

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik *self-management* menggunakan pendekatan *Cognitive Behavior Therapy* untuk mengurangi kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa kelas XII IPS 3 di SMA Negeri 85 Jakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 85 Jakarta. Di dalam sekolah ini terdapat kasus siswa yang mengalami kecanduan *game online* yang bersumber dari studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti dan belum pernah diatasi dengan menggunakan teknik *Self-Management*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2015-Desember 2016.

Tabel 3.1

Waktu Kegiatan Penelitian

No	Bulan	Kegiatan
1.	September 2015	Pengajuan judul proposal
		Pembagian dosen pembimbing

2.	Maret 2016	Pengajuan surat perizinan melakukan studi pendahuluan ke SMA Negeri 85 Jakarta
		Studi pendahuluan di SMA Negeri 85 Jakarta
3.	April 2016	Penyusunan dan pembimbingan skripsi Bab I
4.	Mei 2016	Finalisasi Bab I
5.	Agustus 2016	Penyusunan dan pembimbingan skripsi Bab II
7.	Oktober 2016	Penyusunan dan pembimbingan bab III
8.	Mei – Juli 2017	Proses pengumpulan data di lapangan
9.	Juli – Agustus 2017	Penyusunan dan finalisasi Bab IV dan V

C. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Single Subject Research* (SSR) atau biasa juga disebut Penelitian dengan Subjek Tunggal. Kennedy menyatakan bahwa penelitian subjek tunggal adalah metode ilmiah yang digunakan untuk mendefinisikan prinsip-prinsip dasar perilaku dan membangun bukti berbasis praktik. Sebuah sejarah panjang yang produktif ada di mana penelitian subjek tunggal telah memberikan

informasi yang berguna untuk anak yang khususnya di bidang pendidikan.¹

Di lain pihak, Juang menyatakan bahwa pada subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau target *behavior* dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu, misalnya perminggu, perhari, atau per-jam. Perbandingan tidak dilakukan antara individu maupun kelompok tetapi dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda. Kondisi ini adalah kondisi *baseline* dan kondisi eksperimen (intervensi).²

Baseline adalah kondisi di mana pengukuran target *behavior* dilakukan pada keadaan natural sebelum intervensi apapun. Kondisi eksperimen adalah kondisi di mana suatu intervensi telah diberikan dan target *behavior* diukur di bawah kondisi tersebut. pada penelitian dengan desain subjek tunggal selalu dilakukan perbandingan antara fase *baseline* dengan sekurang-kurangnya satu fase intervensi.³

¹ Robert H. Horner, *The use of Single Subject Research to Identity Evidence-Based Practice in Special Education*, (vol.71. No.2. Pp. 165-179, Council for Exceptional Children, 2005).

² Juang Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*, (CRICED University of Tsukuba, 2005),h. 54.

³ Robert.,Loc.cit.

2. Desain Penelitian

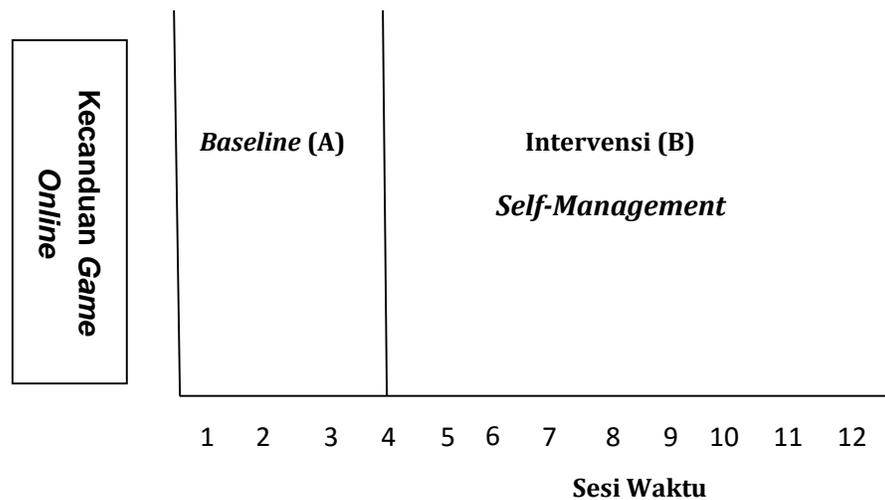
Desain penelitian metode subjek tunggal yang digunakan adalah desain A-B yang difokuskan pada pemeriksaan terhadap peningkatan perilaku pada seseorang individu yang berinisial (AS).

