

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Menurut (Sunanto et al., 2006) Metode Single Subject Design (SSD) adalah teori modifikasi dari perilaku seseorang dengan mengukur variabel dari objek yang sama namun dengan kondisi yang berbeda. Kondisi yang dimaksud merupakan kondisi baseline dan kondisi eksperimen (intervensi). Kondisi baseline berupa pengukuran perilaku sasaran pada kondisi natural atau belum diberikan intervensi, sedangkan kondisi intervensi adalah kondisi saat intervensi dilakukan dan dilakukan pengukuran perilaku sasaran.

Kazdin & Tuma (1982) menyatakan bahwa penelitian kasus tunggal adalah jenis desain penelitian yang digunakan untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan. Sedangkan desain penelitian ini adalah desain A-B-A. Desain A-B-A dilakukan dengan menambah fase baseline kedua sesudah perlakuan diberikan kepada sampel penelitian. Syaifuddin (2019) menjelaskan bahwa “jika selama fase perlakuan perilaku atau variable yang diamati menunjukkan perbedaan dibandingkan dengan perilaku selama baseline, maka dapat dianggap dan disimpulkan sebagai dampak dan pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian Single Subject Research (SSR) variabel bebas dikenal dengan istilah intervensi.

Kelebihan metode Single Subject Research menurut Prahmana (2021) yaitu peneliti dapat dengan cepat mengamati dampak suatu intervensi dan menentukan efektif atau tidaknya intervensi tersebut. Dengan teknik ini peneliti dapat melihat

perubahan dari hari ke hari, jika diperlukan perubahan maka perubahan dapat dilakukan dengan cepat keesokan harinya.

Desain riset subjek tunggal (SSRD) di dalam buku (Pujileksono et al., 2023) adalah metodologi riset kuantitatif dan eksperimen nyata yang dapat mengungkap hubungan kausal antara variabel independen dan dependen (Alqraini, 2017; Kazdin, 2011; & Horner, *et al.*, 2005). Galassi dan Gersh (1993) mendefinisikan bahwa SSRD adalah “Metodologi riset ilmiah yang digunakan untuk mengukur hubungan fungsional antara variabel dependen dan independen.” Adapun Parker et al., (2008) menyatakan bahwa SSRD merupakan studi riset kuantitatif yang memberikan alternatif desain kelompok dalam riset pendidikan yang khusus dan paling praktis untuk desain eksperimental bagi penyandang autisme atau disabilitas lainnya.

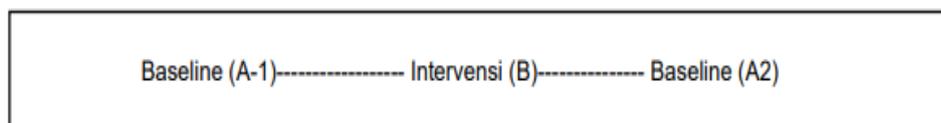
Pola A-B-A digunakan dalam desain *Single Subject Design* penelitian ini. Desain pola A-B-A ini merupakan penyempurnaan dari desain sebelumnya, A-B, yang kondisi baselinenya diulangi setelah intervensi. Model A1-B-A2 adalah salah satu dari pengembangan model A-B yang prosedur dasarnya tidak banyak berbeda. Model A1-B-A2 diterapkan untuk mengevaluasi pelaksanaan dan pencapaian suatu tujuan intervensi melalui pengukuran berulang. Pengukuran berulang dilakukan setelah intervensi diimplementasikan dan diukur bahwa perubahan yang terjadi sebagai hasil intervensi dan bukan dari faktor lain. Model A1-B-A2 ini juga menandakan adanya hubungan sebab akibat antara variabel terikat dan variabel bebas (Sunanto et al., 2006).

Perilaku sasaran diukur selama tiga tahap, kondisi awal (A), kondisi intervensi (B), dan kondisi di mana intervensi ditarik dan kembali ke kondisi awal atau awal (A2), perilaku target diukur berulang kali. Pengukuran dilakukan secara terus menerus sepanjang ketiga tahap tersebut hingga data stabil.

(Sunanto et al., 2006) juga menjelaskan tentang variabel yaitu “suatu atribut atau ciri-ciri mengenai sesuatu yang diamati dalam penelitian”. Pada penelitian yang dilakukan menggunakan 2 variabel meliputi:

1. Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel *independent* pengembangan terapi realitas dengan modeling.
2. Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel *dependent* yaitu motivasi belajar anak rentan putus sekolah.

