

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Definisi Variabel**

##### **3.1.1 Definisi Konseptual Variabel Bebas**

Menurut Martin dan Pear (2015) token ekonomi adalah sebuah program behavioral dimana individu dapat memperoleh ‘token’ untuk beragam perilaku yang diinginkan dan dapat menukarkan penanda tersebut demi memperoleh penguat pendukung.

Sedangkan menurut Davison (dalam Mufidah, 2012) menjelaskan token ekonomi sebagai suatu prosedur yang menggunakan token (bisa berbentuk kepingan poker, atau stiker) untuk diberikan ketika perilaku yang diharapkan muncul dan kemudian token tersebut dapat ditukar dengan benda-benda atau aktivitas yang diinginkan.

Menurut Ayllon (dalam Rohmaniar dan Krisnani, 2019) token ekonomi adalah satu bentuk perubahan perilaku yang dirancang untuk meningkatkan perilaku yang disukai dan mengurangi perilaku yang tidak disukai dengan menggunakan token atau koin.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa token ekonomi adalah program behavioral yang menggunakan token setiap perilaku yang diinginkan muncul dan dapat ditukar dengan reward dengan tujuan untuk meningkatkan perilaku yang disukai.

Menurut Fahrudin (2010a, 2012b) terdapat enam elemen yang perlu ada dalam pelaksanaan terapi psikososial menggunakan teknik token ekonomi yaitu;

1. Token (Koin)

Segala sesuatu yang bisa dilihat dan dapat dihitung dapat dijadikan token. Token seharusnya sesuatu yang menarik, mudah dibawah dan sukar ditiru. Umumnya beberapa item dapat dijadikan token seperti duit poker, stiker, tally poin, atau uang mainan. Ketika individu menampilkan tingkah laku yang disukai, maka klien segera diberikan sejumlah token. Token harus

tidak punya nilai bagi mereka. Mereka harus mengumpulkan token dan kemudian menukarkannya dengan sesuatu yang berharga, diberikan keistimewaan atau diberi kemudahan melakukan aktivitas lain.

## 2. Kejelasan Pendefinisian Tingkah Laku Target

Individu yang terlibat dalam ekonomi token harus mengetahui secara jelas apakah yang harus mereka lakukan agar mendapatkan token. Tingkah laku yang disukai dan yang tidak disukai harus dijelaskan diawal secara sederhana dan termasuk yang spesifik. Jumlah token yang akan dihadiahkan bagi setiap perilaku juga harus bersifat spesifik

## 3. Motif-motif Penguat (*Back-up Reinforcers*)

Motivasi penguat adalah objek yang penuh arti, keistimewaan, atau aktivitas tambahan yang dapat diberikan kepada siswa sebagai pertukaran dengan token yang mereka peroleh. Token dapat berupa mainan-mainan, waktu tambahan, atau tamasya/ aktivitas. Kesuksesan dari suatu ekonomi token tergantung pada pesona (tawaran menarik/kenikmatan) dari motif-motif penguat tersebut. Individu akan termotivasi untuk mendapatkan token jika mereka mengetahui bentuk penghargaan di masa depan yang diwakili oleh tanda-tanda yang mereka terima. Suatu ekonomi token yang direncanakan akan menjadi baik jika penggunaan motif-motif penguat tersebut dipilih sendiri oleh individu tersebut.

## 4. Sistem Penukaran Token

Siswa perlu tahu adanya mekanisme tempat dan waktu yang sesuai untuk mereka menukarkan token dengan motif-motif penguat tadi. Nilai dari suatu token dari setiap motif penguat ditentukan oleh nilai uang, permintaan, atau nilai terapi yang dijalankan. Sebagai contoh, jika motif penguat itu adalah mahal atau sangat menarik maka nilai token harus yang lebih tinggi. Jika nilai token ditetapkan terlalu rendah, maka individu kurang termotivasi untuk mendapatkan token. Dan sebaliknya, jika nilai itu diatur terlalu tinggi, maka individu akan merasa takut atau ragu dalam mendapatkan token.