Pada dasarnya desain A-B terdiri dari dua fase; fase A adalah periode *baseline*, dan fase B adalah fase intervensi. Secara khas, observasi atau alat ukur lainnya diambil selama tiap fase.⁴

Prosedur utama yang ditempuh dalam desain A-B meliputi pengukuran target *behavior* pada fase *baseline* dan setelah *trend* dan *level* datanya stabil, kemudian intervensi mulai diberikan. Target *behavior* diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A) dan pada kondisi intervensi (B) data yang ditampilkan harus stabil selama waktu tertentu. Selama fase intervensi target *behavior* secara kontinyu dilakukan pengukuran sampai mencapai data yang stabil. Jika terjadi perubahan target *behavior* pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan *baseline*, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel independen atau intervensi. Pada desain A-B ini tidak ada pengulangan pada fase *baseline* maupun intervensi.

⁴ Paul Heppner, Bruce E. Wampold dan Denis M. Kivlinghan, *Research Design in Counseling (Third edition)*, (Belmont: Thompson Learning.inc,2008) h.207.

Oleh karena itu, desain ini tidak menjamin bahwa perubahan pada target *behavior* disebabkan semata-mata oleh variabel bebas (intervensi), sehingga dimungkinkan perubahan pada target *behavior* dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain yang tidak terkontrol. Secara umum desain A-B mempunyai prosedur dasar seperti digambarkan pada grafik 3-1.⁵



Grafik 3.1 Pola Desain A-B

⁵ Juang Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*, (CRICED University of Tsukuba, 2005), hal.55

D. Prosedur Eksperimen

Berikut merupakan tabel dari prosedur penelitian:

Tabel 3.2
Prosedur Penelitian

No	Langkah Treatment	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Menciptakan hubungan yang sangat dekat dan aliansi kerja konselor & klien, dan menjelaskan dasar pemikiran dari penanganan yang akan diberikan.	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membangun raport dengan konseli, seperti membangun kepercayaan dan keterbukaan antara peneliti dan konseli. • Peneliti melakukan wawancara kepada konseli, sebagai pelengkap dari beberapa asesmen lain yang telah dilakukan, seperti studi pendahuluan, data pribadi konseli, hasil 	40 menit	Saat pulang sekolah

		<p>belajar, wawancara guru BK.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menjelaskan tujuan dan alasan dilakukannya penanganan dalam kasus ini. 		
2	Menilai masalah, mengidentifikasi, mengukur frekuensi, intensitas, dan kaitannya dengan perilaku dan kognisi.	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melakukan identifikasi masalah, serta mengukur seberapa sering masalah itu terjadi, dan apakah ada kaitannya dengan sikap dan kognisi konseli. 	40 menit	Saat pulang sekolah
3	Menetapkan target perubahan, yang harus dipilih klien, dan harus jelas, spesifik.	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti bersama konseli menetapkan tujuan konseling, target yang akan dicapai bersama. 	40 menit	Saat pulang sekolah
4	Penerapan teknik kognitif-perilaku.	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menanyakan kepada konseli apakah 		

