

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Subyek Penelitian dan Lokasi Penelitian

##### 1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian yaitu seorang anak autistik berusia tujuh tahun, laki-laki berinisial N. Subyek tersebut dipilih berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui kegiatan observasi yang dilakukan untuk mengetahui kondisi subyek.

Kemampuan-kemampuan subyek yang teridentifikasi setelah studi pendahuluan yakni mampu kontak mata, paham instruksi sederhana dari seorang lain misalnya kesini, kesana, lompat. Selain itu kemampuan indera anak seperti perabaan, pendengaran, pendengaran tidak mengalami permasalahan. Dapat bermain permainan dengan hanya melibatkan satu orang lain, misalnya permainan kartu gambar, permainan lempar tangkap bola. Mengetahui nama-nama tempat berdasarkan gambar. Mampu membedakan angka/huruf satu dengan yang lainnya. Subyek telah mengikuti proses bimbingan individual; *Applied Behavior Analysis (ABA)* melalui teknik *Discrete Trial Teaching (DTT)* dan *Discrimination Training (DT)* pada salah satu sentra pendidikan swasta untuk anak berkebutuhan khusus di kota Makassar.

Sedangkan ketidakmampuan anak yang teridentifikasi setelah studi pendahuluan yakni memainkan suatu permainan kelompok tertentu misalnya bermain congklak, monopoli, petak umpet dan lain-lain. Anak tidak mampu mengikuti instruksi sesuai aturan saat berada dalam aktivitas kelompok tertentu misalnya : prosedur berbaris didepan kelas yang terdiri dari merentangkan tangan untuk mengatur kesesuaian jarak dengan yang disampingnya, meluruskan tangan ke depan untuk menyesuaikan barisan ke depan, mengacungkan tangan saat ingin menjawab pertanyaan guru. Anak tidak tahu

Wahyu Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

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

fungsi dari seperangkat permainan kelompok yang dimainkannya. Anak hanya bermain dengan caranya sendiri. Tidak menampakkan suatu bentuk saling bekerjasama dalam permainan yang membutuhkan kerjasama antar pemain-pemainnya.

Dari sekian banyak ketidakmampuan yang disebutkan, yang dijadikan terget perilaku anak yang ingin di bantu perkembangannya yakni kemampuan mengikuti instruksi saat bermain dalam permainan kelompok.

## **2. Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi penelitian yakni di kelas 1 SD Inpres Maccini Baru Makassar. Diambilnya lokasi di kelas 1 sekolah dasar karena peneliti ingin melihat kemampuan interaksi sosial 'N' dengan teman-temannya sebayanya yang berasal dari latar belakang dan tingkat kemampuan yang berbeda-beda dengan rentang usia rata-rata tujuh tahun yang masih tergolong anak-anak dengan keadaan yang masih mudah untuk mengajarkan, mengintruksikan dan membentuk kemampuan belajarnya.

## **B. Jenis dan Desain Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Melalui kegiatan eksperimen, peneliti ingin melihat bagaimana kemampuan interaksi sosial subyek dengan indikator kemampuan mengikuti instruksi saat bermain dalam permainan kelompok sebelum, saat dan setelah diterapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan.

### **2. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research (SSR)* atau penelitian subjek tunggal. Desain penelitian subjek tunggal yang digunakan adalah A-B-A, yaitu desain penelitian yang memiliki tiga fase yang bertujuan untuk mempelajari besarnya pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan

kepada individu, dengan cara membandingkan kondisi *Baseline* sebelum dan sesudah intervensi.

Sunanto. Dkk (2006 : 44) menyatakan bahwa :

Pada desain A-B-A, mula-mula perilaku sasaran (*target behavior*) diukur secara kontinu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat.

