

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan penelitian. Pokok bahasan dalam bab ini yaitu pendekatan dan metode dan disain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, definisi operasional variabel, pengembangan instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mendapatkan data numerikal presentase kecenderungan kecanduan *game online* siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta tahun akademik 2015/2016 dan keefektifan Konseling Kognitif Perilaku (KKP) dalam mereduksi kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen kuasi yang memungkinkan peneliti menentukan sampel penelitian sesuai dengan kriteria yang akan diteliti. Desain penelitian yang digunakan adalah *single subject design* yang melibatkan tiga orang siswa sebagai subjek penelitian. Metode dan disain penelitian dipilih dengan pertimbangan bahwa kecanduan *game online* merupakan penelitian tingkah laku dan tidak banyak yang mengalami dalam satu kelas. Setiap subjek dalam penelitian berfungsi sebagai kontrol bagi dirinya sendiri dan dapat dilihat dari kinerja subjek sebelum, selama, dan setelah diberi perlakuan (Horner dkk., 2005, hlm. 168). Desain yang digunakan adalah sebagai berikut.

A-B

Keterangan :

A : *Baseline*

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B : Intervensi

C. Populasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 112 Jakarta yang beralamat di Jalan Sanggrahan No. 2 Kembangan Jakarta Barat. Hasil studi pendahuluan dilaksanakan terhadap siswa kelas XI IIS dan MIPA menunjukkan adanya siswa yang memiliki kecenderungan kecanduan *game online*.

Populasi penelitian adalah siswa yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta. Subjek penelitian adalah tiga peserta didik yang memiliki skor tinggi pada tiga atau lebih aspek kecanduan *game online*, yaitu: *salience*, *mood modification*, *conflict*, *tolerance*, *withdrawal* dan *relapse*.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

Kecenderungan kecanduan *game online* merupakan suatu kecenderungan perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta, baik laki-laki maupun perempuan dengan rata-rata usia 17 tahun yang menghabiskan waktu lebih dari delapan jam perhari dalam bermain *game online*, ditandai dengan: *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *conflict* dan *time restriction*.

- a. *Salience*, merujuk pada pikiran dan tingkah laku siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta yang menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game online* dalam kehidupan sehari-hari. Sulit berkonsentrasi pada pelajaran, kurang peduli terhadap tugas-tugas sekolah yang diberikan.
- b. *Mood modification*, merujuk pada kondisi perasaan siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta yang mudah marah ataupun gelisah ketika tidak dapat bermain *game online*.
- c. *Tolerance*, menunjukkan peningkatan waktu bermain siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta agar dapat meningkatkan level bermain untuk mencapai kepuasan.

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

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

- d. *Conflict*, merujuk pada siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta yang mengalami permasalahan baik interpersonal maupun intrapsikis meliputi (a) hubungan pribadi (teman, keluarga, sahabat dan lain-lain), (b) aspek pendidikan dan (c) aktivitas sosial lainnya
- e. *Time Restriction*, merujuk pada kondisi siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta yang cenderung akan melakukan pengulangan bermain *game online* ketika bertemu dengan sesama *gamers* walaupun telah berusaha mengontrol diri untuk tidak bermain.

2. **Konseling Kognitif Perilaku (KKP)**

Konseling kognitif perilaku (KKP) merupakan suatu pendekatan konseling yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti sebagai konselor dan siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta tahun ajaran 2015/2016 sebagai konseli dalam rangka memfasilitasi konseli untuk belajar mengenali dan mengubah kesalahan pada aspek kognitif dan tingkah laku konseli yang mengalami kecanduan *game online*.

E. **Instrumen Penelitian**

1. **Kalibrasi Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuisisioner Kecanduan *Game Online* yang mengacu pada aspek-aspek yang dikemukakan oleh Griffith (dalam Pratikta, 2013) kemudian dikembangkan atas dasar perspektif kecanduan yang dikembangkan berdasarkan komponen kecanduan DSM-IV (Griffiths, 2000a, 2000b) dan studi yang dilakukan oleh Smahel (2008); Smahel, Blinka & Ledabyl (2008); Smahel, Sevcikova, Blinka & Vesela (2009) serta Young (2011).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket tertutup (angket terstruktur), yaitu angket yang disajikan dalam bentuk pernyataan yang telah tersedia alternatif pilihan jawabannya, sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 47 item.