	<p>Dalam penelitian ini teknik kognitif yang digunakan adalah penghentian pola pikir dan pengubahan pola pikir. Sedangkan teknik perilaku yang dipakai adalah <i>self-management</i>.</p> <p>Mengimplementasikan teknik :</p> <p>1) Membuat keputusan untuk terlibat dalam <i>self-management</i>.</p>	<p>bersedia melakukan <i>self-management</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konseli diajak untuk berkomitmen <i>dalam self-management</i>, sampai treatment berakhir. 	40 menit	Saat pulang sekolah
	<p>2) Menentukan perilaku sasaran.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan konseli mengidentifikasi sejauh mana perilaku sasaran 		

		yang akan dikurangi.		
	3) Tetapkan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan konseli mengidentifikasi sejauh mana perilaku sasaran akan dikurangi. 		
	4) <i>Self-monitor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memberikan lembar jawaban kegiatan harian kepada konseli, yang berisi: <ul style="list-style-type: none"> (a) Durasi ketika bermain <i>game online</i> (b) Alasan bermain <i>game online</i> (c) Konsekuensi yang dihasilkan dari perilaku bermain <i>game online</i>. • Peneliti memberitahukan konseli tentang pengisian lembar <i>self-monitoring</i>. • Peneliti dan konseli 	40 menit	Saat pulang sekolah

		<p>mendiskusikan cara mengevaluasi perilaku sasaran, setiap beberapa hari melakukan evaluasi pada <i>self-monitor</i>.</p>		
	5) Melakukan penilaian fungsional	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengarahkan konseli untuk menentukan untuk anteseden dan konsekuensi dari perilaku kecanduan <i>game online</i>. • Peneliti dan konseli mengantisipasi anteseden dan konsekuensi dari perilaku sasaran. 	40 menit	Saat pulang sekolah
	6) Pilih strategi <i>self-management</i> yang tepat:	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan konseli menetapkan jangka waktu untuk terjadinya perilaku sasaran yang 	40 menit	Saat pulang sekolah

	<p>a) Goal setting dan <i>self-monitoring</i>,</p> <p>b) Manipulasi anteseden,</p> <p>c) <i>Reinforcement</i> dan hukuman.</p>	<p>telah ditetapkan pada <i>goal-setting</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengarahkan konseli melakukan <i>self-monitoring</i> untuk mengevaluasi kemajuan <i>goal-setting</i> sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan. • Peneliti mengarahkan konseli melakukan manipulasi anteseden dari hasil penelitian fungsional yang telah dilakukan. • Peneliti dan konseli mendiskusikan <i>reinforcement</i> jika perilaku yang diinginkan muncul. • Peneliti dan konseli 		
--	--	--	--	--

		<p>mendiskusikan hukuman untuk konseli jika perilaku yang tidak diinginkan muncul.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan konseli mendiskusikan bagaimana cara untuk mengetahui ketika konseli melakukan <i>reinforcement</i> dan hukuman. 		
	7) Mengevaluasi perubahan	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan konseli bersama mengevaluasi apakah perilaku sasaran berubah ke arah yang diinginkan dengan melihat <i>self-monitoring</i> yang dilakukan oleh konseli. • Apabila mencapai tujuan, peneliti dan konseli 	40 menit	Saat pulang sekolah

		<p>menerapkan strategi pemeliharaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apabila perilaku target tidak berubah ke arah yang diinginkan, peneliti dan konseli mengevaluasi kembali strategi <i>self-management</i> dan membuat perubahan yang diperlukan. 		
	<p>8) Evaluasi kembali strategi <i>self-management</i> jika diperlukan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika perilaku target tidak berubah ke arah yang diinginkan setelah menerapkan strategi <i>self-management</i>, peneliti dan konseli mengevaluasi apakah telah menerapkan prosedur <i>self-management</i> dengan benar. 	<p>40 menit</p>	<p>Saat pulang sekolah</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan konseli mengevaluasi apakah perilaku target berubah ke arah yang diinginkan setelah menerapkan strategi <i>self-management</i>. 		
	9) Menerapkan strategi pemeliharaan	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengarahkan konseli untuk tetap melakukan <i>self-monitor</i> di waktu yang akan datang. • Peneliti menanyakan kepada konseli manfaat apa yang didapatkan setelah <i>treatment</i> berakhir. • Peneliti mengarahkan konseli untuk mempertahankan perilaku mengurangi intensitas kecanduan 	40 menit	Saat pulang sekolah

