

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian subjek tunggal atau *single subject research* (SSR). Penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2014, hlm. 15), yaitu

Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diharapkan.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian subjek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Menurut Rosnow dan Rosenthal (1999) dalam bukunya Sunanto, dkk (2005, hlm. 56) mengemukakan pendapat mengenai desain penelitian subjek tunggal, yaitu “penelitian subjek tunggal memfokuskan pada data individu sebagai sample penelitian”.

B. Desain Penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain A-B-A. Menurut Sunanto (2005, hlm. 61) mengemukakan bahwa “desain A-B-A merupakan salah satu pengembangan dari desain dasar A-B, desain A-B-A ini telah menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel terikat dan variabel bebas”. Desain A-B pengukuran dilakukan pada kondisi *baseline* kesatu (A-1) , dan fase intervensi. Pada desain A-B-A pengukuran dilakukan pada kondisi *baseline* kesatu (A-1), dan dilanjutkan pada fase Intervensi. Pengukuran pada fase intervensi selesai, kemudian dilanjutkan pada pengukuran kondisi *baseline* kedua (A-2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A-2) ini dimaksud sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional. Desain A-B-A meliputi 3 tahapan, yaitu A-1 (fase *baseline* sebelum intervensi), B (fase intervensi), dan A-2 (fase *baseline* setelah intervensi).

1. **Baseline – 1 (A-1) Pengamatan awal sebelum intervensi.**

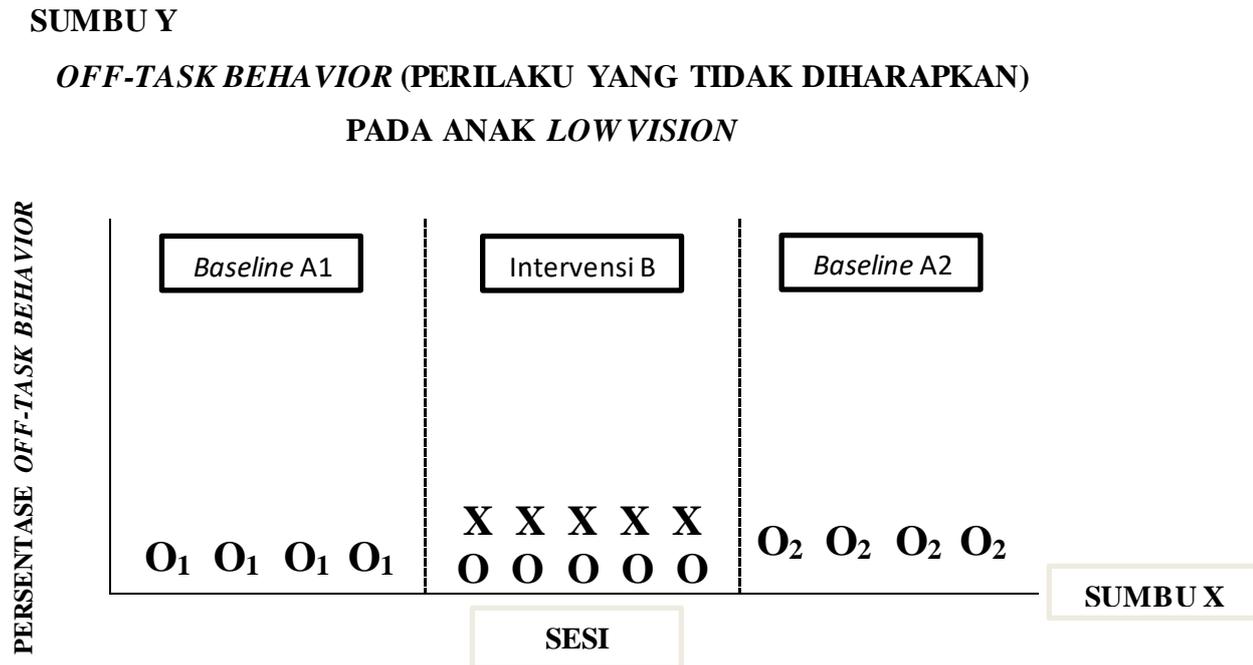
Baseline (A1) digambarkan bahwa anak yang akan diteliti belum mendapatkan perlakuan (intervensi) dari peneliti. Peneliti hanya melihat dan mencatat *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) anak, tanpa campur tangan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 41) mengemukakan bahwa “*baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun.” Pada fase ini, subjek pun belum diberikan intervensi atau perlakuan berupa sebuah permainan bernama *exploratory play* (permainan eksplorasi) yang dapat merangsang anak untuk melakukan instruksi yang diberikan.

2. **Intervensi (B) fase pemberian intervensi kepada anak.**

Sunanto, dkk (2006, hlm. 41) mengemukakan definisi intervensi, yaitu “kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran (*target behavior*) diukur di bawah kondisi tersebut”. Pada fase ini, anak penelitian mulai diberikan perlakuan. Perlakuan tersebut yaitu diberikannya sebuah permainan (*exploratory play*) yang dapat merangsang anak untuk mengoptimalkan indera yang tersisa. Pada fase ini, peneliti akan memberikan *reward* (penghargaan) jika anak dapat mengerjakan dan atau melakukan instruksi yang diberikan. Penghargaan tersebut contohnya pemberian tepukan tangan dan *reinforcement* (penguatan) ‘bagus’, ‘pandai’ secara berulang-ulang dengan tujuan anak lebih termotivasi mengerjakan dan atau melakukan instruksi yang diberikan oleh peneliti.

3. **Baseline – 2 (A-2) pengamatan setelah intervensi.**

Sunanto, dkk (2005, hlm. 61) mengatakan “penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intervensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat.” Pada fase ini, keadaan anak tidak diberikan intervensi lagi. Peneliti akan melihat dan mencatat perilaku anak sesudah diberikan intervensi, apakah ada penurunan pada *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) anak pada saat pembelajaran. Berikut ini adalah desain dari A-B-A:



Gambar 3.1 (Alur Penelitian A-1, B, dan A-2).