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

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

2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Pengembangan instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan definisi operasional variabel yang terdiri dari lima komponen kecanduan yaitu: *saliency*, *mood modification*, *tolerance*, *conflict* dan *time restrictions*.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen
Kecanduan *Game Online* siswa kelas XI SMAN 112 Jakarta

| No | Dimensi | Aspek | Indikator | No. Item | | Σ |
|----|---------------------------------|--------------------------|--|------------------------|-----|---|
| | | | | (+) | (-) | |
| 1 | Kecanduan <i>Game Online</i> | <i>Saliency</i> | a. <i>Game online</i> mendominasi pikiran siswa. Siswa merasa asyik dengan aktivitas bermain <i>game online</i> dan disertai distorsi kognitif. | 1, 2, 3 | | 3 |
| | | | b. <i>Game online</i> mendominasi perasaan siswa. Siswa mengidam-idamkan untuk bermain <i>game online</i> setiap hari. | 4, 5, 6, 7 | | 4 |
| | | | c. <i>Game online</i> mendominasi tingkah laku siswa. Berkurangnya ketertarikan siswa untuk bersosialisasi. | 8, 9, 10, 11, 12 | | 5 |
| 2 | | <i>Mood Modification</i> | a. Perubahan emosi dan mental siswa yang menguatkan untuk terus melakukan aktivitas adiktifnya. | 13, 14, 15, 16 | | 4 |

| | | | | | | |
|--------|--|-------------------------|--|---|--|----|
| | | | <i>b. Game online</i> sebagai strategi <i>coping</i> berdasarkan pengalaman subjektif yang dialami siswa. | 17, 18, 19, 20 | | 4 |
| 3 | | <i>Tolerance</i> | a. Peningkatan intensitas aktivitas bermain <i>game online</i> secara progressif untuk mendapatkan efek kepuasan. | 21, 22, 23, 24 | | 4 |
| | | | b. Ketidakmampuan siswa dalam mengatur waktu bermain <i>game online</i> . | 25, 26, 27, 28, | | 4 |
| 4 | | <i>Conflict</i> | a. Konflik interpersonal konflik antara siswa dengan lingkungan sekitarnya, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> • Hubungan pribadi (Teman, keluarga, sahabat, dan lain-lain) • Aspek pendidikan • Aktivitas sosial lainnya | 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39 | | 11 |
| | | | b. Konflik intrapsikis. Konflik di dalam diri siswa yang mengalami kecanduan yang diakibatkan oleh aktifitas kecanduannya. | 40, 41, 42, | | 3 |
| 5 | | <i>Time Restriction</i> | Kecenderungan siswa untuk mengulangi pola perilaku sebelumnya dalam bermain <i>game online</i> | 43, 44, 45, 46, 47 | | 5 |
| Jumlah | | | | | | 47 |

3. Hasil Kalibrasi Instrumen

Pengujian validitas dilakukan terhadap 48 item dengan jumlah responden 64 orang. Dari 48 item diperoleh 47 item valid dan satu item tidak valid.

Uji reliabilitas instrumen kecanduan *game online* dilakukan hanya pada butir item pernyataan yang valid. Pengujian reliabilitas instrumen kecanduan *game online* menggunakan rumus *Alpha Crombach's* dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 17.0 for Windows*.

Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai reliabilitas instrumen sebesar 0,75 artinya tingkat korelasi atau derajat keterandalan tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

4. Pedoman Skoring

Pedoman skoring menggunakan Skala *Likert* dengan metode *The Method of Summated Ratings*. Skala ini memiliki lima butir skala, yaitu selalu (Sl), sering (Sr), kadang-kadang (Kd), jarang (Jr) dan tidak pernah (TP). Semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan semakin tinggi tingkat kecenderungan kecanduan siswa. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah pula tingkat kecenderungan kecanduan siswa.