		bermain <i>game online</i> .		
5	Memonitor perkembangan dengan menggunakan penilaian terhadap perilaku sasaran.	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melakukan <i>monitoring</i> terhadap perilaku konseli dengan melihat lembar <i>self-monitoring</i> secara berkala. 	40 menit	Saat pulang sekolah
6	Evaluasi dan mengakhiri konseling.	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti dan konseli melakukan evaluasi atas dasar apa yang konseli lakukan, efektifitas peneliti, dan efektivitas tertentu dari teknik <i>self-management</i>. • Peneliti dan konseli mengeksplorasi kemungkinan kebutuhan konseling tambahan. • Peneliti membantu konseli mentransfer apa yang dipelajari dalam 	40 menit	Saat pulang sekolah

		konseling ke tingkah laku konseli.		
--	--	---------------------------------------	--	--

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang siswa kelas XII IPS 3 SMA Negeri 85 Jakarta. Pemilihan subjek ini berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas XII IPS 3 dengan menggunakan observasi serta melakukan sebar kuisisioner sementara. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* (sampel bertujuan) dan sampel tersebut ditentukan peneliti sesuai dengan kriteria tujuan penelitian yaitu dengan karakteristik subjek sebagai berikut:

1. Seorang siswa kelas XII IPS 3 di SMA Negeri 85 Jakarta, yaitu siswa yang mengalami kecanduan *game online*.
2. Seorang siswa yang bersedia mengikuti atau menerapkan pendekatan CBT dengan menggunakan teknik *self-management*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) Instrumen kecanduan *game online*; (2) *Self-report*. Berikut merupakan alat-alat pengumpul data yang digunakan:

Tabel 3.3
Alat Pengumpul Data

No.	Alat Pengumpul Data	Jenis	Sumber	Fungsi
1.	Instrumen kecanduan <i>game online</i>	Angket	Konseli	Memperoleh data konseli yang relevan untuk menunjang penelitian.
2.	<i>Self-report</i>	<i>Self-monitoring</i>	Konseli	Untuk mengetahui perkembangan konseli dalam masa <i>treatment</i> .
		Rapor Siswa	Konseli	Untuk mengetahui data siswa.

G. Variabel, Definisi Konseptual dan Operasional Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subjek tunggal.⁶ Jadi dapat dikatakan bahwa variabel berbentuk kejadian yang dapat diamati dan diukur, biasanya menggunakan variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian *single subject*

⁶ Ibid., p.12.

research (kasus tunggal) dikenal dengan nama target *behavior* (perilaku sasaran). Sedangkan variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi atau perlakuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*, sedangkan variabel bebasnya adalah teknik *self-management*.

2. Definisi Konseptual

- a. Kecanduan *Game Online* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan terus-menerus hingga menjadi suatu kegemaran dalam bermain *game online* dengan menghabiskan seluruh waktu yang dimiliki oleh individu, serta cenderung mengabaikan lingkungan sekitar atau realitas di dunia nyata.
- b. *Self Management* adalah pengelolaan diri yang dilakukan oleh konseli dengan memodifikasi pencetus perilaku dan konsekuensi dari target perilaku secara tanggung jawab dan konsisten dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.
- c. *Cognitive Behavioral Therapy* adalah sebuah intervensi terapeutik yang bertujuan untuk mengurangi tingkah laku yang mengganggu dengan merekonstruksi proses kognitif supaya menjadi lebih positif dan sesuai dengan situasi.

