

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Adlerian play therapy* dalam layanan konseling individu terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa terisolir pada siswa kelas V di SDN Keroncong 2 Tangerang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Keroncong 2 Tangerang dikarenakan pada sekolah ini terdapat siswa terisolir yang belum pernah diatasi dengan menggunakan *Adlerian play therapy*. Adapun rincian kegiatan yang dilakukan di lapangan adalah:

Tabel 3.1
Waktu Kegiatan Penelitian

No	Bulan	Kegiatan
1	Januari 2014	Pengajuan judul proposal penelitian
	-	Penyusunan proposal penelitian
	Oktober 2014	Seminar proposal
2		Revisi proposal penelitian

	Februari 2015	Pengajuan surat perizinan ke SD Negeri Keroncong 2
	-	Tangerang
	April 2015	Studi pendahuluan di SDN Keroncong 2 Tangerang
		Revisi proposal penelitian
3	Mei 2015	Proses pengumpulan data di lapangan
	-	Pelaksanaan <i>treatment</i>
	Juli 2015	Pengelolaan data yang telah dikumpulkan
		Penyusunan laporan penelitian

C. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Sejalan dengan masalah yang diajukan, maka metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Single Subject Research* (SSR) atau biasa juga disebut dengan 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

Juang menyatakan bahwa pada subjek tunggal pengukuran variabel terikat atau target *behavior* dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, atau perjam. 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 dimana pengukuran target *behavior* dilakukan pada keadaan natural sebelum intervensi apapun. Kondisi eksperimen adalah kondisi dimana 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

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 (SH).

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

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

³ *Loc.cit.*

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

Prosedurnya mula-mula terget behavior diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A) dan pada kondisi intervensi (B), data yang ditampilkan harus stabil selama waktu tertentu. Jika terjadi perubahan target pada target behavior pada fase intervensi setelah dibandingkan dengan *baseline*, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel intervensi. Pada desain A-B ini tidak ada pengulangan pada fase *baseline* maupun intervensi. 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 meliputi meliputi prosedur dasar seperti digambarkan pada grafik 3.2.⁵

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

⁵ Juang Sunanto, *Op.cit.*, hal. 55.



Grafik 3.1 Pola Desain A-B

D. Prosedur Penelitian

Berdasarkan teori yang digunakan peneliti dalam penelitian pada pendekatan *Adlerian play therapy* yaitu teori dari Rene Adler mengenai tahapan *Adlerian play therapy*. Adapun langkah treatment yang akan digunakan adalah:

**Tabel 3.2
Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

No.	Langkah Treatment	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Mengukur <i>baseline</i>	Melakukan observasi dalam rangka mengetahui skor keterampilan sosial SH sebelum diberikan intervensi.	6 Jam	Saat proses KBM sampai pulang sekolah.
2	Membangun hubungan egaliter	<ul style="list-style-type: none"> Membangun hubungan yang sederajat agar sesi 	45 Menit	Saat Pulang Sekolah

		<p>konseling berlangsung dengan sukses</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggambarkan perilaku konseli kepada konseli. Hal ini bertujuan untuk membiarkan anak tahu bahwa apapun yang dilakukannya adalah penting • Mengulang komunikasi verbal anak • Refleksi perasaan anak • Memberikan dorongan pada anak 		
2.	Mengeksplorasi gaya hidup anak	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti mengeksplorasi gaya anak dengan 	2x45 Menit	Saat Pulang Sekolah

		<p>menggunakan teknik menggambar seperti <i>Kinetic Family Drawing</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti bertanya tentang gambar yang dibuat konseli. 		
3.	Membantu anak untuk mendapatkan pemahaman terhadap gaya hidupnya	<ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan gambar yang dibuat konseli, peneliti membantu mendapatkan konseli mendapatkan wawasan terhadap gaya hidupnya. 	2x45 Menit	Saat Pulang Sekolah
4.	Reorientasi/Reedukasi	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti membantu konseli belajar dan melatih persepsi, keyakinan, perasaan dan tingkah laku yang lebih positif dengan 		

		menggunakan permainan.		
	Permainan 1: Jika-Maka	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan jika-maka untuk meredakan ketegangan yang dialami kegiatan kelompok. 	45 Menit	Saat Pulang Sekolah
	Permainan 2: badai berhembus	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan badai berhembus agar konseli bisa bergerak dan tertawa bersama teman-temannya 	45 Menit	Saat Pulang Sekolah
	Permainan 3: singa-	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan 	45 Menit	Saat Pulang

	samson-dahlia	konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan samson delila agar konseli mampu bekerjasama dengan tim dan berkolaborasi.		Sekolah
	Permainan 4: pecah balon	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan pecah balon untuk meningkatkan sifat kompetitif pada dirinya. 	45 Menit	Saat Pulang Sekolah
	Permainan 5: sepatu lapangan	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan 	45 Menit	Saat Pulang Sekolah