## 5. Suatu Sistem Perekam Data

Artiningtyas Ramadhani, 2022

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK TOKEN EKONOMI TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN MENGERJAKAN TUGAS PADA ANAK TUNALARAS**

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

Sebelum intervensi dimulai, informasi (baseline data) perilaku individu yang sekarang perlu dikumpulkan. Perubahan perilaku kemudian direkam di lembar data harian (daily data sheet). Informasi ini digunakan untuk mengukur kemajuan individu dan efektivitas dari token economy. Informasi mengenai pertukaran dari token juga perlu untuk direkam/dicatat.

## 6. Implementasi

Keberhasilan implementasi Ekonomi Token sangat tergantung dari Petugas sebagai fasilitator yang harus memperlihatkan perilaku-perilaku yang sama, menggunakan token dalam jumlah yang sesuai, menghindari motif penguat dibagikan dengan bebas, dan mencegah token dari pemalsuan, pencurian, atau diperoleh secara tidak adil.

### 3.1.2 Definisi Konseptual Variabel Terikat

Disiplin berkaitan dengan pengendalian diri seseorang terhadap aturan aturan yang diterapkan baik oleh orang yang bersangkutan maupun berasal dari luar (Arikunto, 2003).

Sedangkan menurut Soegeng (dalam Tulus, 2020) mengartikan disiplin sebagai kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan atau ketertiban.

Pendapat lain disampaikan oleh Maman Rachman (dalam Tulus, 2020) menjelaskan disiplin sebagai upaya mengendalikan diri dan sikap mental individu atau masyarakat dalam mengembangkan kepatuhan dan ketaatan terhadap peraturan dan tata tertib berdasarkan dorongan dan kesadaran yang muncul dari dalam hatinya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa disiplin merupakan perilaku pengendalian diri yang ditunjukkan dengan ketaatan dan kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku.

Indikator kedisiplinan dalam belajar seperti yang diungkapkan oleh Gunarsa (dalam Melvin dan Surdin, 2017, hlm.6) meliputi:

1. Taat, terdiri dari disiplin terhadap jam pelajaran.
2. Tanggung jawab, terdiri dari kepatuhan terhadap jam pelajaran, dan kepatuhan terhadap aturan sekolah.
3. komitmen, terdiri dari kesetiaan terhadap materi pelajaran.
4. Efektif, terdiri dari keteraturan penggunaan waktu,
5. Kerja sama terdiri dari ketertiban dalam proses pembelajaran.

### **1.1.3 Definisi Operasional Variabel Bebas**

Variabel bebas dari penelitian ini adalah token ekonomi, yaitu suatu prosedur pemberian token setiap perilaku yang diinginkan muncul, yang kemudian dapat diakumulasikan dan ditukarkan dengan reward, dengan tujuan untuk meningkatkan perilaku disiplin.

Dalam penelitian ini, token yang digunakan berupa stiker berwarna berbentuk bulat dengan tulisan angka sesuai dengan jumlah indikator kedisiplinan yang terpenuhi. Pemberian token dilakukan saat kedua belah pihak yang terlibat, yaitu peneliti dan subjek penelitian hadir pada waktu dan tempat yang sama sesuai dengan perjanjian, yaitu setelah jam sekolah berakhir pukul 11.00 WIB.

Token yang dimiliki siswa diakumulasikan setiap 4 hari, dan apabila siswa berhasil mengumpulkan jumlah token tertentu dapat ditukarkan dengan *reward* yang beragam sesuai jumlah token yang dimilikinya. Reward yang diberikan dapat berupa kegiatan yang disukai oleh siswa maupun barang yang memiliki nilai uang. Adapun peraturan penukaran token sebagai berikut :

1. Token dapat ditukarkan dengan reward setiap 4 hari.
2. Siswa dapat menukarkan seluruh jumlah token yang dimiliki maupun sebagian jumlah token.