3. Definisi Operasional

a. Kecanduan *Game Online* merupakan jenis kecanduan psikologis yang mengarah pada kerusakan yang signifikan secara klinis dan terwujud melalui tiga atau lebih hal-hal berikut yang terjadi kapan saja, yaitu: (1) Toleransi, demi mencapai kepuasan, jumlah waktu penggunaan internet meningkat secara mencolok; (2) Penarikan diri (*withdrawal*), terwujud melalui sikap pada pengurangan internet terasa berat dan lama; (3) Internet sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan; (4) Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet; (5) Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet; (6) Kegiatan-kegiatan yang penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasi dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet; (7) Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan oleh penggunaan internet.

b. *Self-Management* adalah pengelolaan diri dengan konseli memikul tanggung jawab utama untuk melaksanakan satu atau lebih strategi *self-management*, yaitu *goal setting* dan *self-*

monitoring, manipulasi anteseden, *behavioral contract*, mengatur reinforcement dan hukuman, dan dukungan sosial. Konseli harus menggunakan strategi secara teratur dan konsisten.

- c. *Cognitive Behavioral Therapy* memiliki beberapa prinsip utama, yaitu: (1) Aktivitas kognitif mempengaruhi perilaku, (2) Aktivitas kognitif dapat dimonitor dan diubah, (3) Perubahan perilaku yang diinginkan dapat dilakukan melalui perubahan kognitif. Konseling kognitif-perilaku memiliki beberapa tahapan, yaitu: (1) Menciptakan hubungan yang sangat dekat dan aliansi kerja konselor dan klien, dan menjelaskan dasar pemikiran dari penanganan yang akan diberikan. (2) Menilai masalah, mengidentifikasi, mengukur frekuensi, intensitas, dan kelayakan masalah perilaku dan kognisi. (3) Menetapkan target perubahan, yang harus dipilih klien, dan harus jelas, spesifik, dan dapat dicapai. (4) Penerapan teknik kognitif-perilaku. Dalam penelitian ini teknik kognitif yang digunakan adalah penghentian pola pikir dan pengubahan pola pikir. Sedangkan teknik perilaku yang digunakan adalah *self-management* (5) Memonitor perkembangan dengan menggunakan penilaian

terhadap perilaku sasaran. (6) Melakukan evaluasi dan mengakhiri konseling.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen (Sugiyono 2008). Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *software* SPSS 21 untuk menguji validitas butir instrumen kecanduan *game online*.

Suatu *item* pertanyaan dikatakan valid atau dapat mengukur variabel penelitian yang dimaksud adalah jika koefisien korelasinya lebih dari atau sama dengan r tabel ($\alpha = 0,05$) (Sugiyono, 2008). Dengan pengambilan keputusan:

- Jika $r \geq r$ tabel, maka *item* pertanyaan valid
- Jika $r < r$ tabel, maka *item* pertanyaan tidak valid.

Berdasarkan hasil uji coba pada responden yang berjumlah 1 siswa yang mengalami kecanduan *game online* di SMA Negeri 85 Jakarta, pada instrumen kecanduan *game*

online yang berjumlah 29 item pernyataan diperoleh 20 yang dinyatakan valid dan 9 item dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.4

Hasil Validitas Item Instrumen Kecanduan *Game Online*

Nomor Butir Valid	1, 2, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 20, 21, 23, 24, 26, 27, 28
Nomor Butir Tidak Valid (<i>Drop</i>)	3, 6, 8, 10, 15, 17, 19, 22, 25