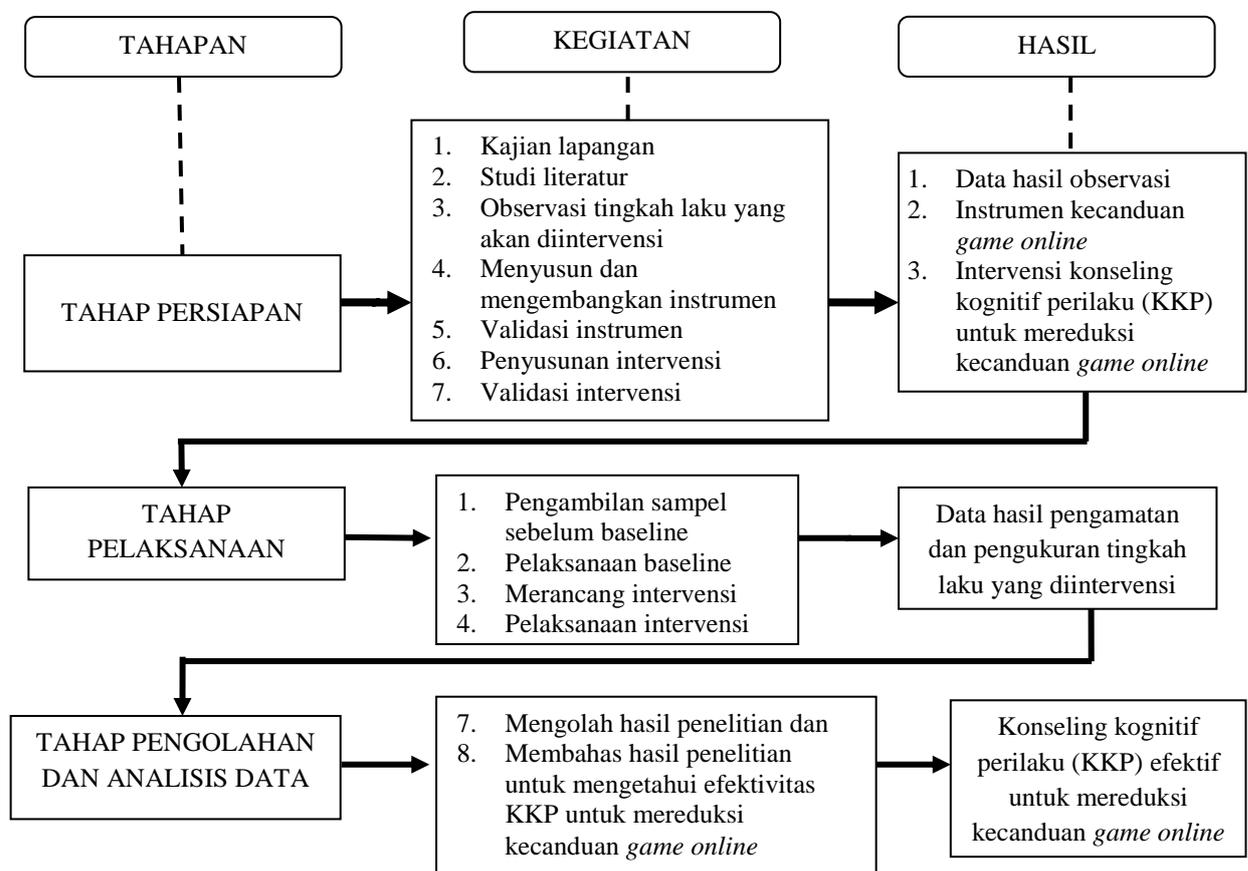
Berdasarkan uji ketepatan skala, rentang skor yang memungkinkan untuk digunakan dalam kuisioner mulai dari 0 sampai dengan 5. Dalam penelitian ini, skala yang digunakan adalah 5,4,3,2,1 seperti dijelaskan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

| Alternatif Jawaban | Selalu (Sl) | Sering (Sr) | Kadang-kadang (Kd) | Jarang (Jr) | Tidak Pernah (Tp) |
|----------------------|-------------|-------------|--------------------|-------------|-------------------|
| <i>Favorable (+)</i> | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dijelaskan melalui bagan alur penelitian yang ditampilkan pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1
Bagan Alur Penelitian

1. Pengambilan Sampel sebelum *Baseline*

Populasi penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta yang secara administratif terdaftar dan aktif dalam pembelajaran. Sampel penelitian adalah siswa yang memiliki skor tinggi pada aspek kecanduan *game online*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *maximal variation sampling* yaitu strategi pemilihan sampel yang memiliki kesamaan dalam aspek tertentu tetapi memiliki perbedaan pada aspek lainnya (Creswell, 2012: 208). Dalam penelitian ini, sampel memiliki persamaan dan perbedaan dalam aspek kecanduan *game online* yang dominan. Hasil penyebaran angket mendapatkan sembilan siswa yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dalam bermain *game online*.

