorian nilai hasil persentase lebih diperjelas lagi. Maka dari itu peneliti mencantumkan kategori baik untuk persentase 80%-100%, cukup untuk 50%-79%, dan kurang untuk persentase 0%-49%. Berikut adalah rekapitulasi penilaian dengan menggunakan rumus persentase hasil kecocokan dengan menggunakan rumus dari Susetyo (2015, hlm. 116).

**Tabel 3. 4 Daftar Ceklis Expert Judgement**

Kode Soal	Daftar Ceklis <i>Expert Judgement</i>						Persentase	Ket.
	Ahli 1		Ahli 2		Ahli 3			
	Cocok	Tidak	Cocok	Tidak	Cocok	Tidak		
S1	√		√		√		$3/3 \times 100\%$ = 100%	Valid
S2	√		√		√		$3/3 \times 100\%$ = 100%	Valid
S3	√		√		√		$3/3 \times 100\%$ = 100%	Valid

## 1.6 Tahap Pelaksanaan

### 1.6.1 Pelaksanaan Pengukuran Kemampuan Awal

Dalam desain penelitian ini, peneliti menetapkan tiga tahap dan pada tahap pertama yaitu adalah pelaksanaan pengukuran kemampuan awal sebelum pemberian intervensi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana subjek menguasai aspek membaca permulaan. Dengan begitu peneliti dapat mengerucutkan kembali aspek apa saja yang perlu peneliti sertakan dalam program intervensi selanjutnya. Pada tahap ini peneliti mengukur kemampuan subjek dengan menggunakan instrument mengenal bilangan angka 1 sampai 10.

### 1.6.2 Pelaksanaan Intervensi

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan intervensi terhadap subjek dengan menerapkan media *Flash Card* dalam pembelajaran matematika. Metode yang diterapkan yaitu dengan menggunakan RPP Tematik sebagai berikut:

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SLB Tarbiyatul Muta'alimin  
 Satuan Pendidikan : SMPLB B  
 Kelas : VII  
 Tema/Subtema : Diri sendiri, keluarga  
 Alokasi Waktu : 2 x 30 menit (satu kali pertemuan)

##### A. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat menyusun angka 1 sampai 10 dengan menggunakan media *Flash Card*
2. Siswa dapat menyebutkan angka 1 sampai 10 dengan menggunakan media *Flash Card*
3. Siswa dapat memperagakan bahasa isyarat angka 1 sampai 10 dengan menggunakan media *Flash Card*

##### B. Materi ajar

1. Menyusun angka 1 sampai 10
2. Memasangkan angka 1 sampai 10
3. Mengucapkan angka 1 sampai 10

##### C. Metode pembelajaran

Pengamatan dan demonstrasi

#### D. Langkah-Langkah Kegiatan

**Tabel 3. 5**  
**Langkah-langkah kegiatan**

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik.</li> <li>2. Guru mengondisikan situasi belajar agar kondusif.</li> <li>3. Peserta didik membaca doa sebelum belajar dibimbing oleh guru.</li> <li>4. Peserta menyimak apa yang disampaikan guru tentang materi yang akan dipelajari.</li> </ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Guru Menyusun <i>flash card</i> diatas meja dimulai dari angka 1 sampai 10.</li> <li>6. Peserta didik memperhatikan susunan <i>Flash card</i> angka 1 sampai .10</li> </ol>	45 menit

	<p>7. Guru mengacak susunan <i>Flas Card</i> 1 – 3 dan seterusnya</p> <p>8. Peserta didik diminta menyusun angka 1 - 10 .</p> <p>9. Peserta didik mengulang kegiatan tersebut hingga susunannya benar.</p> <p>10. Setelah pembelajaran menyusun angka selesai, guru mengganti susunan <i>flash card</i> angka dengan <i>flash card</i> isyarat angka lalu mencontohkan cara mencocokkan <i>flash card angka ke flash card isyarat angka</i>.</p> <p>11. Peserta didik menyimak apa yang dicontohkan oleh guru.</p> <p>12. Peserta didik menirukan apa yang telah dicontohkan</p>	
--	--	--

	<p>oleh guru bersama – sama dengan guru.</p> <p>13. Peserta didik menriukan apa yang dicontohkan oleh guru secara mandiri.</p> <p>14. Peserta didik mengulang kegiatan tersebut hingga penocokannya tepat tepat.</p> <p>15. Setelah kegiatan mencocokkan angka 1 sampai 10 peserta didik melanjutkan kegiatan selanjutnya yakni menyebutkan dan memperagakan isyarat angka 1 sampai 10</p> <p>16. Setelah kegiatan menyebutkan dan mempergakan isyarat angka, peserta didik kemudian diberi tugas untuk menyebutkan dan memperagakan</p>	
--	--	--

	angka yang ditunjuk oleh guru yang telah diajarkan sebagai bentuk penugasan.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai materi yang belum dikuasai.</li> <li>2. Peserta didik menyimpulkan kegiatan yang telah dipelajari bersama guru.</li> <li>3. Peserta didik dan guru berdoa bersama setelah melakukan kegiatan pembelajaran.</li> </ol>	5 menit

#### **E. Metode Pembelajaran dan Media Pembelajaran**

1. Metode pembelajaran : Metode *Demonstrasi*
2. Media Pembelajaran : *Flash card* angka dan isyarat angka

##### **1.6.3 Peninjauan Ulang Kemampuan Subjek**

Dalam tahap peninjauan ulang, subjek diukur kembali kemampuan mengenal bilangan menggunakan instrumen mengenal angka 1-10 yang sama seperti pada fase awal dan dilihat apakah subjek mengalami peningkatan atau tidak.