3. Token tidak dapat ditukarkan dengan reward selain pada hari penukaran token.
4. Adapun harga setiap reward sebagai berikut:

<b>Jumlah Token</b>	<b>Reward</b>
0-14	Belum Mendapat Reward
15	Reward Berupa Kegiatan Selama 15 Menit
21	Reward Berupa kegiatan selama 20 menit
28	Reward berupa kegiatan selama 25 menit
29	Reward berupa makanan senilai 10.000
35	Reward berupa makanan senilai 15.000
42	Reward berupa makanan senilai 20.000
43	Reward berupa barang senilai 30.000
49	Reward berupa barang senilai 40.000
56	Reward berupa barang senilai 50.000

5. Reward yang memiliki nilai uang dapat ditukar dengan uang sesuai dengan jumlah token yang dimiliki.

#### **1.1.4 Definisi Operasional Variabel Terikat**

Variabel terikat dari penelitian ini adalah kedisiplinan mengerjakan tugas, yaitu kemauan dan kemampuan siswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas sesuai dengan peraturan yang berlaku. Kedisiplinan mengerjakan tugas ini dilihat dan diukur selama proses pembelajaran di kelas, yaitu dari pukul 08.00 WIB- 11.00 WIB.

Pada penelitian ini, kedisiplinan siswa diukur dari 5 aspek yang diuraikan sebagai berikut:

Artiningtyas Ramadhani, 2022

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK TOKEN EKONOMI TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN MENGERJAKAN TUGAS PADA ANAK TUNALARAS**

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

1. Taat, terdiri dari urutan mengerjakan tugas, ketepatan waktu, dan kelengkapan tugas.
2. Tanggung jawab, yang terdiri dari memperbaiki soal yang salah, dan menyelesaikan tugas hingga tuntas.
3. Komitmen, terdiri dari mempelajari setiap materi yang diberikan dan tidak menyerah saat ada soal yang sulit.
4. Efektif, terdiri dari keteraturan dalam menggunakan waktu istirahat, datang dan pulang.
5. Kerjasama, terdiri dari menerima tugas yang diberikan, memperhatikan pelajaran dan mengikuti aturan belajar.

Seluruh indikator tersebut diamati dengan observasi langsung, dan diakumulasikan dalam bentuk persentase. Perolehan persentase dapat dikategorikan menjadi 4 kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

## 1.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode single subjek research (SSR) atau penelitian subjek tunggal (PTS). Penelitian SSR merupakan penelitian yang memodifikasi perilaku manusia dengan memberikan stimulus tertentu. Perubahan atau modifikasi perilaku pada manusia dinamakan dengan target behavior. Tawney dan Gats (dalam Effendi, 2017 hlm.3) mengemukakan bahwa:

*Single Subject Research design is an integral part of behavior analytic tradition. The term refers to a research strategy developed to document changes in the behavior of individual subject. Through the accurate selection and utilization of the family design, it is possible to demonstrate a functional relationship between intervention and a change in behavior.*

*Pada desain penelitian subjek tunggal pengukuran target behavior atau perubahan perilaku dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu misalnya perminggu, perhari, perjam. Perbandingan tidak dilakukan antar individu maupun kelompok tetapi dibandingkan pada subjek yang sama dalam kondisi yang berbeda (Sunanto, dalam Effendi, 2017, hal. 3)*

Single subjek research didasari oleh psikologi behavioristik yaitu perubahan perilaku seseorang sesuai dengan etika dan norma yang berlaku di masyarakat. Psikologi behavior memandang perilaku manusia dapat dimodifikasi atau diubah dengan memberikan stimulus.