2. Pelaksanaan *Baseline*

Pelaksanaan *baseline* dilakukan dengan penyebaran instrumen kecanduan *game online* kepada siswa kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta untuk memperoleh gambaran kecanduan *game online* siswa. Sampel penelitian dipilih dari siswa yang memiliki skor tertinggi pada minimal tiga aspek kecanduan *game online* yang telah dipaparkan. Pelaksanaan pengukuran dan pencatatan data pada kondisi *baseline* secara kontinyu dilaksanakan tiga kali selama tiga minggu terhadap sembilan orang siswa yang memiliki skor tinggi pada kecanduan *game online*.

3. Rancangan Intervensi

Pemberian intervensi dengan menggunakan pendekatan Konseling Kognitif Perilaku (KKP) dilakukan terhadap siswa yang memiliki skor tertinggi pada minimal tiga aspek kecanduan *game online* berdasarkan hasil *baseline*. Komponen rancangan intervensi Konseling Kognitif Perilaku (KKP) untuk mereduksi kecanduan *game online* adalah sebagai berikut.

A. Rasional

Perkembangan teknologi khususnya internet, merupakan hal yang berlangsung begitu cepat dan tidak dapat dihindari keberadaannya karena telah menjadi kebutuhan hampir di semua elemen kehidupan. Menurut hasil riset

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

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

nasional yang dilakukan Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (UI), mayoritas pengguna internet di Indonesia berada dalam rentang usia 18-25 tahun dengan jumlah hampir setengah (49%) dari total jumlah pengguna internet di Indonesia yang mencapai 88,1 juta pada tahun 2014.

Salah satu perkembangan pemanfaatan internet yang digunakan oleh remaja adalah *game online*. Kehadiran *game online* di kalangan remaja telah menggantikan posisi permainan fisik yang beberapa tahun silam sangat digemari. Bermain *game online* dalam batas waktu yang normal dapat menjadi sarana hiburan bagi penggunanya. Akan tetapi ketika bermain *game online* dilakukan secara berlebihan, maka dapat menimbulkan kecanduan.

Individu yang mengalami kecanduan *game online* menampilkan tiga atau setengah dari komponen inti kecanduan yaitu: *salience* (dominasi *game online* dalam pikiran dan tingkah laku siswa), *mood modification* (siswa memiliki perasaan negatif apabila tidak dapat bermain *game online*), *tolerance* (aktivitas bermain *game online* yang mengalami peningkatan secara progresif untuk mendapatkan kepuasan), *withdrawal* (siswa mengetahui dampak negatif *game online* tetapi belum berhasil menghindarinya), *conflict* (pertentangan yang muncul dalam diri siswa baik internal maupun eksternal) dan *relapse* (kecenderungan siswa untuk mengulangi pola perilaku sebelumnya dalam bermain *game online*).

Kebiasaan bermain *game online* terjadi pada siswa SMA Negeri 112 Jakarta, khususnya pada kelas XI. Sebagian besar siswa memiliki *handphone* yang dapat terkoneksi dengan internet sehingga memudahkan mereka dalam mengakses aplikasi *game online*. Siswa bermain *game online* hampir setiap saat di sekolah, pada saat istirahat, ketika tidak ada guru di kelas hingga pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Aktivitas bermain *game online* di kelas seringkali membuat guru-guru khususnya guru mata pelajaran merasa resah karena pelajaran yang disampaikan seringkali tidak dapat dipahami oleh siswa di kelas. Selain itu, tugas-tugas sekolah yang diberikan juga seringkali tidak mereka kerjakan. Selain aktivitas di kelas,

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

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

rendahnya nilai akademik yang diperoleh siswa setiap kali ulangan maupun remedial selalu menimbulkan keresahan bagi para guru mata pelajaran, khususnya. Kesadaran siswa akan tugas dan tanggung jawab-nya sebagai pelajar seringkali mereka abaikan.

Dari hasil observasi serta pengolahan data yang dilakukan, terdapat tiga orang siswa yang berada pada kategori tinggi pada tingkat kecanduan *game online*. Ketiga siswa tersebut memenuhi kriteria kecanduan karena menampilkan tiga atau setengah dari komponen inti kecanduan. Ketiga siswa tersebut berjenis kelamin laki-laki dengan usia yang sama, yaitu 16 tahun dan berada kelas XI jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan aspek kecanduan, dua orang siswa memiliki kesamaan yaitu pada aspek *salience*, *mood modification* dan *conflict*. Sementara satu orang siswa memiliki skor yang tinggi pada aspek *salience*, *tolerance* dan *conflict*. Ketiga siswa memiliki kesamaan pada aspek *salience* dan *conflict*, namun pada satu siswa berbeda pada aspek *tolerance*.