		<p>permainan sepatu lapangan untuk membangun kerja sama tim, belajar mendengar pendapat orang lain dan merekam pendapat temannya secara cermat.</p>		
	<p>Permainan 6: komunikata</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan komunikata untuk melatih menyampaikan informasi kepada orang lain dan mengajukan pertanyaan atau 	45 Menit	<p>Saat Pulang Sekolah</p>

		pernyataan yang tepat.		
	Permainan 7: tembak negara	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan tembak negara untuk melatih konsentrasi, kerjasama tim dan merespon cepat 	45 Menit	Saat Pulang Sekolah
	Permainan 8: estafet kelereng	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan estafet kelereng untuk melatih kerjasama dan kekompakkan tim 	45 Menit	Saat Pulang Sekolah
	Permainan 9: estafet	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan 	45 Menit	Saat Pulang

	gelang	konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan estafet gelang untuk melatih kerjasama dan kekompakkan tim		Sekolah
	Permainan 10: nilailah diriku	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti melibatkan konseli dengan teman-teman di kelasnya dengan permainan nilailah diriku untuk mengetahui sifat apa yang disukai dan tidak disukai oleh teman 	45 Menit	Saat Pulang Sekolah
6	Evaluasi dan mengakhiri sesi konseling	Untuk mengetahui hambatan selama proses konseling dan persiapan mengakhiri	45 Menit	Saat Pulang Sekolah

		sesi konseling		
--	--	----------------	--	--

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang siswa kelas V SDN Keroncong 2 Tangerang. Pemilihan subjek ini berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas V dengan menggunakan sosiometri, wawancara kepada wali kelas dan siswa, dan observasi.

Karakteristik subjek yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seorang siswa kelas V di SDN Keroncong Tangerang. Berdasarkan sosiometri, observasi dan wawancara, SH mengalami keterisoliran. Hasil observasi menunjukkan, SH lebih sering menyendiri, berdiam diri, jarang berkomunikasi dengan teman-temannya bahkan ketika istirahat ia jajan sendiri. Hasil wawancara dengan temannya yang berinisial AR, ia mengatakan bahwa SH tidak suka bermain, suka berdiam diri dan jarang mengobrol dengannya. Sedangkan hasil sosiometri menunjukkan bahwa SH termasuk anak yang kurang populer dikelasnya. Dari 25 siswa, SH 25 siswa, SH mendapatkan 6 penolakan dan hanya 2 orang yang menyukainya. Alasan peneliti memilih sampel siswa kelas V, karena pada fase ini (*late childhood*) disebut juga fase berkelompok. Jika anak gagal mengembangkan keterampilan sosialnya di fase ini, maka tidak akan

berkembang pula keterampilan sosialnya dimasa yang akan datang. Untuk itu peneliti memberikan kesempatan kepada SH untuk merasakan perubahan setelah diberikan *treatment* bagi diri ssiwa maupun pihak sekolah di tingkat pendidikan selanjutnya di sekolah tersebut.

2. Seseorang yang bersedia mengikuti sesi konseling individu dengan menggunakan *Adlerian play therapy*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan *assessment of social skills and peer relations* dalam bentuk observasi yang diadaptasi dari buku *Behavioral, Social and Emotional Assessment of Children and Adolescents*. Instrumen ini bisa digunakan untuk mengamati keterampilan sosial anak usia TK sampai dengan SMA kelas XII.⁶

Pengamatan ini dilakukan pada tahap *baseline* selama 4 hari dan selama intervensi dilakukan sebanyak 10 hari. Peneliti melakukan observasi perhari, mulai saat siswa datang sekolah sampai dengan pulang sekolah. Observer betugas mengamati sekaligus mencatat sosial anak dalam format yang telah disediakan serta memberi skor. Pemberian skor menggunakan ceklis (√) dimana ketika perilaku spesifik keterampilan

⁶ Kenneth W. Marrel, *Behavioral, Social and Emotional Assessment of Children and Adolescents*, (New Jersey: Lawrance Erlbaum Associates, Inc., 2003) hal.324

sosial muncul, observer memberi tanda ceklis pada kolom keterampilan sosial spesifik tersebut. Skala yang digunakan adalah *rating scale*, dimana jumlah skor tergantung pada perilaku spesifik keterampilan sosial itu muncul.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Pedoman Observasi Siswa.