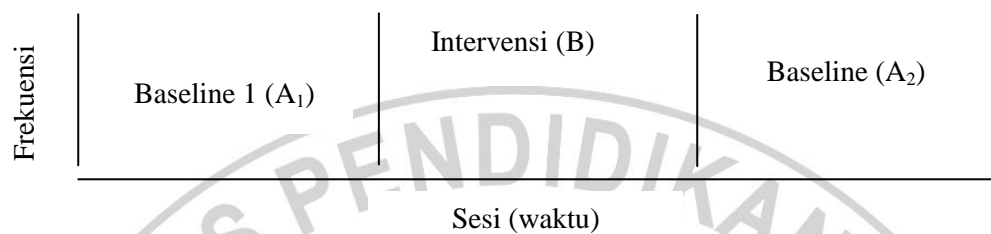
Desain A-B-A memiliki tiga tahap yaitu A1 (*Baseline 1*), B (Intervensi), dan A2 (*Baseline2*).

A<sub>1</sub> (*Baseline 1*) yaitu kemampuan dasar subjek penelitian sebelum mendapat perlakuan dengan target interaksi sosial dengan komponen pemahaman sosial berupa mengikuti intruksi/aturan-aturan dalam permainan kelompok. Subjek (N) diperlakukan secara alami tanpa pemberian intervensi (perlakuan). Sejalan dengan itu Sunanto. Dkk (2006 : 41) menyatakan bahwa “*Baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun”.

B (Intervensi) yaitu kondisi subjek (N) penelitian selama diberi perlakuan, dalam hal ini adalah penggunaan bimbingan kelompok dengan teknik bermain secara berulang-ulang yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan subjek (N) dalam peningkatan kemampuan dengan komponen pemahaman sosial berupa mengikuti intruksi/aturan-aturan dalam permainan kelompok selama perlakuan diberikan. Sunanto, dkk (2006 : 41) menyatakan bahwa “Kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran diukur di bawah kondisi tersebut.”

A<sub>2</sub> (*Baseline2*) yaitu pengulangan kondisi *baseline* sebagai evaluasi sampai sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh pada subjek (N) dan bersifat kontrol. Sunanto, dkk (2006) kondisi *baseline* yang kedua (A2)

ditambahkan dengan tujuan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk ditariknya kesimpulan akan adanya hubungan fungsional variabel bebas dan terikat yang ada dalam penelitian. Berikut ini gambar prosedur dasar desain A –B – A :



Gambar 3.1 : Prosedur Dasar Desain  $A_1 - B - A_2$

### C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Dengan tiga tahap penelitian yakni studi pendahuluan guna mengkaji pentingnya permasalahan (interaksi sosial anak autistik/subyek) dalam penelitian ini secara teoritis dan empirik hal ini perlu dilakukan agar jelas kedudukan penelitian.

Setelah dilakukan pengkajian studi pendahuluan, dilanjutkan dengan tahap kedua yaitu kajian teori variabel bimbingan kelompok dan interaksi sosial anak autistik. Berdasarkan studi pendahuluan dan kajian teori tentang variabel terikat (interaksi sosial), diharapkan akan ditemukan rumusan indikator dari permasalahan interaksi sosial yang dialami oleh subyek yang membutuhkan dan cocok untuk dibantu melalui prosedur bimbingan kelompok dengan teknik bermain.

Selanjutnya pada tahap ketiga yaitu tahap pengamatan kemampuan awal sebelum diberi latihan, pengamatan saat pemberian latihan dan pengamatan kemampuan setelah diberi intervensi (bimbingan kelompok melalui teknik bermain). Untuk penarikan kesimpulan dari hasil pengamatan mengacu pada konsep analisis data dalam dan antar kondisi dari penelitian subjek tunggal dengan desain pengulangan pengukuran baseline satu/ $A_1$ –Intervensi B–baseline dua/ $A_2$ .

Wahyu Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

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

#### D. Variabel dan Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. “Bimbingan Kelompok melalui Teknik Bermain” sebagai variabel bebas dan “Kemampuan Interaksi Sosial Anak autistik berupa kemampuan mengikuti instruksi saat bermain dalam permainan kelompok” sebagai variabel terikat.