Rencana A-B-A dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain A-B-A

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Implementasi Terapi Realitas dengan Modeling Dalam Mengatasi Motivasi Belajar Anak Rentan Putus sekolah di Yayasan Usaha Mulia, Cipanas, Cianjur” menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yang dipakai adalah *Single Subject Desain A-B-A*.

Penelitian ini dilakukan dengan mengimplementasikan terapi realitas dengan modeling kepada anak rentan putus sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar. Prosedur pelaksanaan dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Fase A, *baseline* (A1) gambaran kondisi awal menurunnya motivasi belajar anak sebelum intervensi dalam keadaan alamiah sebagai dasar untuk pengamatan dan penilaian.
2. Fase B atau fase intervensi, merupakan implementasi dari intervensi yang diberikan berulang dalam periode waktu tertentu yaitu terapi realitas dengan modeling dalam mengatasi motivasi belajar anak rentan putus sekolah.
3. Fase A2, yaitu fase hasil atau akhir. Pada tahap ini dilakukan kembali asesmen terhadap implementasi terapi realitas dengan modeling dan dilakukan kembali pengukuran pada subyek peneliti sehingga memperoleh data yang stabil dan pengukuran menetap.

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam pengaturan sesi penelitian:

Pelatihan Pengamatan
<p>Pelatihan pengamat dilakukan selama dua hari yakni pada tanggal 16 April dan 17 April 2024. Pelatihan dilakukan secara langsung bertemu di rumah hingga di sekolah. Proses yang dilakukan yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penjelasan mengenai target perilaku yang diamati. 2. Memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah pengamatan perilaku sebelum (<i>baseline</i>), saat (<i>intervention</i>), dan saat fase <i>baseline</i> ke-2, dan tindak lanjut. 3. Menjelaskan secara rinci mengenai pelaksanaan intervensi modeling pada terapi realitas.
<i>Baseline 1</i>
<p>Fase <i>baseline</i> (A1) dilakukan selama 5 hari dimulai tanggal 26 April-30 April 2024. Proses pada fase <i>baseline</i> 1 (A1) sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pengukuran awal dengan kuesioner motivasi belajar.

<ol style="list-style-type: none"> 2. Melakukan pengamatan kepada subyek 1, 2, dan 3 pada perilaku yang diamati yakni ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, dan mandiri dalam belajar. 3. Mengumpulkan hasil pengamatan di setiap sesi. 4. Menghitung hasil pengamatan.
<i>Intervention</i>
<p>Melakukan penerapan modeling dengan tahapan <i>Want, Doing, Evaluation, Planning, Commitment</i>, dan Modeling.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengkondisian Pengkondisian ini dilakukan dengan maksud menjalin hubungan agar terjadinya kelekatan yang baik antara peneliti dan subyek penelitian. 2. <i>Want, Doing, Evaluation, Planning, Commitment, Modeling</i> Pelaksanaan keenam tahapan ini dilakukan pada tanggal 01 Mei-05 Mei 2024 dilakukan selama lima hari.
<i>Baseline 2</i>
<p>Tahapan <i>baseline 2</i> (A2) dilakukan selama lima hari yakni 06 Mei-10 Mei 2024. Berikut adalah tahapan dalam <i>baseline 2</i> (A2):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pengukuran dengan kuesioner. 2. Mengamati perilaku setelah lima hari intervensi berakhir.

Tabel 3.1 Langkah-langkah Pengaturan Sesi Penelitian

3.2 Definisi Operasional

1. Terapi realitas dengan modeling adalah modifikasi tahapan terapi yang melibatkan *peer group* dari anak tersebut dengan perilaku malas bersekolah, mudah putus asa dalam belajar, dan malas mengerjakan tugas atau pr yang lebih baik dari subjek penelitian serta menghadirkan sosok inspirasi atau model bagi anak.
2. Motivasi belajar merupakan skor yang akan diperoleh dari pengukuran yang berkaitan dengan aspek motivasi belajar didalam rumah dan disekolah yang ditunjukkan dengan perilaku malas bersekolah, mudah putus asa dalam belajar, dan malas mengerjakan tugas atau pr

3. Anak rentan putus sekolah dalam penelitian ini yaitu anak penerima manfaat di Yayasan Usaha Mulia, Cipanas, Cianjur.

3.3 Populasi dan Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian ini, *non-probability* sampling digunakan untuk memilih partisipan atau subjek. Ketika besarnya populasi tidak dapat ditentukan secara pasti, maka cara ini digunakan untuk memastikan bahwa anggota populasi tidak mempunyai peluang yang sama dan kemampuan untuk memilih (Kumar, 1999). Populasi pada penelitian ini yaitu anak penerima manfaat di Yayasan Usaha Mulia, Cipanas, Cianjur.