### 1.3 Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB E Prayuwana Yogyakarta, adapun subjek penelitian dari penelitian ini sebagai berikut:

Nama : V  
Usia : 15 Tahun  
Kelas : 9 Sekolah Menengah Pertama  
Hambatan : Tunalaras

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas, subjek memiliki permasalahan kurang disiplin, terutama dalam proses pembelajaran di kelas. Perilaku kurang disiplin subjek ditunjukkan dengan perilaku terlambat masuk ke kelas, dan terkadang membolos. Subjek sering mengungkapkan berbagai alasan untuk menghindari belajar di kelas. Selama proses pembelajaran, subjek menunjukkan sikap bosan dan tidak antusias, seringkali bermain handphone saat materi pelajaran sedang dijelaskan. Subjek juga seringkali menolak ketika diberikan tugas, baik tugas sekolah maupun tugas rumah. Seringkali subjek juga mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru di kelas. Apabila subjek mengerjakan tugas, hasil pekerjaannya seringkali tidak selesai seluruhnya, atau tidak sesuai dengan instruksi yang diberikan. Sedangkan untuk tugas rumah, subjek lebih sering tidak mengerjakan. Guru menjelaskan tidak dapat memberikan hukuman terhadap siswa karena respon siswa terhadap hukuman dapat berupa amarah atau dapat berujung siswa tidak mau masuk sekolah.

Artiningtyas Ramadhani, 2022

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK TOKEN EKONOMI TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN MENGERJAKAN TUGAS PADA ANAK TUNALARAS**

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

## **1.4 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain A-B-A. Menurut Sunanto (2005) 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.

Prosedur dasarnya tidak banyak berbeda dengan desain A-B, hanya saja telah ada pengulangan fase baseline. Mula-mula target behavior diukur secara kontinu pada kondisi baseline (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada kondisi intervensi (B). Berbeda dengan desain A-B, pada desain A-B-A setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. 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.

## **1.5 Prosedur Penelitian**

### **1.5.1 Baseline**

Pada tahap ini dilakukan observasi dengan memberikan checklist apabila indikator kedisiplinan dalam mengerjakan tugas dipatuhi oleh anak Tunalaras. Data hasil observasi akan diubah menjadi bentuk persentase. Dalam tahapan ini siswa belum mendapatkan token jika berperilaku sesuai harapan. Hasil dari pencatatan data ini lah yang merupakan data baseline (A) yang kemudian akan dianalisis untuk mengetahui kestabilan data sebelum memasuki fase intervensi (B).

### **1.5.2 Intervensi**

Pada tahap ini dilakukan modifikasi perilaku dengan menggunakan teknik Token Ekonomi. Intervensi dilakukan dengan mengikuti prosedur dari teknik Token Ekonomi. Pada tahap ini dilakukan pengamatan dengan observasi dengan data yang dihasilkan berupa persentase. Namun pada tahap ini, siswa akan mendapatkan token setiap hari sesuai jumlah indikator kedisiplinan mengerjakan



tugas yang dipatuhi oleh siswa. Data hasil pencatatan ini kemudian akan menjadi data (B) yang akan dibandingkan dengan data (A) untuk mengetahui adanya perubahan target perilaku sebelum dan sesudah dilakukannya intervensi.

### **1.5.3 Baseline 2**

Setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi baseline kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi baseline yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk fase intrvensi sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional antara variabel bebas dan variabel terikat. (Sunanto, 2005).

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengamatan atau observasi. Observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti melihat situasi penelitian. Penggunaan instrumen observasi dalam penelitian ini karena sangat sesuai dengan subjek yang diteliti, yaitu perilaku.

Menurut Salvia ( dalam Marlina, 2015, hal.85) ada dua pendekatan yang dapat digunakan dalam melakukan observasi yaitu kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini digunakan observasi kuantitatif, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan mencatat data hasil observasi.

Adapun pencatatan data dilakukan dengan menghitung persentase. Persentase merupakan satuan pengukuran variabel terikat yang sering digunakan oleh peneliti dan guru untuk mengukur perilaku dalam bidang akademik maupun sosial (Sunanto, 2005). Dalam penelitian ini, perilaku akademik yang diukur yaitu kedisiplinan dalam mengerjakan tugas.