Keterangan :

O_1 : Observasi sebelum diberikannya test (*pre-test*)

O_2 : Observasi setelah diberikannya test (*post-test*)

O : Observasi

X : Perlakuan (Pemberian Intervensi)

A1 : merupakan kondisi awal (*baseline – 1 (A1)*). Pada fase ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal subjek sebelum diberikannya perlakuan (intervensi).

B : merupakan kondisi intervensi. Pada fase ini, subjek mulai diberikan perlakuan dengan cara memberikan rangsangan berupa permainan (*exploratory play*), sebagaimana dengan apa yang tergambar pada fase *baseline – 1 (A1)*.

A2 : merupakan kondisi dimana subjek telah diberikan perlakuan (intervensi). Pada fase ini, peneliti akan melihat perubahan yang terjadi pada subjek setelah diberikannya perlakuan (intervensi).

Tawney & Gast (1984) dalam Sunanto, dkk (2005, hlm. 62) mengemukakan bahwa desain A-B-A mempunyai prosedur utama yang perlu mendapat perhatian, diantaranya:

1. Mendefinisikan *target behavior* sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat;
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A-1) secara kontinyu sekurang-kurangnya 3 atau 5 atau sampai trend dan level data mejadi stabil;
3. Memberikan intervensi setelah trend data *baseline* stabil;
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil;

Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil mengulang fase *baseline* (A2).

C. Lokasi dan Subjek Penelitian.

1. Lokasi Penelitian.

Peneliti akan melakukan penelitian yang bertempat di Sekolah Luar Biasa Negeri A Kota Bandung (SLBN A KOTA BANDUNG), yang beralamat di Jalan Pajajaran No.52, Pasir Kaliki, Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat, 40172.

2. Subjek Penelitian.

Subjek penelitian merupakan seorang siswi *low vision*. Berikut adalah biodata dari siswi yang bersangkutan :

Nama (samaran)	: AN
Tempat, tanggal lahir	: Bandung, 21 Januari 2006
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Usia	: 11 tahun
Karakteristik	:

AN yang kini sekolah di SLB Negeri A kota Bandung memiliki hambatan dalam penglihatannya, yaitu *low vision*. Pada awalnya AN pernah bersekolah di Yayasan Suryakanti. Namun pada akhirnya AN direkomendasikan untuk melakukan tes ketajaman mata di RS Cicendo. Hasil dari RS Cicendo yaitu AN mengalami penurunan penglihatan, yaitu *Low Vision*. Pada tahun 2016, anak sempat diperiksa kembali di Bandung *Eye Center*, dengan hasil mata kiri *Vitrum Spher* (-1,25), *Vitrum Clyndr* (-3,50), *Axis* (180), sedangkan mata kiri *Vitrum Spher* (-2,00), *Vitrum Clyndr* (-3,50), *Axis* (10), dan *Distant Vitror* (62). **(hasil tes mata terlampir).**

AN kini sudah duduk di kelas V SDLB. AN termasuk anak yang aktif di kelas. Aktif disini dimaksudkan AN bukan tipe anak yang suka menyendiri di dalam kelas. AN termasuk anak yang mudah untuk berbaur dengan anak yang lainnya. Namun peneliti disini melihat kejanggalan ketika AN sedang belajar khususnya di dalam kelas. AN seringkali terlihat tidak fokus terdapat pembelajaran yang diberikan guru, bahkan AN sering keluar dari bangkunya (misalnya saja hanya untuk berdiri, jalan-jalan di kelas, bahkan sampai keluar kelas). Tidak hanya keluar dari bangku, AN sering terpengaruhi oleh lingkungan di sekitarnya yang mengakibatkan konsentrasi AN pada saat pembelajaran mudah terganggu. Hal ini menyebabkan tugas dan atau instruksi yang diberikan guru di kelas seringkali tidak dilakukan, dan menjadi terbengkalai. Masalah yang dialami anak disebut dengan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) muncul pada saat pembelajaran yang diberikan di dalam kelas. Peneliti disini akan mencoba untuk memberikan intervensi untuk mengurangi perilaku *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) anak dengan menggunakan permainan *exploratory play* (permainan eksplorasi). Permainan ini merupakan suatu rangsangan supaya anak dapat tertarik dalam pembelajaran yang diberikan.

D. Variabel Penelitian.

1. Variabel Bebas (*Exploratory Play*).

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah *exploratory play*. Menurut Watterson (2012) mengemukakan pendapat mengenai *Exploratory Play* yaitu

The children in exploratory play finding out about object, their properties, what happens when their are manipulated, what their represent, and how they can use creatively. Babies and children explore the psycical environment around them with smell, sight, sound, touch, and taste.

Definisi di atas dapat diartikan bahwa anak-anak dalam menggunakan permainan eksplorasi mencari tahu tentang suatu objek, sifat-sifat mereka, apa yang akan terjadi ketika mereka memanipulasi, dan bagaimana mereka dapat menggunakan kreatifitas yang mereka miliki. Untuk bayi dan anak-anak mereka mengeksplor lingkungan sekitar mereka dengan penciuman, penglihatan, suara, sentuhan, dan rasa.

Penelitian kali ini, peneliti memilih sebuah rangsangan yang berupa permainan yaitu *exploratory play* karena pada hakikatnya anak dapat menggunakan hampir dari keseluruhan indera yang masih berfungsi. Permainan ini digunakan untuk merangsang anak supaya lebih tertarik dan bersemangat dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas. Pada penelitian ini, peneliti akan mengaplikasikan *exploratory play* ini pada anak *low vision*, yang bertujuan mengajarkan anak untuk lebih memahami dan mengetahui pengalaman baru yang ada di lingkungan mereka. *Exploratory play* menggunakan beberapa jenis media, mengombinasikan metode yang sudah ada, dan menggunakan beberapa atau keseluruhan indera yang dapat dioptimalkan dari anak. Indera-endera tersebut diantaranya indera penglihatan, indera pendengaran, indera perabaan, indera penciuman, dan indera perasa. Penggunaan *exploratory play* ini diharapkan dapat menurunkan *off-task behavior* pada anak *low vision*.