Purposive sampling adalah metode *non-probability* sampling yang digunakan dalam penelitian ini. *Purposive sampling* yaitu pemilihan subjek yang dibutuhkan secara langsung berdasarkan ciri atau ciri tertentu yang sesuai dengan kriteria subjek penelitian (Kumar, 1999). Penarikan sampel berjumlah tiga orang subjek sebagai subjek tunggal yang dipilih secara langsung berdasarkan kriteria sebagai berikut:

1. Anak berusia 10-17 tahun
2. Mengalami penurunan dalam motivasi belajar
3. Rentan berhenti atau putus sekolah
4. Tidak memiliki orang tua yang utuh

Yayasan Usaha Mulia, Cipanas, Cianjur menjadi lokasi penelitian ini. Beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan lokasi ini untuk penelitian:

1. Berdasarkan kriteria subjek penelitian, beberapa anak mengalami kesulitan dalam belajar.
2. Peneliti dan tempat penelitian telah mengembangkan kepercayaan satu-sama lain.

3.4 Alat Ukur Penelitian

3.4.1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi sebagai cara untuk mengukur munculnya perilaku yang menyebabkan gejala motivasi belajar rendah. Instrumen penelitian atau alat ukur adalah alat untuk mengumpulkan data untuk dianalisis. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial dan alam yang diamati, menurut Sugiyono (Sugiyono, 2017:102). Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam menilai keberhasilan suatu penelitian disebut instrumen penelitian. Menurut Sunanto dkk. (2005), alat ukur harus digunakan langsung oleh manusia yang mengandalkan ketelitian indranya. Secara umum, penelitian modifikasi perilaku menggunakan tiga jenis metode pengumpulan data: 1. pengumpulan data otomatis, 2. pengumpulan data produk permanen, dan 3. pengumpulan data observasi langsung. Peristiwa-peristiwa yang akan direkam akan digunakan dalam penelitian ini. Cara yang paling sederhana dan cepat untuk mencatat peristiwa (menghitung frekuensi) adalah dengan menandai (*tally*) pada kertas yang telah disediakan setiap kali suatu perilaku atau peristiwa terjadi.

No.	Aspek	Indikator	Bentuk Perilaku	Satuan Ukur
1.	Ketekunan dalam belajar	a. Kehadiran di sekolah b. Mengikuti pembelajaran di kelas c. Belajar di luar jam sekolah	Malas bersekolah	Frekuensi
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	a. Sikap terhadap kesulitan b. Usaha mengatasi kesulitan	Mudah putus asa dalam belajar	
3.	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	a. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran b. Semangat dalam mengikuti pembelajaran		
4.	Berprestasi dalam belajar	a. Keinginan untuk berprestasi b. Kualitas hasil		
5.	Mandiri dalam belajar	a. Penyelesaian tugas atau PR	Malas mengerjakan tugas atau pr	

Tabel 3.2 Aspek Motivasi Belajar

3.4.2 Kuesioner Motivasi Belajar

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data variabel suatu penelitian. Dalam penelitian ini untuk mengukur motivasi belajar pada subjek penelitian menggunakan instrumen penelitian. Terdapat 5 aspek dari motivasi belajar dengan 10 indikator dan 25 pertanyaan. Dari 25 pertanyaan terdapat 13 pertanyaan item positif dan 12 pertanyaan item negatif. Setiap item yang di observasi diberi 5 tingkatan skor, antara 1 sampai dengan 5. Adapun cara penilaian skala motivasi belajar yaitu:

- a. Pernyataan Positif

Tidak Pernah (TP) : 1

Jarang (J) : 2
Kadang-kadang (KK) : 3
Sering (S) : 4
Selalu (SL) : 5
b. Pernyataan Negatif

Tidak Pernah (TP) : 5
Jarang (J) : 4
Kadang-kadang (KK) : 3
Sering (S) : 2
Selalu (SL) : 1

3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

3.5.1 Uji Validitas

Validitas dalam pendekatan subjek tunggal dipengaruhi oleh persepsi ilmuwan sehingga diperoleh informasi yang obyektif. Validitas menurut Sugiyono (Sugiyono, 2012) adalah derajat keakuratan antara data yang dapat dikumpulkan peneliti dengan data yang benar-benar terjadi pada subjek yang diteliti. Dalam membuat suatu instrumen, salah satu syaratnya adalah validitas.