Tabel 3.5

Kisi-kisi instrument Kecanduan *Game Online*

Variabel	Aspek	Indikator	No Item
Kecanduan <i>Game Online</i>	<i>Excessive Use</i>	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan waktu yang lebih banyak dihabiskan untuk melakukan aktivitas bermain <i>game online</i>. Pengabaian terhadap kebutuhan-kebutuhan dasar. 	1,2,4
	<i>Withdrawal</i>	<ul style="list-style-type: none"> Merasa marah, tertekan, dan depresi ketika <i>game online</i> tidak dapat diakses. 	• 7
	<i>Tolerance (Toleransi)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Kebutuhan yang tinggi untuk memiliki fasilitas <i>game online</i> yang lebih baik. Penambahan waktu 	• 9,11,12

		dari hari ke hari untuk bermain <i>game online</i> .	
	<i>Negative Repercussion</i> (efek negatif terhadap diri sendiri)	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak memberikan alasan dan berbohong. • Pencapaian prestasi yang rendah. • Isolasi sosial 	<ul style="list-style-type: none"> • 13,14,16, 18,20,21, 23,24,26, 27,28

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik, reliabel artinya dapat dipercaya, sehingga dapat diandalkan (Effendi, 1989). Reliabilitas menunjukkan sejauhmana tingkat konsistensi pengukuran dari suatu responden ke responden lainnya atau dengan kata lain sejauh mana pertanyaannya dapat dipahami sehingga tidak menyebabkan perbedaan interpretasi dalam pemahaman pertanyaan tersebut. Teknik perhitungan koefisien reliabilitas yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan koefisien reliabilitas Kuder Richardson 20 (KR-20). Teknik ini antara lain:

$$KR - 20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \cdot \left(1 - \frac{\sum pq}{S_x^2} \right)$$

Keterangan:

k = jumlah atau banyaknya *item* dalam instrumen

Sx² = varians skor total

p = proporsi subjek yang menjawab betul *item* tersebut

q = proporsi jawaban salah pada butir tertentu (1-p)

Kriteria pengujian reliabilitas dengan menggunakan koefisien reliabilitas menurut Guilford, yaitu:

Tabel 3.6**Tabel Koefisien Reliabilitas Guilford**

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
0,90 – 1,00	Nilai Reliabilitas Sangat Tinggi
0,70 – 0,89	Nilai Reliabilitas Tinggi
0,40 – 0,69	Nilai Reliabilitas Sedang
0,20 – 0,39	Nilai Reliabilitas Rendah
0,00 – 0,19	Nilai Reliabilitas Sangat Rendah

Setelah uji validitas, butir pernyataan yang telah valid digunakan untuk perhitungan reliabilitas dengan diperoleh koefisien reliabilitas untuk instrumen kecanduan *game online* 0.763 yang berarti

sangat tinggi, artinya instrumen kecanduan *game online reliable* dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

Tabel 3.7
Tabel Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.763	20

I. Analisis Data

1. Analisis Dalam Kondisi

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

a. Menentukan panjangnya kondisi

Juang menyatakan bahwa panjang kondisi dilihat dari banyaknya data poin atau skor pada setiap kondisi.⁷ Seberapa banyak data poin yang harus ada pada setiap kondisi tergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan. Panjang kondisi *baseline* secara umum biasa

⁷ Juang Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*, (CRICED University of Tsukuba, 2005), hal.93.

digunakan tiga atau lima data poin. Panjang kondisi penelitian ini diperkirakan ada enam sesi, tergantung pada data yang diperoleh. Pada fase setelah intervensi diperkirakan sekitar enam sesi, ini juga tergantung pada kondisi data. Jika data yang didapat sudah stabil maka penelitian ini dapat dihentikan.

b. Menentukan estimasi kecenderungan arah

Ada tiga macam kecenderungan arah grafik (*trend* atau *slope*). Kecenderungan arah grafik atau *trend* menunjukkan perubahan setiap data *path* (jejak) dari sesi ke sesi. Mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua (*split middle*). Metode tersebut dengan cara bagilah data pada fase A dan B menjadi dua bagian, kemudian dua bagian kanan dan kiri masing-masingnya juga dibagi dua, tentukan posisi median dari masing-masing belahan, terakhir garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara masing-masing fase.