Adapun definisi secara operasional terhadap variabel-variabel penelitian tersebut di atas sebagai berikut :

1. Variabel Bebas : Bimbingan Kelompok melalui Teknik Bermain.

Bimbingan kelompok melalui teknik bermain merupakan layanan / bantuan melalui teknik bermain yang diberikan sejumlah individu dengan menggunakan prosedur dan dinamika kelompok yang membahas beberapa masalah melalui pertukaran informasi antara satu anggota ke anggota lainnya dalam kelompok sehingga tujuan bersama yakni perubahan sikap atau perilaku pada anggota kelompok dapat terjadi. Perubahan yang menjadi target layanan dalam penelitian ini adalah interaksi sosial anak autistik. Dengan penjelasan singkat penggunaan teknik bermain sebagai media untuk menyampaikan materi bimbingan kelompok guna membelajarkan subyek mengenai interaksi sosial.

Secara teoritis, Prosedur dalam bimbingan kelompok yang digunakan yakni berdasarkan pada Prayitno dimana terdapat empat tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok yakni tahap pembentukan, tahap Peralihan, tahap kegiatan, dan tahap Pengakhiran.

Dan secara teknis keempat tahapan tersebut dapat dilaksanakan sebagai berikut:

- a. Membentuk dan memperkenalkan anggota-anggota kelompok.
- b. Menyiapkan alat dan bahan sesuai jenis permainan yang akan dimainkan sambil menjelaskan cara bermain ke anggota-anggota kelompok.

Wahyu Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

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



- c. Permainan dimulai, memberikan instruksi-instruksi sesuai dengan cara dan jenis permainan yang digunakan untuk menyampaikan materi bimbingan kelompok. Permainan berlangsung sebanyak satu kali persesi.
- d. Mencatat kemampuan subyek mengikuti instruksi-instruksi saat bermain dalam permainan kelompok.
- e. Bila subyek melakukannya dengan benar, pemimpin kelompok (peneliti) bersama anggota permainan lainnya memberikan reward berupa pujian kamu hebat, pintar, good dan lain-lain.  
Dan bila subyek tidak melakukannya dengan benar, pemimpin kelompok (peneliti) bersama anggota permainan lainnya membantu secara verbal, misalnya : kesini, lompat, tirukan sambil mencontohkan dan lain-lain. Ataupun dengan bantuan fisik, misalnya : memegang tangan anak, mengangkatnya untuk melakukan gerakan lompat dan lain-lain.
- f. Sebelum permainan dihentikan, dilakukan penyegaran dengan bernyanyi bersama sambil merapihkan kembali alat dan bahan permainan secara bersama-sama.

## 2. Variabel Terikat : kemampuan interaksi sosial anak autistik

Sebagaimana yang telah disebutkan dalam pembahasan subyek penelitian, kemampuan psikologis dasar anak autistik (subyek) dalam ruang lingkup interaksi sosial yang diperolehnya karena sedang/telah diberi pendekatan individual (Metode Lovass/ABA) yakni anak mampu mengikuti instruksi sederhana saat kondisi one by one, anak dapat bermain permainan one by one misalnya lempar tangkap bola, anak dapat membaca, panca inderanya baik, banyak mengenal gambar tempat, hewan, buah, angka, huruf dan jenis pekerjaan sehari-hari.

Sehingga kemampuan interaksi sosial anak autis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang ditunjukkan anak autistik dalam melakukan hubungan sosial terhadap anggota-anggota kelompok sepermainannya berupa kemampuan mengikuti instruksi saat bermain dalam permainan kelompok.

**Wahyu Firmansyah, 2013**

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

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

Kemampuan subyek mengikuti insruksi saat bermain dalam permainan kelompok akan dicatat dalam format alat ukur apabila :

- a. Anak masuk ke dalam area permainan baik inisiatif sendiri maupun di prompt (verbal dan atau fisik). Contohnya : bila anak tidak memasuki area permainan, anak di ajak bermain secara verbal : ‘N’ ayo main... ini ada mainan !. Bila tetap tidak memasuki area permainan anak dibantu secara fisik dengan menarik anak memasuki area permainan.
- b. Anak mampu mengikuti instruksi-instruksi pembimbing sesuai prosedur permainan saat bermain dalam permainan kelompok. Misalnya : lompat, berjalan, tirukan suara dan atau gaya kupu-kupu dan lain-lain.