Indikator	Skor	Keterangan
Hubungan teman sebaya	1,2,3,4,5	5 : Selalu 4 : Sering 3 : Kadang-kadang 2 : Jarang 1 : Tidak Pernah
Manajemen diri		
Akademik		
Kepatuhan		
Ketegasan		

G. Variabel, Definisi Konseptual dan Operasional Penelitian

1. Variabel Penelitian

Juang mengemukakan bahwa variabel merupakan istilah dasar dalam penelitian eksperimen termasuk penelitian dengan subjek tunggal.⁷ Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa variabel berbentuk kejadian yang dapat diamati dan diukur, biasanya menggunakan variabel-variabel yang dipengaruhi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel terikat dalam *single subject research* dikenal dengan target *behavior* (target perilaku), sedangkan variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi (tindakan atau perlakuan). Jadi, variabel terikat dalam

⁷ *Ibid.*, hal. 12.

penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa terisolir. Sedangkan variabel bebasnya adalah *Adlerian play therapy*.

2. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dari keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi, berkomunikasi secara efektif baik secara verbal maupun nonverbal, kemampuan untuk dapat menunjukkan perilaku yang baik, serta kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain sehingga dapat digunakan untuk berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sosial.

3. Definisi Operasional

Keterampilan sosial adalah kemampuan berperilaku untuk berinteraksi dengan orang lain. Perilaku ini meliputi perilaku dengan teman sebaya (*peer relations*), manajemen diri (*self-management*), akademik (*academic*), kepatuhan (*compliance*) dan ketegasan (*assertion*), yang dapat diukur melalui skala keterampilan sosial dan hubungan teman sebaya.

H. Instrumen Penelitian

Berdasarkan definisi operasional di atas, selanjutnya dikembangkan menjadi kisi-kisi instrumen seperti tabel berikut:

Tabel 3.4
Penilaian Keterampilan Sosial dan Hubungan Dengan Teman Sebaya

Variabel	Dimensi	No	Perilaku Spesifik
Keterampilan social	Hubungan dengan Teman Sebaya	1	Bekerja sama dengan siswa lain dalam berbagai situasi
		2	Mampu transisisi dari berbagai aktivitas kelas dengan tepat
		3	Menyelesaikan tugas individu di sekolah tanpa diminta
		4	Menawarkan untuk membantu siswa lain bila diperlukan
		5	Memasuki kegiatan yang sedang berlangsung bersama rekan sebaya dengan tepat
		6	Memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik
		7	<u>Diharapkan</u> oleh teman sebaya untuk mengikuti kegiatan
		8	Dapat “ <u>menjadi panutan</u> ” atau dihormati oleh rekan sebaya
		9	Berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelompok dengan efektif
	Manajemen Diri	10	Memahami masalah dan kebutuhan siswa lain
		11	Tetap tenang saat muncul masalah
		12	Mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari pengajaran
		13	Mengajak siswa lain untuk berpartisipasi dalam kegiatan
		14	Meminta kejelasan instruksi dengan cara yang tepat
		15	Menunjukkan penguasaan diri
	Akademik	16	Memiliki keterampilan atau kemampuan yang dikagumi oleh rekan sebaya
		17	Dapat diterima siswa lain
		18	Menyelesaikan pekerjaan dan tugas – tugas lainnya secara mandiri
		19	Menyelesaikan kegiatan yang

			ditugaskan tepat waktu
		20	Menghasilkan karya berkualitas yang dapat diterima sesuai dengan kemampuannya
	Kepatuhan	21	Mengikuti peraturan kelas
		22	Berperilaku dengan tepat dalam berbagai keadaan di sekolah
		23	Meminta bantuan dengan tepat sesuai kebutuhan
		24	Berinteraksi dengan berbagai rekan – rekan sebaya yang berbeda
		25	Menyesuaikan dengan berbagai harapan dalam berperilaku di setiap keadaan
		26	Akan mengalah atau kompromi dengan rekan sebaya bila diperlukan
	Ketegasan	27	Sensitif terhadap perasaan siswa lain
		28	Merespon dengan tepat ketika sedang dikoreksi oleh guru
		29	Mengontrol emosi ketika marah
		30	Memuji atribut atau prestasi orang lain
		31	Dapat bersikap tegas dengan tepat ketika dibutuhkan

I. Hasil Uji Coba Instrumen

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrument. Validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrument.⁸ Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas ahli.

⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta, Rineke Cipta, 2010), hal. 211

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan.⁹

Untuk menentukan toleransi perbedaan hasil pengamatan, digunakan teknik pengetestan reliabilitas pengamatan. Rumus yang paling banyak digunakan, dikemukakan oleh H.J.X. Fernandes sebagai berikut:¹⁰

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan:

KK : Koefisien Kesepakatan

S : Sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N₁ : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1

N₂ : Jumlah kode yang dibuat oleh pengamat 1

Hasil uji coba instrumen diperoleh hasil 0.7. Artinya instrumen layak digunakan.