c. Menentukan kecenderungan kestabilan (*Trend Stability*)

Juang menentukan kecenderungan kestabilan dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Tentukan rentang stabilitas, yaitu menggunakan kriteria stabilitas 15% yaitu skor tertinggi x kriteria stabilitas, sedangkan rumus *mean level*, yaitu semua skor dijumlahkan dan dibagi dengan banyak skor data.
- 2) Menentukan batas atas dengan cara *mean level* + setengah rentang stabilitas.
- 3) Menentukan batas bawah dengan cara *mean level* – setengah rentang stabilitas.
- 4) Tentukan presentase stabilitas yang berada dalam rentang stabilitas dengan cara kriteria stabilitas 85% sampai dengan 90% data masih berada pada 15% di atas dan di bawah mean disebut stabil.

d. Menentukan jejak data

Juang menentukan data *path within trend* hampir sama dengan arah kecenderungan, yaitu dimasukkan hasil yang sama seperti kecenderungan arah. Apakah meningkat (+), menurun (-), atau sejajar dengan sumbu X (=).

e. Menentukan level perubahan

Juang mengemukakan bahwa untuk menentukan tingkat perubahan atau *level change* yang menunjukkan beberapa

besar terjadinya perubahan data dalam suatu kondisi. Cara menghitungnya adalah dengan:

- 1) Menentukan berapa besar data poin (skor) pertama dan terakhir dalam suatu kondisi.
- 2) Kurangi data yang besar dengan yang kecil.
- 3) Terakhir tentukan apakah selisihnya menunjukkan arah yang membaik atau memburuk sesuai dengan tujuan intervensi atau pengajaran.
- 4) Setelah data analisis dalam kondisi didapat, maka dimasukkan pada table rangkuman hasil visual dalam kondisi.

2. Analisis Antar Kondisi

Juang berpendapat bahwa untuk memulai menganalisis perubahan data antar kondisi, data yang stabil harus mendahului kondisi yang akan dianalisis, karena jika data bervariasi (tidak stabil) maka akan mengalami kesulitan untuk menginterpretasi.⁸ Disamping aspek stabilitas ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap variabel terikat juga tergantung pada aspek perubahan level, dan besar kecilnya *overlap* yang

⁸ Juang Sunanto, *Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal*, (CRICED University of Tsukuba, 2005), hal.100

terjadi antara dua kondisi yang dianalisis. Menurut Juang⁹ adapun komponen dalam analisis antar kondisi yaitu:

- a. Menentukan banyaknya variabel yang berubah, yaitu dengan menentukan jumlah variabel yang berubah diantara kondisi *baseline* dan intervensi.
- b. Menentukan perubahan kecenderungan arah, dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi yang berubah diatas.
- c. Menentukan level perubahan, seperti yang dikemukakan Juang (2005:115) yaitu :
 - 1) Melihat nilai terakhir kondisi A dan nilai pertama kondisi B
 - 2) Mengurangi nilai terbesar dengan nilai terkecil
 - 3) Mencatat apakah perubahan tersebut membaik atau memburuk, dan jika tidak ada perubahan ditulis 0.
- d. Menentukan presentase *overlap* (ketidakcocokan) data kondisi A dan B. Adapun caranya sebagai berikut :
 - 1) Lihat kembali data pada kondisi A dan B yang berada pada rentang kondisi A
 - 2) Hitung berapa data poin pada kondisi B yang berada pada rentang kondisi A

⁹ Ibid., p.114.

3) Perolehan pada langkah nomer 2 dibagi dengan banyaknya data dalam kondisi B, kemudian dikalikan seratus. Jika semakin kecil presentase *overlap* (ketidakcocokan) maka semakin baik pengaruh intervensi target *behavior*.

Setelah diketahui masing-masing komponen tersebut maka dimasukkan dalam tabel rangkuman hasil analisis antar kondisi.