2. Variabel Terikat (*Off-Task Behavior*).

Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu *off-task behavior*. Sparzo & Poteet (dalam Sukiman, 2005) yang dikutip ulang oleh Shofihah (2016, hlm.2) menggambarkan perilaku-perilaku siswa yang tidak dikehendaki (*off-task behavior*) di antaranya

Perilaku-perilaku yang termasuk dalam *off-task behavior* antara lain tingkah laku impulsif (*impulsiveness*), tidak memperhatikan (*in attention*), tidak menyelesaikan tugas (*non completion of task*), meninggalkan tempat duduk (*out of seat*), berbicara tanpa permissi (*talking without permission*), tidak ada motivasi untuk belajar (*unmotivated to learn*), tidak siap mengikuti kegiatan di kelas (*un prepared for class*), mengganggu (*disruptive*).

Penelitian ini akan mengurangi perilaku *off-task* anak pada saat pembelajaran di kelas. Hakikatnya belajar merupakan adanya perubahan perilaku pada anak. Pengetahuan anak yang awalnya hanya sedikit, dengan adanya proses belajar baik dengan sadar dan atau tanpa disadari pengetahuan dan perilaku anak akan berubah.

E. Teknik Pengumpulan Data.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data yang dapat memperlihatkan ada tidaknya pengaruh *exploratory play* (permainan eksplorasi) dalam menurunkan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak *low vision*. Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperjelas dan menjawab pertanyaan secara objektif. Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan dua cara, yaitu observasi dan tes.

Widoyoko (2012, hlm. 46) mengemukakan bahwa “observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data di mana pengumpul data mengamati secara visual gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer”. Observasi ini dilakukan selama penelitian berlangsung. Peneliti disini melihat dan mencatat hal apa saja yang dilakukan anak selama pembelajaran berlangsung.

Widoyoko (2012, hlm. 50) mengemukakan bahwa “tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Karakteristik objek dapat berupa keterampilan, pengetahuan, bakat, minat, baik yang dimiliki oleh individu maupun kelompok”. Menurut Arifin (2014, hlm. 149) mengemukakan bahwa “tes perbuatan atau tes praktik adalah tes yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, atau perbuatan”. Tes akan dilakukan pada fase intervensi. Pada fase ini, anak akan diberikan beberapa instruksi yang berkaitan dengan peningkatan *on-task behavior* anak. Tes yang akan diberikan akan disesuaikan dengan mata pelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan anak. Tes akan sesuai dengan buku Siswa Tematik Sekolah Dasar Luar Biasa Tunanetra kelas III yang akan dijabarkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). **(RPP terlampir)**

F. Instrumen Penelitian.

Widoyoko (2012, hlm. 51) mengemukakan bahwa “instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran”. Instrumen penelitian ini berupa format pencatatan serta program pembelajaran yang dimasukkan dalam kegiatan harian, yang sering kita sebut dengan nama RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang disesuaikan dengan buku Tematik Siswa SDLB Tunanetra kelas III jenjang Sekolah Dasar. Materi yang diberikan tentunya disesuaikan dengan kemampuan anak. Berikut tabel kisi-kisi instrumen, tabel instrumen, dan format pencatatan kejadian.

Kisi-kisi Instrumen *Off-Task Behavior* (Perilaku yang Tidak Diharapkan).

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Durasi Penelitian
Perilaku <i>Off-task</i> (<i>Off-task Behavior</i>)	A. Impulsif (<i>Impulsive</i>)	1. Ketika dicek kehadiran, subjek selalu menjawab “hadir” meskipun bukan Dia yang dipanggil.	20 menit pada saat pembelajaran berlangsung
		2. Mengintrupsi atau mengganggu orang lain.	
	B. Gangguan Perhatian (<i>In-attention</i>)	1. Perhatian subjek mudah teralihkan ketika ada temannya yang mondar-mandir di dalam kelas.	
		2. Mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap tugas-tugas (contoh kesulitan anak seperti sulit memahami tugas yang diberikan guru).	
		3. Mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap kegiatan bermain (contoh kesulitan anak seperti sulit memahami dalam instruksi permainan yang diberikan guru).	
		4. Tidak mendengarkan jika diajak berbicara secara langsung (<i>face to face</i>).	
		5. Tidak mampu mengikuti instruksi dengan baik terhadap instruksi yang diberikan guru di dalam kelas.	
		6. Gagal dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru di dalam kelas.	
		7. Mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas (contoh kesulitan yang dialami anak seperti, anak menghindari dari tugas yang diberikan oleh guru dengan cara menangis, dan anak menghindari dari tugas yang diberikan guru dengan cara merajuk).	

		8. Mengalami kesulitan dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan (contoh kesulitan yang dialami anak seperti, anak menghindar dari instruksi sebuah kegiatan yang diberikan oleh guru dengan cara menangis, dan anak menghindar dari instruksi yang diberikan guru dengan cara merajuk).	
		9. Cepat lupa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru di dalam kelas.	
		10. Menolak untuk melakukan tugas-tugas yang diberikan guru.	
		11. Mudah terganggu oleh rangsangan dari luar (seperti adanya orang yang teriak di luar kelas, orang yang mengobrol di luar kelas).	
	C. Keluar dari Bangku (<i>Out of Seat</i>)	1. Berdiri dan diam saja (tidak melakukan atau tidak bertindak apapun).	
		2. Berjalan-jalan di dalam kelas.	
		3. Menghampiri teman yang berbeda bangku (sekedar untuk mencubit, menggebrak meja, mengajak ngobrol).	

Tabel 3.1 (Kisi-Kisi Instrumen Penelitian).

Instrumen Penelitian *Off-Task Behavior* (Perilaku yang Tidak Diharapkan).

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Durasi Penelitian	Penilaian	
				Ada (O)	Tidak Ada (X)
Perilaku <i>Off-task</i> (<i>Off-task Behavior</i>)	A. Impulsif (<i>Impulsive</i>)	1. Ketika dicek kehadiran, subjek selalu menjawab “hadir” meskipun bukan Dia yang dipanggil.	20 menit pada saat pembelajaran berlangsung		
		2. Mengintrupsi atau mengganggu orang lain.			
	B. Gangguan Perhatian (<i>In-attention</i>)	1. Perhatian subjek mudah teralihkan ketika ada temannya yang mondar-mandir di dalam kelas.			
		2. Mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap tugas-tugas (contoh kesulitan anak seperti sulit memahami tugas yang diberikan guru)			
		3. Mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian terhadap kegiatan bermain (contoh kesulitan anak seperti sulit memahami dalam instruksi permainan yang diberikan guru).			