##### **1.6.4 Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan**

Berikut adalah uraian dari analisis data dan penarikan kesimpulan dalam penelitian:



### 3.6.4.1 Analisis data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini memiliki langkah – langkah sebagai berikut:

#### 1. Analisis Dalam Kondisi

Analisis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data grafik masing-masing kondisi dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Menentukan Panjang Kondisi
2. Menentukan Estimasi Kecenderungan Arah
3. Menentukan Kecendrungan Kestabilan (*Trend stability*)
4. Menentukan kecederungan Jejak Data
5. Menentukan Level Stabilitas dan Rentang
6. Menentukan level/ Tingkat Perubahan

#### 2. Analisis antar kondisi

Juang Sunanto dkk, menyebutkan bahwa dalam melakukan analisis visual antar kondisi ada beberapa komponen penting yakni :

1. Menentukan banyak variabel yang akan dirubah dalam kondisi baseline dan kondisi intervensi
2. Menentukan kecenderungan perubahan arah, dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi yang berubah diatas.
3. Menentukan perubahan stabilitas, dengan menentukan perubahan kecenderungan stabilitas, dengan melihat kecenderungan stabilitas pada kondisi Baseline 1 (A1), Intervensi (B) dan Baseline 2 (A2) pada rangkuman analisis dalam kondisi.

#### 3. Penarikan Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dari hasil penelitian, kemudian peneliti menyusun kesimpulan dari penelitian tentang penerapan media *Flash Card* terhadap kemampuan angka 1 sampai 10 subjek secara padat dan jelas.

## 1.7 Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengungkapkan makna dari data yang telah diperoleh dari proses penelitian yang telah dilakukan. Analisis data merupakan tahap terakhir sebelum penarikan kesimpulan. Pada tahap analisis data, peneliti menggunakan teknik analisis data melalui statistik deskriptif.

Statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Dijelaskan pula bahwa dalam statistik deskriptif penyajian data dapat melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, pengukuran tendensi sentral, dan perhitungan persentase. Penelitian ini menggunakan grafik dan tabel untuk menunjang perubahan data pada setiap sesi serta menunjukkan tingkat perilaku kedisiplinan pada fase baseline dan intervensi. Pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data dalam kondisi dan analisis data antarkondisi.

Komponen penting analisis dalam kondisi dengan metode ini yakni panjang kondisi, tingkat stabilitas, jejak data, rentang, dan perubahan data, serta kecenderungan arah grafik. Komponen penting analisis data antarkondisi yakni kondisi yang dibandingkan, jumlah variabel, perubahan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan persentase *overlap*.

### 1.7.1 Analisis Data dalam Kondisi

Penjelasan lebih lanjut tentang komponen analisis data dalam kondisi adalah sebagai berikut

#### 1) Panjang Kondisi

Panjang kondisi merupakan banyaknya data atau sesi dalam suatu kondisi baseline maupun intervensi. Panjang kondisi tidak menuntut seberapa banyak data tersebut. Namun kestabilan data dan kecenderungan grafik dalam kondisi baseline menjadi pertimbangan utama.

#### 2) Tingkat Stabilitas

Tingkat stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi.

3) Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah yaitu digambarkan oleh garis lurus yang melintas semua data dalam suatu kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak. Dalam penelitian ini untuk mengetahui kecenderungan arah yaitu dengan menggunakan metode belah tengah (*split-middle*) yaitu membuat garis lurus yang membelah data dalam suatu kondisi berdasarkan median.

4) Tingkat Perubahan

Tingkat perubahan yakni menunjukkan besarnya perubahan antara dua data dan tingkat-tingkat perubahan dalam suatu kondisi merupakan selisih antara data pertama dan data yang terakhir.

5) Jejak Data (*Data Path*)

Jejak data diartikan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi yang dapat ditunjukkan dari tiga kemungkinan yaitu; menaik, menurun, atau mendatar.

6) Rentang

Rentang diartikan sebagai jarak antara data pertama dengan data terakhir.

### 1.7.2 Analisis Data Antarkondisi

Penjelasan mengenai komponen analisis data antarkondisi adalah sebagai berikut:

1) Variabel yang diubah

Pada analisis data antarkondisi perilaku sasaran yang diubah difokuskan oleh satu perilaku yang berdasarkan pada variable terikat.

2) Perubahan Kecenderungan Arah

Perubahan kecenderungan arah antarkondisi menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi. Perubahan kecenderungan arah grafik antarkondisi terdapat 9 kemungkinan, yakni mendatar ke mendatar, mendatar ke menaik, mendatar ke menurun, menaik ke menaik, menaik ke mendatar, menaik ke menurun, menurun ke menaik, menurun ke mendatar, dan menurun ke menurun. Makna efek dari perubahan tersebut tergantung pada tujuan pemberian intervensinya.

3) Perubahan Stabilitas

Stabilitas data menunjukkan tingkat kestabilan dari suatu data. Data stabil apabila data tersebut menunjukkan arah yang konsisten. Kondisi Baseline (A1) yang tidak stabil tidak memungkinkan peneliti untuk melanjutkan memberikan intervensi.

4) Perubahan Level Data

Perubahan level data menunjukkan tingkat perubahan data. Hal tersebut ditunjukkan dengan selisih antara data terakhir pada kondisi baseline dan data pertama pada kondisi intervensi. Nilai selisih tersebut menggambarkan seberapa besar terjadi perubahan perilaku sebagai pengaruh dari intervensi.

5) Data yang Tumpang Tindih (*overlap*)

Data yang 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 bahwa intervensi dalam penelitian tersebut tidak dapat dilakukan lagi karena tidak memengaruhi terjadinya perubahan apapun.