Uji validitas dilakukan pada instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni instrumen motivasi belajar. Uji validitas dalam penelitian ini juga menggunakan *expert judgment* atau penilaian ahli. Instrumen penelitian yang digunakan dikonsultasikan kepada ahli yakni dosen pembimbing peneliti.

3.5.2 Reliabilitas

Menurut (Sunanto et al., 2006), “pengukuran reliabilitas dalam rumpun psikologi dan sosial membutuhkan perhatian serius dan penuh kehati-hatian agar

data menjadi reliabel". Reliabilitas juga dapat menentukan kualitas penelitian dan menunjukkan sampai seberapa baik data dapat diukur dengan tepat.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *Percentage Agreement* yaitu persentase kesepakatan antara penilai satu dan penilai kedua. Penilai dalam pengamatan penelitian ini yaitu peneliti atau pekerja sosial dan wali kelas atau keluarga. *Percentage Agreement* dapat dirumuskan sebagai berikut:

Malas Bersekolah						
INTERVAL	1	2	3	4	5	6
P1	+	-	-	-	+	-
P2	+	-	-	-	+	-
Mudah Putus asa Dalam Belajar						
INTERVAL	1	2	3	4	5	6
P1	+	-	+	+	-	-
P2	+	-	+	+	-	-
Malas Mengerjakan Tugas atau PR						
INTERVAL	1	2	3	4	5	6
P1	-	-	-	+	-	-
P2	-	-	-	+	-	+

Tabel 3.3 Hasil Pengamatan Uji Reliabilitas Subjek GW

Setelah terkumpul data pada tabel diatas, lalu dilakukan perhitungan persentase kesepakatan (*percent agreement*) dengan cara melakukan perhitungan kesepakatan total (*total percent agreement*) dapat dikatakan reliabel jika nilai percent agreement lebih atau sama dengan 75%. Dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Persentase Total Kesepakatan	
Malas Bersekolah $\frac{O+N}{T} \times 100\% = \dots\%$ $\frac{1+5}{6} \times 100\% = 100\%$	Malas Mengerjakan Tugas atau PR $\frac{O+N}{T} \times 100\% = \dots\%$ $\frac{1+4}{6} \times 100\% = 83,3\%$
Mudah Putus Asa Dalam Belajar $\frac{O+N}{T} \times 100\% = \dots\%$	

$\frac{3+3}{6} \times 100\% = 100\%$	
--------------------------------------	--

Tabel 3.4 Persentase Total Kesepakatan

Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan reliabilitas menurut terjadi (*occurrence*) dan tidak terjadi (*non-occurrence*) nya perilaku sasaran. Pada perhitungan *occurrence agreement* dilakukan ketika perilaku sasaran terjadi yang terlihat dari pengamat satu dan dua. Dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Persentase Kesepakatan Terjadinya Perilaku	
<p>Malas Bersekolah</p> $\frac{\textit{agreement}}{\textit{agreement} + \textit{disagreement}} \times 100\% = \dots\%$ $\frac{1}{1+0} \times 100\% = 100\%$	
<p>Mudah Putus Asa Dalam Belajar</p> $\frac{\textit{agreement}}{\textit{agreement} + \textit{disagreement}} \times 100\% = \dots\%$ $\frac{3}{3+0} \times 100\% = 100\%$	
<p>Malas Mengerjakan Tugas atau PR</p> $\frac{\textit{agreement}}{\textit{agreement} + \textit{disagreement}} \times 100\% = \dots\%$ $\frac{1}{1+1} \times 100\% = 50\%$	

Tabel 3.5 Persentase Kesepakatan Terjadinya Perilaku

Data yang dipakai dalam perhitungan *non-occurrence agreement* adalah ketika target *behavior* tidak terjadi dari pengamatan pengamat satu dan dua. Dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Persentase Kesepakatan Tidak Terjadinya Perilaku	
<p>Malas Bersekolah</p> $\frac{\textit{agreement}}{\textit{agreement} + \textit{disagreement}} \times 100\% = \dots\%$ $\frac{4}{4 + 0} \times 100\% = 100\%$	
<p>Mudah Putus Asa Dalam Belajar</p> $\frac{\textit{agreement}}{\textit{agreement} + \textit{disagreement}} \times 100\% = \dots\%$ $\frac{3}{3 + 0} \times 100\% = 100\%$	
<p>Malas Mengerjakan Tugas atau PR</p> $\frac{\textit{agreement}}{\textit{agreement} + \textit{disagreement}} \times 100\% = \dots\%$ $\frac{4}{4 + 1} \times 100\% = 80\%$	