		4. Tidak mendengarkan jika diajak berbicara secara langsung (<i>face to face</i>).		
		5. Tidak mampu mengikuti instruksi dengan baik terhadap instruksi yang diberikan guru di dalam kelas.		
		6. Gagal dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru di dalam kelas.		
		7. Mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas (contoh kesulitan yang dialami anak seperti, anak menghindar dari tugas yang diberikan oleh guru dengan cara menangis, dan anak menghindar dari tugas yang diberikan guru dengan cara merajuk).		
		8. Mengalami kesulitan dalam mengerjakan kegiatan yang diberikan (contoh kesulitan yang dialami anak seperti, anak menghindar dari instruksi sebuah kegiatan yang diberikan oleh guru dengan cara		

		menangis, dan anak menghindari dari instruksi yang diberikan guru dengan cara merajuk).			
		9. Cepat lupa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru di dalam kelas.			
		10. Menolak untuk melakukan tugas-tugas yang diberikan guru.			
		11. Mudah terganggu oleh rangsangan dari luar (seperti adanya orang yang teriak di luar kelas, orang yang mengobrol di luar kelas).			
	C. Keluar dari Bangku (<i>Out of Seat</i>)	1. Berdiri dan diam saja (tidak melakukan atau tidak bertindak apapun).			
		2. Berjalan-jalan di dalam kelas.			
		3. Menghampiri teman yang berbeda bangku (sekedar untuk mencubit, menggebrak meja, mengajak ngobrol.			

Tabel 3.2 (Instrumen Penelitian).

Format Pencatatan Kejadian

Nama Subjek :
Pengamat :
Tanggal Pengamatan :
Perilaku Sasaran : perilaku *off-task*
Waktu Pengamatan : 20 menit

Terjadi Perilaku (O); Tidak Terjadi Perilaku (X)

mnt \ dtk							Jumlah	Persentase
	10"	20"	30"	40"	50"	60"		
1'								
2'								
3'								
4'								
5'								
6'								
7'								
8'								
9'								
10'								
11'								
12'								
13'								
14'								
15'								
16'								
17'								
18'								
19'								
20'								
TOTAL								
RATA-RATA								

Tabel 3.3 (Format Pencatatan Kejadian)

G. Uji Coba Instrumen.

Instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, sebelumnya harus diuji terlebih dahulu untuk mengetahui layak atau tidak layaknya suatu instrumen untuk dipakai dalam proses penelitian. Kelayakan Instrumen dilihat dari valid nya instrumen tersebut. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 173) menyatakan bahwa “instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”.

1. Uji Validitas

Uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap pola perilaku yang akan diteliti oleh peneliti. Guna mengetahui kelayakan instrumen untuk diujikan kepada subjek, maka peneliti melakukan uji kelayakan instrumen dengan bantuan pendapat para ahli (*expert judgement*). Menurut Sugiono (dalam Widoyoko, 2012, hlm. 146) menyatakan bahwa “jumlah tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang dan umumnya mereka telah bergelar doktor sesuai dengan lingkup yang diteliti”. Adapun pendapat dari Widoyoko (2012, hlm. 146) mengemukakan bahwa “penelitian dalam rangka tugas akhir perkuliahan, baik skripsi, tesis, maupun disertasi tenaga ahlinya adalah pembimbing. Jadi walaupun pembimbing belum bergelar doktor (misalnya penelitian untuk menyusun skripsi) dianggap sebagai ahli yang memahami tentang instrumen penelitian”. Pada penelitian ini, peneliti melakukan *Expert Judgement* kepada lima *expert*. Di bawah ini merupakan daftar para *Expert Judgement*.

Daftar Para *Expert Judgement* Instrumen Penelitian

No	Nama <i>Expert</i>	NIP	Jabatan
1	Drs. Ahmad Nawawi, M.Pd.	19541207 198112 1 002	Dosen Departemen PKh FIP UPI / Lektor Kepala.
2	Dr. Tjutju Soendari, M.Pd.	19560214 198003 2 001	Dosen Departemen PKh FIP UPI
3	Dr. Iding Tarsidi, M.Pd.	19660104 199303 1 001	Dosen Departemen PKh FIP UPI / Lektor
4	Eneng Siti Rostiatin, S.Pd.	19690315 199412 2 003	Guru SLBN A Kota Bandung
5	Jujun Suprijatini, S.Pd.	19710609 200604 2 011	Guru SLBN A Kota Bandung

Tabel 3.4 (Daftar *Expert Judgement*).

Hasil *expert judgement* kemudian dihitung dengan menggunakan Lawshe, dimana rumus yang digunakan berdasarkan rasio kecocokan para ahli yang didasarkan pada penting (*essential*) atau tidak penting (*not essential*) dan tidak perlunya butir tes (Susetyo, 2015, hlm. 118), yaitu”

$$CVR = \frac{2ne}{n} - 1$$

Keterangan:

ne = jumlah ahli yang menyatakan penting

n = jumlah penilai ahli

Menurut Susetyo (2015, hlm. 119) menyatakan bahwa “butir dinyatakan valid jika indeks CVR berkisar $-1 \leq CVR \leq 1$. Butir dinyatakan valid jika CVR bertanda positif dan jika bertanda negatif dinyatakan tidak valid karena indeks rasio CVR $0=0,5$ ”. **(Hasil Perhitungan Validitas terlampir)**

H. Prosedur Penelitian.

1. *Baseline* – 1 (A-1).