## **KISI KISI INSTRUMEN PENELITIAN**

### **KEDISIPLINAN MENGERJAKAN TUGAS**

Instrumen penelitian ini dikembangkan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Gunarsa (dalam Melvin dan Surdin, 2017, hlm.6) mengenai indikator disiplin. Adapun butir soal bersumber dari instrument yang

Artiningtyas Ramadhani, 2022

***EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK TOKEN EKONOMI TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN MENGERJAKAN TUGAS PADA ANAK TUNALARAS***

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

dikembangkan oleh Yuliatin (2018) dan dikembangkan kembali oleh peneliti untuk disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen**

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Teknik Penilaian
Disiplin	Disiplin Belajar	1. Taat	Persentase
		2. Tanggung Jawab	Persentase
		3. Komitmen	Persentase
		4. Efektif	Persentase
		5. Kerjasama	Persentase

### LEMABR INSTRUMEN PENELITIAN

#### KEDISIPLINAN MENGERJAKAN TUGAS

**Tabel 3.2 Instrumen Penelitian**

Aspek	Indikator	Butir Soal	Penilaian	
			1	0
1. Disiplin Belajar	1.1 Taat	1.1.1 Mengerjakan tugas dengan urutan		
		1.1.2 Langkah mengerjakan tugas runtut		
		1.1.3 Mengerjakan semua soal yang diberikan guru.		

Artiningtyas Ramadhani, 2022

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK TOKEN EKONOMI TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN MENGERJAKAN TUGAS PADA ANAK TUNALARAS*

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

		1.1.4 Mengerjakan tugas tepat waktu.		
		1.1.5 Datang ke kelas tepat waktu		
	1.2 Tanggung Jawab	1.2.1 Bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan.		
		1.2.2 Mengakui jika pekerjaanya masih salah.		
		1.2.3 Menyelesaikan tugas sampai selesai.		
	1.3 Komitmen	1.3.1 Mempelajari pelajaran yang telah diberikan di sekolah.		
		1.3.2 Tidak menyerah saat menemui soal yang sulit dalam tugas.		
	1.4 Efektif	1.4.1 Teratur dalam menggunakan waktu.(Waktu datang, istirahat, dan pulang)		
	1.5 Kerja sama	1.5.1 Tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran		

		1.5.2 Memperhatikan pelajaran di kelas.		
		1.5.3 Kooperatif dengan guru yang memberikan tugas.		
<b>Total</b>				

**Penilaian :****1 = Sesuai****0 = Tidak Sesuai****Skor yang diperoleh × 100 % =****Skor maksimal****3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung, yaitu dengan menggunakan persentase. Pada tahapan *baseline* (A) pencatatan dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* pada lembar observasi apabila subjek berperilaku sesuai yang diharapkan. Pencatatan data ini akan berlangsung dalam setting pembelajaran dikelas, sehingga masing-masing indikator dari kedisiplinan dalam mengerjakan tugas dapat diamati secara langsung. Adapun data hasil observasi ini kemudian akan diubah dalam bentuk persen. Persen menunjukkan jumlah terjadinya suatu perilaku atau peristiwa dibandingkan dengan keseluruhan kemungkinan terjadinya peristiwa tersebut kemudian dikalikan dengan 100% (Sunanto, 2005).

Selanjutnya pada tahap intervensi (B), pengambilan data dilakukan dengan cara yang sama dengan fase *baseline* (A), yaitu memberikan *checklist* apabila perilaku yang diharapkan muncul. Yang membedakan pada fase intervensi ini adalah pada saat pembelajaran berakhir, siswa diberikan token sesuai dengan munculnya

Artiningtyas Ramadhani, 2022

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN TEKNIK TOKEN EKONOMI TERHADAP PENINGKATAN DISIPLIN MENGERJAKAN TUGAS PADA ANAK TUNALARAS**

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

perilaku yang diharapkan. Setiap satu perilaku yang muncul siswa mendapatkan token bernilai satu poin. Data hasil observasi akan diubah dalam bentuk persentase.