Tabel 3.6 Persentase Kesepakatan Tidak Terjadinya Perilaku

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, desain pengulangan A-B-A, atau penelitian dengan subjek tunggal, digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi baik pada kondisi baseline maupun intervensi. Menurut Sunanto (2006) jenis pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah frekuensi. Pengukuran frekuensi menunjukkan berapa kali suatu peristiwa terjadi selama periode waktu tertentu. Dalam penelitian ini observasi langsung merupakan metode pencatatan yang digunakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Terapi Realitas dengan Modeling

Teknologi dari hasil rekayasa yang telah dilakukan dengan menerapkan intervensi kepada subjek penelitian. Hasil data dari terapi realitas dengan modeling

yang mengalami perubahan perilaku merupakan data yang dikumpulkan untuk melihat hasil dari perilaku subjek penelitian.

2. Kuesioner

Penelitian ini juga menggunakan kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi belajar pada anak rentan putus sekolah di Yayasan Usaha Mulia, Cianjur. Kuesioner dalam penelitian ini disusun oleh peneliti menggunakan aspek-aspek dari motivasi belajar. Kuesioner diberikan kepada anak untuk memperoleh data sebelum dan sesudah intervensi dilakukan pada fase A1 dan A2

3. Observasi

Dilakukan untuk mencatat informasi pada variabel dependen ketika suatu peristiwa atau perbuatan terjadi. Dalam observasi ini melihat perilaku yang akan diperhatikan adalah motivasi belajar ketika anak belajar di sekolah dan di rumah. Perilaku ini diperhatikan dan dicatat dengan menggunakan pencatatan peristiwa. Peneliti dan asisten peneliti seperti keluarga, wali kelas dan pekerja sosial di Yayasan Usaha Mulia mengamati anak-anak yang menjadi subjek penelitian untuk melakukan observasi langsung pada fase baseline (A1), intervensi (B1), dan baseline (A2).

4. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data dengan mengkaji dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian di Yayasan Usaha Mulia. Penelitian, laporan praktikum, dan jurnal terkait dengan motivasi belajar,

terapi realitas dan modeling pada anak rentan putus sekolah dikumpulkan untuk studi dokumentasi ini.

3.7 Analisis Data

Sebelum mengambil kesimpulan, langkah terakhir adalah analisis data. Dalam penelitian uji coba subjek tunggal, digunakan analisis data dengan pengukuran langsung dan jelas serta menyoroiti informasi individu yang dipengaruhi oleh rencana yang digunakan. Pada penelitian ini digunakan desain A-B-A dengan prosedur pencatatan frekuensi yang memungkinkan dilakukannya analisis pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan mencatat berapa kali suatu peristiwa atau perilaku terjadi.

Menurut (Sunanto et al., 2006), tujuan analisis data dalam penelitian modifikasi perilaku adalah untuk memastikan dampak suatu intervensi terhadap perilaku yang diinginkan. Dalam analisis data ini, inti dari analisis data adalah untuk menentukan apakah penggunaan terapi realitas dengan modeling dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan mencegah anak putus sekolah.

Metode analisis visual akan menjadi metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Bagian pemeriksaan visual dalam (Sunanto et al., 2006) meliputi durasi kondisi, perubahan satu variabel, level, kecenderungan. Berikut penjelasan lengkap mengenai bagian-bagian tersebut:

1. Panjang kondisi

Jumlah titik data atau skor di setiap kondisi dapat digunakan untuk menentukan lamanya kondisi. Masalah penelitian dan intervensi yang diberikan menentukan

jumlah titik data yang diperlukan untuk setiap kondisi. Panjang kondisi garis dasar biasanya berkisar antara tiga hingga lima poin. Namun, derajat stabilitas lebih penting dibandingkan jumlah poin data. Jenis intervensi yang diberikan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap lama dan pendeknya kondisi intervensi tersebut.

2. Perubahan untuk satu variabel

Fokus pada perubahan satu target behavior pada dua kondisi dapat membantu mengetahui pengaruh variabel independen (intervensi) terhadap variabel dependen (target behavior). Ketika membandingkan fase intervensi dengan fase baseline, peneliti harus memperhatikan dengan cermat apakah hanya satu target perilaku yang berubah. Jika selisih fase baseline dan fase intervensi hanya pada satu variabel dependen, maka intervensi dalam hal ini WDEPC+M berpengaruh terhadap target behavior. Peneliti harus mencermati grafik tersebut, khususnya perubahan antar kondisi, untuk menjamin hal tersebut.