Baseline (A1) digambarkan bahwa subjek yang akan diteliti belum mendapatkan perlakuan (intervensi) dari peneliti. Subjek melakukan kegiatan senormal dan sealami mungkin, peneliti hanya meneliti dan mencatat kegiatan *off-task* subjek, tanpa campur tangan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 41) mengemukakan bahwa “*baseline* adalah kondisi dimana pengukuran perilaku sasaran (*target behavior*) dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun.” Pada fase ini, subjek belum diberikan intervensi atau perlakuan berupa sebuah permainan bernama *exploratory play* yang dapat merangsang subjek untuk tetap *on-task* pada instruksi yang diberikan. **(Hasil Perhitungan dan Pencatatan Kegiatan *Baseline* – 1 terlampir).**

2. Intervensi (B).

Pada fase intervensi ini, peneliti sudah mulai memberikan tritmen atau perlakuan kepada anak. Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 41) mengemukakan definisi intervensi, yaitu “kondisi intervensi adalah kondisi ketika suatu intervensi telah diberikan dan perilaku sasaran (*target behavior*) diukur di bawah kondisi tersebut”. Pada fase ini, subjek penelitian mulai diberikan perlakuan. Perlakuan tersebut dengan memberikan suatu rangsangan berupa permainan, yaitu *Exploratory Play*. Permainan yang diberikan oleh peneliti disesuaikan dengan buku Siswa Tematik Sekolah Dasar Luar Biasa Tunanetra kelas III yang akan disesuaikan dengan tema pada buku, dan kemampuan anak. Pada fase intervensi ini, peneliti akan menggunakan Tema 1 yaitu yang berjudul Tugasku. **(Hasil Perhitungan dan Pencatatan Kegiatan Intervensi terlampir).**

1) Rabu, 19 Juli 2017.

Pada hari pertama intervensi, peneliti memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tema pada buku TEMATIK 1 berjudul TUGASKU, dengan mengambil SUBTEMA 1 yang berjudul “Tugasku di Rumah” PEMBELAJARAN 1, permainan yang diberikan yaitu menjelajah ruangan kelas (yang seolah-olah ruangan kelas itu adalah rumah anak) dengan mencari sampah-sampah (yang berperan sebagai objek/benda) yang ada di dalam kelas tersebut (misalnya sampah kertas-kertas bekas). Tempat yang akan digunakan yaitu Ruang Kelas 5. Peneliti membuat sebuah drama kecil, yang seolah-olah ruang kelas anak (yang berperan sebagai subjek penelitian) itu adalah rumah Dia, yang dimana sebuah rumah harus rapi dan bersih. Anak berperan sebagai Ani yang orang tuanya sedang tidak berada di rumah, dan Dia harus membereskan rumah dengan bersih dan rapi. Anak diinstruksikan untuk mengeksplor kelas, dan anak harus menemukan sampah-sampah (kertas-kertas) yang ada di dalam kelas, kemudian anak mengumpulkan sampah-sampah (kertas-kertas) tersebut. Anak diinstruksikan untuk mensortir kertas yang masih layak untuk dipakai, dan yang sudah tidak layak dipakai dengan bimbingan dan bantuan peneliti. Setelah anak mencari dan membereskan kertas-kertas bekas tersebut, anak diinstruksikan untuk menyapu, menyodok sampah menggunakan pengki, dan membuang sampah-sampah tersebut ke

dalam tempat sampah. Sebelum menyapu ruangan, anak harus membuka sepatu dan kaos kaki terlebih dahulu. Hal ini diakrenakan supaya anak dapat merasakan permukaan lantai apakah masih banyak pasir atau sudah bersih. Setelah anak melakukan instruksi peneliti, anak dan peneliti berdiskusi tentang fungsi dari sapu, pengki, dan tempat sampah. Selain itu, anak dan peneliti melakukan tanya jawab tentang pentingnya menjaga kebersihan.

2) Kamis, 20 Juli 2017.

Hari kedua intervensi, peneliti memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tema pada buku *TEMATIK 1* berjudul *TUGASKU*, dengan mengambil *SUBTEMA 1* yang berjudul “Tugasku di Rumah” *PEMBELAJARAN 2*. Tempat penelitian dilakukan di Ruang Kelas 5. Peneliti memberikan permainan berupa menanam tanaman. Anak diberikan 5 pot yang masing-masing pot harus diisi dengan tanah dan tanaman. Anak memasukan tanah ke dalam pot, dan menekan tanah supaya lebih padat. Kemudian anak melubangi tanah (untuk tempat tanaman) dan memasukan tanaman tersebut ke dalam tanah. Setelah selesai, anak menambahkan tanah dan menekannya kembali. Kegiatan ini dilakukan supaya anak dapat mengeksplor permukaan kasar dari tanah, mengetahui bau khas tanah, seledri, dan bawang daun, serta anak dapat mengetahui fungsi dari tanah serta fungsi dari tanaman yang mereka tanam (bawang daun dan seledri).

3) Senin, 24 Juli 2017.

Hari ketiga intervensi, peneliti memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tema pada buku *TEMATIK 1* berjudul *TUGASKU*, dengan mengambil *SUBTEMA 1* yang berjudul “Tugasku di Rumah” *PEMBELAJARAN 2*. Tempat penelitian dilakukan di Ruang Kelas 5. Pada fase intervensi di hari ketiga ini, peneliti memberikan pembelajaran matematika yaitu berhitung kepada anak. Peneliti menggunakan stik eskrim dan gelas air mineral bekas. Stik eskrim dan gelas air mineral bekas diberikan warna (merah, kuning, dan biru). Anak diinstruksikan untuk membedakan stik eskrim berdasarkan warna, dibarengi menghitung jumlah stik dari masing-masing warna. Tujuan

dari kegiatan ini, anak dapat membedakan warna dari stik eskrim yang dicampur (dari ketiga warna pada stik eskrim tersebut dicampur jadi satu). Kegiatan ini bertujuan untuk melatih sisa penglihatan anak untuk mengeksplor warna. Selain itu, anak dilatih untuk menghitung bilangan dari 1-15.

4) Selasa, 25 Juli 2017.

Hari keempat intervensi, peneliti memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tema pada buku TEMATIK 1 berjudul TUGASKU, dengan mengambil SUBTEMA 1 yang berjudul “Tugasku di Rumah” PEMBELAJARAN 5. Tempat penelitian ini dilakukan di Lingkungan Sekolah SLB. Pada fase intervensi di hari keempat ini, peneliti mengajak anak untuk mengeksplor lingkungan sekolah. Anak diinstruksikan untuk memungut sampah berupa daun kering dan plastik. Sampah-sampah tersebut dimasukkan ke dalam dus yang diberikan sekat (untuk membedakan sampah plastik dan daun). Kegiatan ini bertujuan supaya anak dapat memahami dan membedakan sampah-sampah disekitar mereka. Selain itu, kegiatan ini bertujuan juga supaya anak dapat fokus terhadap instruksi yang diberikan oleh peneliti. Peneliti dan anak melakukan diskusi mengenai bahaya sampah plastik yang berserakan di lingkungan.