### **E. Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2011) mendefinisikan instrumen penelitian sebagai suatu alat baik bersifat soft atau hard yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Oleh karena ada tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam penelitian ini, maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelelitian ini berbeda-beda disesuaikan dengan tahapan penelitian yang digunakan.

Instrument penelitian untuk tahapan pertama; studi pendahuluan adalah format observasi yang berhubungan dengan tingkat kemampuan interaksi sosial subyek. Mengingat cakupan interaksi sosial itu sangat luas maka disusun sebuah pedoman observasi yang nantinya akan diturunkan menjadi lembar observasi untuk melihat kemampuan prasyarat apa yang dikuasai dan tidak dikuasai oleh subyek agar dapat melakukan interaksi sosial sesuai aturan yang ada di lingkungannya.

Didalam pedoman dan lembar observasi, item-item prasyarat kemampuan interaksi sosial anak dikutip dari Delphie (2006). Berikut adalah pedoman observasi prasyarat kemampuan interaksi sosial anak yang digunakan saat studi pendahuluan :

**Tabel 3.1 : Pedoman Observasi Prasyarat Kemampuan Interaksi Sosial Anak**

Variabel	Sub Variabel	Item-item Prasyarat Kemampuan Interaksi Sosial Anak (Delphie:2006)	Teknik Pulta	Responde n
1	2	3	4	5
Interaksi Sosial	Aktivitas yang berhubungan dengan dirinya sendiri atau berhubungan dengan seorang lain	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wajah Tersenyum spontan</li> <li>➤ Membalas Senyum</li> <li>➤ Tertarik pada bayangan dirinya sendiri</li> <li>➤ Menunjukkan sesuatu/miliknya pada seorang lain</li> <li>➤ Bermain permainan sembunyi muka.</li> <li>➤ Berpura-pura menjadi sebuah mobil</li> <li>➤ Membuat sebuah tuntutan pada mainannya sendiri</li> <li>➤ Bermain permainan take and give bersama tester</li> <li>➤ Bermain sendiri dan tidak tergantung</li> <li>➤ Berbicara seperti superhero pada boneka monsternya</li> <li>➤ Memahami perbedaan antara mainannya dengan mainan anak lain</li> <li>➤ Meminjamkan mainannya pada seorang anak lain</li> <li>➤ Ketika bermain meniru tingkah laku anak remaja</li> <li>➤ Bermain kartu dengan tester contohnya : wayangan</li> </ul>	Observasi	Subyek/ anak autistik
	Aktivitas yang berhubungan antara subyek dengan	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖Melihat anak-anak lain bermain</li> <li>❖Bermain congklak dengan teman-teman lain</li> <li>❖Tetap bermain bersama teman-temannya ketika bapak/ibu guru tidak ada</li> </ul>	observasi	Anak

Wahyu Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

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



	kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Mengikuti aturan dalam Permainan monopoli yang sederhana contohnya menunggu giliran dan menjalankan bidak sesuai jumlah mata dadu</li> <li>❖ Bermain mobil-mobilan sesama teman-temannya yang dilakukan dengan baik</li> <li>❖ Mengambil bagian dalam “aturan permainan”/ kelompok bermain yang lain</li> <li>❖ Mengikuti aturan dalam permainan seperti “jual-beli”</li> <li>❖ Mengambil bagian dalam permainan etiket, sembunyi dan mencari.</li> <li>❖ Bermain dengan anak-anak daripada orang dewasa</li> <li>❖ Membantu dirumah (pekerjaan rumah)</li> <li>❖ Mengambil peran yang berbeda dalam permainan</li> <li>❖ Mengikuti aturan dalam mainan seperti ular tangga</li> <li>❖ Dapat bekerja dalam kelompok minimal 4 orang</li> <li>❖ Asyik berpartisipasi dalam satu kelompok bermain misalnya : sepak bola</li> <li>❖ Mengambil bagian dalam diskusi-diskusi</li> <li>❖ Berpartisipasi dalam perkumpulan (pramuka)</li> </ul>		
--	----------	---	--	--

Pada tahap kedua; studi literatur yakni pengumpulan teori-teori yang berhubungan dengan setiap variabel yang ada dalam penelitian ini yaitu mengenai bimbingan kelompok dengan teknik bermain dan interaksi sosial anak autistik.