3. Level

Besar kecilnya data pada skala ordinat (sumbu Y) disebut level. Ada dua jenis level yang digunakan dalam analisis visual: level stabilitas dan level perubahan. Derajat variasi atau besarnya rentang suatu kelompok data ditunjukkan oleh tingkat kestabilannya. Tingkat perubahan merupakan aspek tingkat kedua. Ini menunjukkan seberapa banyak data berubah dalam suatu kondisi. Tingkat perubahan level data pada dua kondisi yang berbeda, seperti kondisi baseline dan kondisi intervensi, merupakan level aspek ketiga. Dengan asumsi hal yang penting sangat besar, hal ini menunjukkan bahwa intervensi memberikan dampak pada variabel dependen (target behavior).

4. Kecenderungan

Untuk memberikan gambaran tentang perilaku subjek yang diteliti, kecenderungan arah grafik sangatlah penting. Perubahan setiap data (jejak) dari satu sesi ke sesi berikutnya ditunjukkan dalam arah grafik. Kecenderungan grafis (*trend*) hadir dalam tiga jenis: meningkat, datar, dan menurun. Metode *split middle* yang menggunakan nilai ordinat titik data median untuk menentukan tren arah grafik, akan digunakan. Teknik ini menggunakan ukuran informasi yang berbeda (median) sehingga diharapkan lebih dapat diandalkan.

Selain itu, komponen analisis data penelitian akan menggunakan analisis dalam dan antar kondisi, yang dijelaskan secara lebih rinci di bawah ini:

1. Analisis data dalam kondisi

Menganalisis perubahan data pada satu kondisi inilah yang dimaksud dengan “analisis dalam kondisi”, misalnya kondisi subjek hanya pada fase baseline (A1), kondisi subjek berada pada fase intervensi (B), atau kondisi dimana subjek berada pada fase baseline berikutnya (A2). Derajat perubahan, kecenderungan arah, dan tingkat stabilitas merupakan komponen yang akan diperiksa.

2. Analisa antar kondisi

Dengan membandingkan kondisi baseline awal sebelum intervensi dengan kondisi intervensi, maka dilakukan analisis antar kondisi. Pada penelitian ini kondisi baseline (A1) dibandingkan dengan kondisi saat subjek mendapat terapi WDEPC+M (B), dan kondisi baseline berikutnya (A2) dibandingkan dengan kondisi saat subjek mendapat terapi (A2). Banyaknya variabel yang berubah, perubahan arah, perubahan stabilitas, dan perubahan level merupakan bagian-

bagian yang perlu dicermati. Kondisi baseline dan kondisi intervensi harus menjaga stabilitas konstan ketika melakukan analisis antar kondisi.

3.8 Langkah dan Jadwal Penelitian

3.8.1 Langkah-langkah Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan desain A-B-A yaitu:

- a. Pengumpulan data pertama mengenai kondisi baseline (A1) dilakukan dengan mengukur kondisi motivasi belajar awal anak. Kondisi baseline pertama (A1) akan diobservasi selama tiga hingga lima hari hingga diperoleh data stabil.
- b. Pengumpulan data kedua dalam kondisi intervensi (B1) dilakukan Ketika diberikan intervensi berupa terapi realitas dengan modeling kepada klien GW, NA, dan SW. Observasi kondisi intervensi pada kondisi anak mulai menurun motivasi belajarnya.
- c. Pengumpulan data ketiga dalam kondisi baseline (A2) dilakukan untuk mengukur kondisi penurunan motivasi belajarnya. Observasi dilakukan selama lima hari hingga data stabil.

3.8.2 Jadwal Penelitian

Penelitian mengenai penerapan teknologi terapi realitas dalam mengatasi motivasi belajar anak rentan putus sekolah di Yayasan Usaha Mulia, Cipanas, Cianjur dengan menggunakan desain reversal A-B-A akan dilakukan dengan jadwal sebagai berikut:

No	Kegiatan	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Bimbingan Proposal						
2.	Penyusunan Proposal						
3.	Ujian Proposal Tesis						
4.	Pembuatan instrument						
5.	Pengumpulan Data						
6.	Analisis data						
7.	Bimbingan Penulisan Tesis						
8.	Penulisan laporan						
9.	Ujian Tesis						
10.	Perbaikan laporan						

Tabel 3.7 Jadwal Penelitian