5) Rabu, 26 Juli 2017.

Hari kelima intervensi, peneliti memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tema pada buku TEMATIK 1 berjudul TUGASKU, dengan mengambil SUBTEMA 1 yang berjudul “Tugasku di Rumah” PEMBELAJARAN 5. Pada fase intervensi di hari kelima ini, peneliti mengajak anak untuk memungut sampah kembali. Peneliti memberikan instruksi kepada anak untuk memungut sampah (plastik, daun, dan kertas) kemudian sampah tersebut ditempelkan pada kertas karton berwarna hitam. Sampah disini sebagai objek atau benda yang harus ditemukan oleh anak. Peneliti mengajak anak untuk mengeksplor lingkungan sekolah untuk mencari sampah-sampah yang berserakan di tanah dan jalan. Anak

menelusuri jalan, ketika anak menemukan sampah, kemudian sampah tersebut di tempelkan ke kertas karton hitam. Setelah sampah terkumpul cukup banyak, kemudian peneliti mengajak anak untuk kembali ke kelas. Di kelas, peneliti bersama anak mendiskusikan sampah apa saja yang ditemukan oleh anak, kemudian peneliti meminta anak untuk menjelaskan sampah tersebut termasuk ke dalam (plastik, kertas, atau daun). Peneliti meminta anak untuk menyebutkan fungsi dari bahan sampah (plastik, kertas, daun) yang ditemukan oleh anak. Hal ini dilakukan supaya anak mengenal nama dari bahan sampah yang mereka temukan, dan mengenal fungsi dari bahan sampah yang mereka temukan.

6) Kamis, 27 Juli 2017

Pada fase intervensi dihari keenam ini, peneliti dan anak-anak akan memainkan sebuah drama kecil. Anak dan temannya akan ditugaskan untuk bekerja sama dalam menemukan objek/benda yang diinstruksikan oleh peneliti. Pada proses intervensi ini, peneliti membuat seolah-oleh ruangan kelas mereka adalah dapur rumah mereka sendiri. Dimana berserakannya tempat makan dan bumbu-bumbu dapur (disini bumbu dapur telah dimasukan ke dalam cup palstik dan ditutup oleh plastik hitam dan kertas hijau). Adapun bumbu-bumbu dapur yang dipakai yaitu : gula, garam, bawang merah, bawang putih, terasi, dan asem jawa. Peneliti menginstruksikan untuk membereskan dapurr tersebut dan menyimpan bumbu-bumbu dapur tersebut ke tempatnya (disini tempat bumbu dapur adalah meja mereka). Setelah alat makan dan bumbu dapur terkumpul di atas meja, peneliti mulai membuka satu per satu bumbu dapur tersebut. Peneliti memberikan bumbu dapur satu per satu kepada anak. Anak diinstruksikan untuk mencium (terasi, bawang merah, bawang putih) dan merasakan/menjilat (asem jawa, gula, garam). Peneliti dan anak saling berdiskusi tentang nama dari bumbu yang mereka cium dan atau mereka cicipi. Kemudian mereka memyebutkan nama dan fungsi dari masing-masing bumbu.

7) Senin, 31 Juli 2017

Pada fase intervensi dihari ketujuh, peneliti lebih menekankan pada indera pendengaran dan sisa indera penglihatan anak. Anak diinstruksikan untuk melihat gambar-gambar hewan yang telah disediakan. Gambar-gambar hewan yang digunakan diantaranya, anjing, ayam, bebek, burung, katak, kucing, dan sapi. Pada pertemuan kali ini, anak diinstruksikan untuk melihat dan menyebutkan nama dari masing-masing gambar hewan tersebut. Selain itu, anak diinstruksikan untuk mendengarkan suara-suara hewan dan menyebutkan nama dari masing-masing suara hewan yang di dengar oleh anak. Hal ini bertujuan untuk melatih pendengaran dan sisa penglihatan anak.

8) Selasa, 01 Agustus 2017

Pada fase intervensi hari kedelapan, instruksi yang diberikan peneliti kepada anak masih sama seperti instruk pada hari sebelumnya (hati ketujuh). Meskipun demikian, adanya tambahan instruksi kepada anak. Peneliti menggunakan alat bantu tambahan yaitu berupa papan (duplek) yang sudah dilapisi oleh solatip. Instruksi yang diberikan yaitu, anak diharuskan mendengarkan suara hewan apa yang didengar, kemudian anak harus memilih gambar sesuai dengan suara hewan yang didengar. Setelah itu, anak harus menempelkan gambar hewan yang sebelumnya telah didengar suaranya (suara hewan).

9) Rabu, 02 Agustus 2017

Pada fase intervensi hari kesembilan (intervensi terakhir), peneliti mengajak anak untuk melakukan pengolesan selai ke roti. Disini peneliti menggunakan alat dan bahan berupa roti tawar, pisau plastik, selai stroberi, coklat ceres, dan bungkus plastik. Anak diinstruksikan untuk memotong roti menggunakan pisau plastik menjadi 4 bagian. Kemudian anak mengoleskan selai stroberi ke permukaan roti dan menaburkan coklat ceres ke permukaan roti yang sudah diberikan selai stroberi tersebut. Setelah semuanya selesai, anak diajak mengeksplor ruangan kelas Sekolah Dasar, dengan tujuan supaya anak lebih berani dan mengajarkan anak untuk berbagi bersama teman-temannya

3. *Baseline – 2 (A-2).*

Pada fase ini, keadaan subjek tidak diberikan intervensi atau tindakan berupa rangsangan supaya subjek dapat *on-task* pada instruksi yang diberikan, melainkan peneliti akan meneliti perilaku subjek sesudah diberikan intervensi. Apakah perilaku subjek berubah menjadi *on-task* pada instruksi yang diberikan, atau perilaku subjek kembali seperti sebelum diberikannya intervensi. **(Hasil Perhitungan dan Pencatatan Kegiatan *Baseline – 2* terlampir).**

I. Pengolahan dan Analisis Data.

1. Pengolahan Data.

Menurut Arifin (2009, hlm. 107) mengemukakan bahwa “pengolahan data adalah mengubah wujud data yang sudah dikumpulkan menjadi sebuah sajian data yang menarik dan bermakna”. Pengolahan data yang dilakukan peneliti yakni Frekuensi. Frekuensi menunjukkan berapa kali suatu peristiwa terjadi pada periode waktu tertentu (Sunanto, 2005, hlm. 15). Menurut Sunanto (2005, hlm. 15) “frekuensi juga dapat digunakan untuk alat mengukur variabel terikat dimana perilaku yang diukur dapat terjadi dalam jumlah tak terbatas jika periode pengukurannya telah ditetapkan secara konstan”.