Adapun persentase kedisiplinan tersebut dapat dikategorikan menjadi 4 tingkatan sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh Yoni (dalam Dania, 2017 hlm. 54):

1. Kriteria sangat baik jika persentase yang diperoleh 76% -100%.
2. Kriteria baik jika persentase yang diperoleh 51% -75%.
3. Kriteria cukup jika persentase yang diperoleh 26% -50%.
4. Kriteria kurang jika persentase yang diperoleh 0% - 25%.

### **3.8 Pengolahan Data**

Menurut Sunanto (2005), analisis data dalam metode single subjek *research* adalah sebagai berikut:

#### **3.8.1 Analisis Dalam Kondisi**

1. Isi baris pertama dengan huruf Kapital sesuai dengan kondisinya misalnya (A) untuk baseline dan (B) untuk intervensi.
2. Menentukan panjang interval, panjang interval menunjukkan ada berapa sesi dalam kondisi tersebut.
3. Mengestimasi kecenderungan arah dengan menggunakan metode belah dua (split-middle).
4. Menentukan kecenderungan stabilitas.
5. Menentukan Kecenderungan jejak data, hal ini sama dengan kecenderungan arah di atas. Oleh karena itu masukkan hasil yang sama seperti kecenderungan arah.
6. Menentukan level stabilitas dan rentang, sebagaimana telah dihitung di atas bahwa pada fase baseline (A) datanya variabel atau tidak stabil.

7. Menentukan level perubahan dengan cara; tandai data pertama dan data terakhir pada fase baseline (A). Hitung selisih antara kedua data dan tentukan arahnya menaik atau menurun dan beri tanda (+) jika membaik, (-) memburuk, dan (=) jika tidak ada perubahan.

### **3.8.2 Analisis Antar Kondisi**

1 Menentukan jumlah variabel yang diubah. Pada data rekaan variabel yang akan diubah dari kondisi baseline (A) ke intervensi (B).

2. Menentukan perubahan kecenderungan arah dengan mengambil data pada analisis dalam kondisi.

3. Menentukan perubahan kecenderungan stabilitas: lihat kecenderungan stabilitas pada fase baseline (A) dan intervensi (B) pada rangkuman analisis dalam kondisi dan masukkan pada format.

4. Menentukan level perubahan dengan cara, menentukan data point pada kondisi baseline (A) pada sesi terakhir dan sesi pertama pada kondisi intervensi (B) kemudian hitung selisih antara keduanya.

5. Langkah ke 5 Menentukan overlap data pada kondisi baseline (A) dengan intervensi (B) dengan cara:

- a. Lihat kembali batas bawah dan atas pada kondisi baseline
- b. Hitung ada berapa data point pada kondisi intervensi (B) yang berada pada rentang kondisi (A)
- c. Perolehan pada langkah (b) dibagi dengan banyaknya data point dalam kondisi (B) kemudian dikalikan 100 .

## **3.9 Uji Validitas dan Realibilitas Data**

### **3.9.1 Uji Validitas**

Uji validitas dari penelitian ini menggunakan metode *expert judgement*, yang dilakukan untuk menilai kelayakan instrument penelitian yang akan digunakan

dalam melakukan penelitian ini. Adapun *expert judgement* dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang expert yang terdiri dari 1 orang dosen dan 2 orang guru, dengan hasil instrumen penelitian layak digunakan.

### **3.9.2 Uji Realibilitas**

Pengukuran aspek-aspek perilaku (behavior) seringkali tidak dapat dilakukan menggunakan alat tertentu dan harus dilakukan secara langsung oleh manusia yang mengandalkan ketelitian inderanya. Karena dalam penelitian modifikasi perilaku sering melakukan pengukuran atau pencatatan data seperti itu, untuk mengetahui apakah pencatatan data tersebut sudah reliabel atau belum perlu menghitung persentase kesepakatan (*percent agreement*).

Berdasarkan perhitungan percent agreement (lampirann), diperoleh hasil percent agreement sebesar 73,33% dengan occurrence agreement sebesar 66,66%. Adapun persen nonoccurrence agreement sebesar 50%.