⁹ Ibid., hal 221

¹⁰ Ibid., hal 243

J. Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Sosiometri

Sosiometri merupakan teknik yang tepat untuk mengumpulkan data mengenai hubungan sosial dan tingkah laku sosial siswa. Dengan teknik ini dapat diperoleh data tentang suasana hubungan antar individu, struktur dan arah hubungan sosial.

2. Observasi

Observasi merupakan suatu proses pengamatan terhadap subjek penelitian yang dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek yang mengacu pada fokus yang sedang diteliti. Teknik observasi yang digunakan pada penelitian adalah catatan anekdot. Tujuan observasi adalah untuk mengamati sikap dan tingkah laku subjek penelitian ketika sebelum, saat intervensi dan sesudah proses konseling.

3. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data yang akurat mengenai aktivitas sosial sehari-hari subjek penelitian. Sebagai data empiris mengenai karakteristik dan keadaan subjek penelitian, selama terapan hingga akhir

sesi konseling.

4. Studi Dokumentasi

Praktikan menggunakan studi dokumentasi untuk mengetahui biodata

SH.

Tabel 3.5
Alat Pengumpulan Data

Alat Pengumpulan Data	Jenis	Sumber	Fungsi
Sosiometri	-	Seluruh siswa Kelas V SDN Keroncong 2 Tangerang	Untuk mengumpulkan data mengenai hubungan sosial dan tingkah laku sosial siswa
Pedoman wawancara	Wawancara terbuka	Teman sebangku konseli	Untuk mengetahui aktivitas sosial konseli ketika bersamanya dan kesehariannya.
	Wawancara terbuka	Wali kelas SDN Keroncong 2	Untuk Studi pendahuluan, mengetahui latar belakang keluarga konseli dan aktivitas sosialnya selama jam pelajaran berlangsung
Obervasi	Catatan anekdot	Responden	Untuk mengetahui aktivitas sosial ketika

			jam pelajaran berlangsung dan istirahat.
	Instrumen Keterampilan sosial dan hubungan teman sebaya	Responden	Untuk mengukur keterampilan sosial SH sebelum dan ketika dibeikan intervensi
Studi dokumentasi	Rapor	Responden	Untuk mengetahui biodata konseli

K. 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.¹¹ Seberapa banyak data poin yang harus ada pada setiap kondisi tergantung pada masalah penelitian dan intervensi yang diberikan. Panjang kondisi *baseline* secara umum biasa digunakan tiga atau lima data poin. Panjang kondisi penelitian ini diperkirakan ada enam sesi, tergantung pada data yang diperoleh. Pada fase setelah intervensi

¹¹ Juang, *Ibid.*, hal. 108.

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

Juang mengemukakan bahwa 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.¹²

c. Menentukan kecenderungan kestabilan (*Trend Stability*)

- Juang mengemukakan, menentukan kecenderungan kestabilan dapat dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut:¹³
- Tentukan rentang stabilitas, yaitu menggunakan kriteria stabilitas 15% dengan rumus *mean level*, yaitu semua skor dijumlahkan dan dibagi dengan banyak poin data.

¹² *Ibid.*, hal. 98.

¹³ *Ibid.*, hal. 111.

- Menentukan batas atas dengan cara *mean level* + setengah rentang stabilitas.
- Menentukan batas bawah dengan cara *mean level* - setengah rentang stabilitas.
- Tentukan presentase stabilitas yang berada dalam rentang stabilitas dengan cara kriteria stabilitas 85% sampai dengan 90% disebut stabil, jika kurang dari 85% disebut variabel.

d. Menentukan jejak data

Juang mengemukakan bahwa untuk 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:

- Menentukan berapa besar data poin (skor) pertama dan terakhir dalam suatu kondisi
- Kurangi data yang besar dengan yang kecil
- Terakhir tentukan apakah selisihnya menunjukkan arah yang

membalik atau memburuk sesuai dengan tujuan intervensi atau pengajaran

- Setelah data analisis dalam kondisi didapat maka dimasukkan pada tabel 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. Disamping aspek stabilitas ada tidaknya pengaruh intervensi terhadap variabel terikat juga tergantung pada aspek perubahan level, dan besar kecilnya *overlap* yang terjadi antara dua kondisi yang dianalisis. 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, 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 menurut Juang sebagai berikut:¹⁴
- 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
 - 3) Perolehan pada langkah nomor 2 dibagi dengan banyaknya data dalam kondisi B, kemudian dikalikan seratus. Jika semakin kecil persentase *overlap* (ketidakcocokan) maka semakin baik pengaruh intervensi target *behavior*.

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

¹⁴ *Ibid.*, hal. 118.