Data yang diperoleh peneliti didapat dari hasil pengamatan (observasi) secara langsung di lapangan. Peneliti mencatat jumlah kejadian (*off-task behavior*) pada anak selama pembelajaran berlangsung. Cara lain yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu dengan cara pencatatan interval. Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 21) mengemukakan bahwa “pencatatan interval adalah cara yang dilakukan dengan membagi periode waktu observasi ke dalam interval waktu yang lebih kecil dan mencatat perilaku yang terjadi pada setiap interval waktu tersebut”. Data yang sudah terkumpul semua, kemudian diolah ke dalam grafik A-B-A *design*, fungsinya untuk mengetahui sejauh mana tingkat kestabilan penurunan *off-task behavior* (perilaku yang tidak diharapkan) pada anak dengan menggunakan statistik deskriptif.

Grafik yang digunakan dalam desain penelitian subjek tunggal adalah grafik tipe garis sederhana (*type simple line graph*). Bentuk dasar grafik yang sering digunakan dalam penelitian modifikasi umumnya, yaitu:

- a) **Absis**: sumbu X yang merupakan sumbu mendatar yang menunjukkan satuan untuk variabel bebas (misalnya sesi, hari, tanggal).
- b) **Ordinant** : sumbu Y yang merupakan sumbu vertikal yang menunjukkan satuan untuk variabel terikat (misalnya persen, frekuensi, durasi).
- c) **Titik Awal** : pertemuan antara sumbu X dengan sumbu Y sebagai titik awal satuan variabel bebaas dan terikat.
- d) **Skala**: garis-garis pendek pada sumbu X dan sumbu Y yang menunjukkan ukuran (misalnya 0%, 25%,).
- e) **Label Kondisi** : keterangan yang menggambarkan kondisi eksperimen misalnya *baseline* atau intervensi.
- f) **Grafik Perubahan Kondisi**: garis vertikal yang menunjukkan adanya perubahan kondisi ke kondisi yang lainnya.
- g) **Judul Grafik** : judul yang mengarahkan perhatian pembaca agar segera diketahui hubungan antara variabel bebas dan terikat.

2. Analisis Data.

Analisis data merupakan tahapan terakhir sebelum menarik kesimpulan dari suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 333) menyatakan bahwa “dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal”. Data yang sudah terkumpul dan diolah kemudian data tersebut dianalisis ke dalam stastistik deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran secara jelas dalam jangka waktu tertentu. Penyajian data dengan menggunakan grafik atau diagram.

Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 38) mengemukakan bahwa “grafik memiliki peranan penting pada saat menganalisis data dalam penelitian modifikasi perilaku dengan disain subjek tunggal. Grafik berfungsi untuk mengomunikasikan data kepada pembaca tanpa menggunakan kata-kata”. Grafik tersebut adalah grafik batang, grafik garis (poligon), grafik lingkaran, dan grafik gambar. Pada penelitian ini peneliti menggunakan grafik garis untuk menyajikan data saat fase *baseline* 1 (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline* 2 (A2). Oleh sebab itu, agar

grafik dapat mengomunikasikan informasi kepada pembaca maka grafik tersebut harus memiliki empat prinsip yaitu kejelasan, kesederhanaan, penampilan, dan desain.

Menurut Sunanto, (2005, hlm.37) komponen yang harus terdapat dalam grafik adalah “Absis, Ordinat, Titik Awal, Skala, Label Kondisi, Garis Perubahan Kondisi, dan Judul Grafik”. Data yang terkumpul dari fase *baseline* 1 (A1), fase intervensi (B), dan fase *baseline* 2 (A2), kemudian data tersebut dimasukkan ke dalam grafik garis. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari intervensi/*treatment* terhadap variabel terikat, maka dibutuhkan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Menurut Sunanto (2005, hlm.99) yang dimaksud dengan analisis perubahan dalam kondisi yaitu “menganalisis perubahan data dalam satu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi/*treatment*”. Analisis dalam kondisi memiliki komponen yang meliputi: panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas (*level stability*), tingkat perubahan, jejak data (*data path*), dan rentang. Menurut Sunanto (2005, hlm. 103) mengemukakan bahwa

Analisis antar kondisi yaitu menganalisis perubahan data antar kondisi misalnya kondisi *baseline* dengan kondisi intervensi/*treatment*. Analisis antar kondisi meliputi komponen sebagai berikut : variabel yang diubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas dan efeknya, perubahan level data, data yang tumpang tindih.

Pada penelitian ini, analisis data yang digunakan yaitu menggunakan perhitungan statistik deskriptif. Menurut Arikunto (2013, hlm. 282) menyatakan bahwa perhitungan statistik deskriptif yaitu “data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian korelasional, komparatif, atau eksperimen diolah dengan rumus statistik yang sudah disediakan, baik secara manual maupun dengan menggunakan jasa komputer”. Penggunaan perhitungan statistik deskriptif bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh intervensi terhadap *target behavior* yang akan dirubah dalam jangka waktu tertentu. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data tersebut, yaitu:

- a) Menskor dalam bentuk persentase pada kondisi *baseline-1* (A-1) dari subjek pada setiap sesi;
- b) Menskor dalam bentuk persentase pada kondisi intervensi (B) dari subjek pada tiap sesi;
- c) Menskor dalam bentuk persentase pada kondisi *baseline-2* (A-2) dari subjek pada tiap sesi;
- d) Membuat tabel penelitian untuk skor dalam bentuk persentase yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2);
- e) Membandingkan hasil skor dalam bentuk persentase yang telah diperoleh pada kondisi *baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2);
- f) Memuat analisis data dalam bentuk grafik sehingga dapat dilihat secara langsung perubahan yang terjadi dari ketiga fase (*baseline-1* (A-1), intervensi (B), dan *baseline-2* (A-2));
- g) Membuat analisis dalam kondisi dan antar kondisi.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis visual yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Perhitungan ini dilakukan dengan menganalisis data dalam kondisi dan antar kondisi.

a) Analisis Data Dalam Kondisi.