Setelah melalui tahap pertama dan kedua, diharapkan target behavior yang akan diintervensi dapat diketahui dan didefinisikan berdasarkan betapa pentingnya subyek dibantu untuk memecahkan masalahnya. Dan apakah secara teoritik, prosedur dan dinamika dalam bimbingan kelompok melalui teknik bermain dapat

Wahyu Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

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

menjadi pendekatan yang dianggap cocok untuk membantu subyek keluar dari permasalahannya. Bila sudah demikian halnya, maka dapat di lanjutkan ke inti dari penelitian ini yakni tahap ketiga (eksperimen acuan penelitian subyek tunggal) untuk melihat bagaimana pengaruh bimbingan kelompok melalui teknik bermain terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik.

Tahap ketiga merupakan inti dari penelitian ini. Instrument penelitian untuk tahapan ketiga; eksperimen acuan penelitian subyek tunggal ini dibuat untuk mengumpulkan data dari ketidakmampuan yang ditemukan saat observasi prasyarat kemampuan interaksi sosial anak yang kemudian dijadikan target behavior yang akan diamati perubahannya dalam kriteria frekuensi pada setiap sesi di fase sebelum, saat dan setelah intervensi diberikan. Selain diamati dengan mencatat frekuensi perubahan perilaku, juga mendeskripsikan kejadian dan hal-hal yang terjadi saat data dikumpulkan. Hasil pengamatan frekuensi perubahan perilaku dan deskripsi kejadian yang terjadi saat data dikumpulkan menjadi data yang akan dianalisis melalui acuan penelitian subyek tunggal. Namun, agar data yang dikumpulkan nantinya dapat menggambarkan kondisi yang sah dan sesungguhnya maka perlu dilakukan validitas data dan reliabilitas data.

#### **F. Validitas Data**

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunanto (2006) bahwa :

Untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik, pada saat melakukan eksperimen desain A-B-A, peneliti perlu memperhatikan beberapa hal berikut ini:

1. Mendefinisikan target behavior sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat. Sehingga dalam penelitian ini bahwa target behaviornya yakni kemampuan interaksi sosial berupa kemampuan mengikuti intruksi saat bermain dalam permainan kelompok. Target behavior ini didefinisikan dari ketidakmampuan-ketidakmampuan yang ditemukan saat observasi kemampuan interaksi sosial anak ketika dilakukan studi pendahuluan.

2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi baseline satu ( $A_1$ ) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data menjadi stabil. Dalam penelitian ini pada fase baseline pengukuran akan dilakukan sebanyak 3-5 kali tergantung tingkat kestabilan data. Bila sudah diperoleh kestabilan data segera dihentikan pengukuran langsung dilanjutkan ke kondisi intervensi.
3. Memberikan intervensi setelah trend data baseline stabil. Dengan acuan inilah peneliti mengambil langkah untuk memberikan intervensi kepada subyek.
4. Mengukur dan mengumpulkan data fase intervensi (B) dengan periode waktu yang rutin sampai data menjadi stabil. Dalam penelitian ini saat anak diberikan intervensi oleh terapis, peneliti melakukan pengukuran secara kontinyu selama periode waktu tertentu sampai diperoleh data intervensi yang stabil.
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase baseline dua ( $A_2$ ). Dengan begitu apabila data intervensi telah stabil, maka sesi berikutnya barulah data baseline ke dua diukur sampai stabil.