Menurut Sunanto, dkk (2006, hlm. 68) mengatakan “Analisis perubahan dalam kondisi adalah analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya kondisi *baseline* atau kondisi intervensi?”. Komponen-komponen yang akan dianalisis dalam kondisi ini meliputi:

1) Panjang Kondisi.

Panjang kondisi atau banyaknya data yang juga menunjukkan banyaknya sesi yang dilakukan dalam setiap kondisi ini tidak ada ketentuan yang passti, tetapi data dalam tahap *baseline* dikumpulkan sampai data yang didapat menunjukkan stabilitas dan arah yang jelas.

2) Kecenderungan Arah.

Kecenderungan arah digambarkan dengan garis lurus yang melintasi semua data dalam kondisi dimana banyaknya data yang berada di atas dan di bawah garis tersebut sama banyak. Penentuan kecenderungan arah pada penelitian ini menggunakan metode belah tengah (*split middle*) dengan langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- a. Membagi data menjadi dua bagian (jika data genap);
- b. Menjadi dua data menjadi kanan dan kiri;
- c. Menentukan posisi median dari masing-masing belahan;
- d. Menarik garis sejajar dengan absis yang menghubungkan titik temu antara median data bagian kanan dan kiri

3) Kecenderungan Stabilitas

Sunanto, dkk (2005, hlm. 113), mengemukakan pendapat mengenai kecenderungan stabilitas, yaitu

Kecenderungan stabilitas menunjukkan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi. Menentukan kecenderungan atau tingkat stabilitas kemampuan siswa dalam kondisi baik *baseline* maupun intervensi, dalam penelitian ini menggunakan kriteria stabilitas 15%. Jika persentase stabilitas sebesar 85%-90% maka data dikatakan stabil, sedangkan jika persentase di bawah 85% maka data dikatakan tidak stabil.

Berikut langkah-langkah yang ditempuh dalam mencari kecenderungan stabilitas dengan menggunakan kriteria stabilitas 15%, diantaranya:

- a. Mencari skor maksimum;
- b. Mencari rentang stabilitas dengan cara: skor maksimum x 0,15;
- c. Menghitung *mean level* (jumlah skor + jumlah banyak data);
- d. Menghitung batas atas dengan cara: *mean level* + (0,5 x rentang stabilitas)
- e. Menghitung batas bawah dengan cara: *mean level* + (0,5 x rentang stabilitas);
- f. Membuat grafik kecenderungan stabilitas;
- g. Menghitung persentase stabilitas = bayaknya poin yang berada pada rentang batas atas dan batas bawah dibagi banyaknya data poin x 100%.

4) Jejak Data.

Jejak data digambarkan dengan menelusuri perubahan dari satu data ke data lainnya dalam suatu kondisi yang secara umum dapat disimpulkan ke dalam tiga kemungkinan, yaitu menaik, menurun, dan mendatar. Hal ini sama dengan yang ditunjukkan oleh analisis pada kecenderungan arah.

5) Tingkat Perubahan (*level change*)..

Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. Tingkat perubahan data diketahui dengan cara menghitung selisih antara data pertama pada setiap fase. Setelah itu tentukan arah dengan memberi tanda positif (+) jika meningkat, tanda negatif (-) jika menurun, dan sama dengan (=) jika tidak ada perubahan.

6) Rentang.

Rentang merupakan jarak antara data pertama dengan data terakhir yang memberikan informasi sebagaimana yang diberikan pada analisis tingkat perubahan.

b) Analisis Data Antar Kondisi.

Adapun komponen-komponen analisis data antar kondisi antara lain meliputi:

1) Variabel yang Diubah.

Variabel terikat atau *target behavior* difokuskan pada satu perilaku, artinya analisis ditekankan pada efek atau pengaruh intervensi terhadap *target behavior*.

2) Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya.

Perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi menunjukkan makna perubahan *target behavior* akibat dari intervensi, yang secara garis besar kemungkinannya adalah mendatar kemendatar, 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 perubahan kecenderungan arah sangat tergantung pada tujuan intervensi.

3) Perubahan Stabilitas dan Efeknya.

Perubahan stabilitas adalah untuk melihat perubahan dari setiap data pada masing-masing kondisi *baseline* dan intervensi. Data dikatakan stabil apabila data tersebut menunjukkan arah mendatar, menaik, atau menurun secara konsisten.

4) Perubahan Level Data.

Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data berubah pada setiap kondisi *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Perubahan ini ditentukan dengan cara menentukan data fase *baseline* (A) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada fase intervensi (B) kemudian menghitung selisih keduanya.

5) Persentase *Overlap*.

Overlap atau data tumpang tindih adalah terjadinya data yang sama pada kedua kondisi antara fase *baseline* dengan intervensi, semakin kecil persentase *overlap*, maka semakin baik pengaruh intervensi yang diberikan peneliti terhadap *target behavior*. Menurut Sunanto, dkk (2005, hlm. 99) mengemukakan langkah-langkah untuk menentukan *overlap* pada fase *baseline* (A) dengan intervensi (B) adalah sebagai berikut:

- a. Melihat batas atas dan bawah pada kondisi *baseline* (A);
- b. Menghitung banyaknya data pada fase intervensi (B) yang berada pada rentang fase *baseline* (A);
- c. Membagi banyaknya data yang diperoleh pada langkah ke-2 (point b) dengan banyaknya data dalam fase intervensi (B), kemudian dikalikan 100.

Jika data pada fase *baseline* (A) lebih dari 90% yang tumpang tindih pada fase intervensi (B), ini berarti bahwa pengaruh intervensi terhadap *target behavior* tidak diyakini.