### G. Reliabilitas Data

Reliabilitas data sangat perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana data dapat diukur secara tepat dan ajeg. Oleh karena itu peneliti, menggunakan alat ukur dengan melibatkan tiga orang untuk mencatat dan mengukur interaksi sosial berupa kemampuan mengikuti intruksi/aturan-aturan dalam permainan kelompok. Adapun kriteria pengukuran berupa tingkat frekuensi. Pengukuran dilakukan saat bimbingan kelompok memasuki tahapan pelaksanaan. Format alat ukur yang digunakan untuk mengukur banyaknya kejadian (frekuensi) dalam setiap sesi dibawah ini terintegrasi kedalam petunjuk teknis tahapan ketiga (lihat lampiran 21). Format alat ukur tersebut adalah yakni :

Nama Subyek : N	Tanggal : .....20...
Pengamat : 1/2/3	Indikator : .....
Sesi ke : .....	Fase : $A_1 - B - A_2$

Diisi dengan tally-tally/turus-turus.
---------------------------------------

Wahyu Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

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

Banyaknya kejadian (N) : ..... kali dalam waktu 15 menit.

Setelah dilakukan pencatatan banyaknya kejadian persetiap sesinya maka hasil pencatatan frekuensi seluruhnya di masukkan ke dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3.2 : Akumulasi Data Fase Baseline 1/Intervensi/Baseline 2\***

Pengamat : .....

Nama Subyek : Inisial "N"

Fase : Baseline

Indikator : Mampu mengikuti instruksi saat Bermain dalam Permainan Kelompok

Waktu : 09.15 – 09.30 WITA

No	Sesi/Tanggal	Frekuensi	Total Frekuensi	Deskripsi
1.				
Dst				
N Sesi = .....		N frekuensi =	.....	

Catatan :

- Gunakan tally-tally dalam kolom frekuensi setiap target behavior terjadi dalam waktu 15 menit.
- Pada kolom deskripsi diisi dengan uraian hal-hal penting yang terjadi dan berkaitan langsung saat pengumpulan data dilakukan setiap fasenya.

\*Tulis salah satu fase

Dengan menggunakan alat ukur tersebut diatas maka hasil pengukuran target behavior dari tiga orang yang mencatat dan mengukur, diolah sehingga diperoleh hasil pengukuran banyaknya kejadian (frekuensi) pada fase baseline dan fase intervensi yang reliabel.

## H. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian, teknik yang digunakan adalah

observasi dengan mencatat setiap perubahan yang terjadi pada target perilaku

Wahyu Firmansyah, 2013

Pengaruh Penggunaan Pendekatan Bimbingan Kelompok Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Autistik

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

sebelum diberikan perlakuan (Baseline/A<sub>1</sub>), selama (Intervensi) dan setelah dilakukan intervensi (Baseline/A<sub>2</sub>). Hal yang perlu diobservasi dalam kemampuan interaksi sosial anak autistik yang akan dijadikan panduan dalam proses pengumpulan data yakni indikator kemampuan mengikuti intruksi saat bermain dalam permainan kelompok. Indikator yang disebutkan itu akan dicatat berapa kali jumlah kejadian (frekuensi) persesinya. Batasan waktu yang digunakan adalah 15 menit/sesi.

### I. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dengan membandingkan perubahan-perubahan kemampuan interaksi sosial anak autis sebelum, saat dan setelah dilakukan intervensi. Dikatakan ada pengaruh penggunaan pendekatan bimbingan kelompok dengan teknik bermain terhadap kemampuan interaksi sosial anak autistik jika data hasil intervensi lebih tinggi dibandingkan data baseline. Data ini dianalisis dan divisualisasikan menggunakan grafik garis dengan acuan *Single Subject Research* baseline satu (A<sub>1</sub>) – Intervensi (B) – Baseline dua (A<sub>2</sub>) seperti grafik 3.1 yang telah dicantumkan sebelumnya. Dibawah ini adalah tahapan analisis data dengan acuan prosedur *Single Subject Research* yakni:

1. Analisis dalam kondisi dengan dengan urutan tahapan yang dimulai dari panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, kecenderungan jejak, level stabilitas dan rentang, level perubahan.
2. Analisis antar kondisi baseline dengan kondisi intervensi dengan urutan tahapan yang dimulai dari jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan kecenderungan stabilitas, perubahan level, persentase *overlap* (Sunanto, 2006).