Kecanduan *game online* pada peserta didik memerlukan upaya-upaya penanggulangan dengan memanfaatkan layanan bimbingan dan konseling. Salah satu alternatif bantuan yang dapat diberikan yaitu dengan menggunakan layanan bimbingan dan konseling pendekatan konseling kognitif perilaku yang dapat membantu individu dengan memusatkan pada kesadaran perilaku.

Pendekatan Konseling Kognitif Perilaku (KKP) digunakan untuk menangani kecanduan *game online* pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 112 Jakarta didasarkan pada hasil penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan KKP. Karena menurut Caplan (2002) kecanduan teknologi sebagai bagian dari kecanduan perilaku dan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hafid (2010) disimpulkan bahwa CBT, yang dimodifikasi menjadi Konseling Kognitif Perilaku (KKP) efektif untuk mengurangi dampak psikologis konseli adiksi obat.

B. Tujuan Intervensi

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

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

Intervensi ini secara umum bertujuan untuk mereduksi kecanduan *game online* yang tinggi pada siswa dalam aspek (1) *Salience*, (2) *mood modification*, (3) *tolerance*, (4) *conflict* dan (5) *time restriction*. Secara khusus intervensi ini bertujuan untuk mengurangi kecanduan *game online* yang tinggi pada subjek penelitian.

C. Asumsi-Asumsi Intervensi

Penelitian tentang penggunaan konseling kognitif perilaku (KKP) dalam mereduksi kecanduan *game online* pada siswa remaja ini dilandasi asumsi-asumsi sebagai berikut.

1. Penggunaan *game online* yang berlebihan dapat dikategorikan pada perilaku kompulsif. Secara khusus, terapi perilaku kognitif telah diusulkan sebagai modus pilihan pengobatan terapi untuk penggunaan internet kompulsif (Young, 2007).
2. *Cognitif Behavioral Therapy* (CBT), yang dimodifikasi menjadi Konseling Kognitif Perilaku (KKP) efektif untuk mengurangi dampak psikologis konseli adiksi obat (Hafid, 2010)
3. Beberapa penelitian merekomendasikan *Cognitive Behavior Therapy* (CBT), dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi Konseling Kognitif Perilaku (KKP) dalam menangani *games addiction*. Salah satu penelitian di Amerika yang dilakukan oleh King & Delfabro (2009) menunjukkan bahwa CBT merupakan terapi yang efektif dalam mengatasi adiksi terhadap *computer gaming*.
4. Konseling Kognitif Perilaku yang diterapkan pada partisipan yang mengalami adiksi terhadap *games* mampu untuk mengatasi masalah mereka sendiri (Young, 2007).

D. Peran dan Fungsi Konselor

Peran konselor dalam penggunaan konseling kognitif perilaku (KKP) adalah membangun iklim hubungan yang dapat membantu konseli memahami disitorsi kognitifnya. Konselor mengajarkan latihan untuk mereduksi

kecenderungan kecanduan *game online* pada konseli dan membantu mengontrol gejalanya serta bertindak sebagai pemberi peneguhan saat konseli memperoleh perilaku barunya.

E. Sasaran Intervensi

Subjek penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu sebanyak tiga siswa kelas XI (sebelas) SMA Negeri 112 Jakarta tahun akademik 2015/ 2016 yang memiliki skor kecanduan *game online* tertinggi, minimal pada tiga aspek kecanduan.

Sasaran intervensi adalah siswa yang memiliki skor tertinggi pada aspek kecanduan *game online* seperti dikemukakan oleh Griffith (2007) yang meliputi aspek: (1) *Salience*, (2) *mood modification*, (3) *tolerance*, (4) *conflict* dan (5) *time restriction*. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan jumlah aspek yang memiliki skor tinggi paling banyak diantara siswa yang memenuhi kriteria subjek penelitian.

Tiga subjek penelitian memiliki skor yang tinggi pada beberapa aspek kecanduan. Aspek yang dominan pada konseli GS dan KA terdiri dari *salience*, *mood modification* dan *conflict*. Sedangkan pada konseli FS, aspek dominan terdiri dari *salience*, *tolerance* dan *conflict*. Ketiga konseli memiliki kecenderungan dominasi aktivitas bermain *game online* dalam keseharian mereka dan terdapat permasalahan baik interpersonal maupun intrapsikis dari kebiasaannya bermain *game online*. Sementara pada aspek *mood modification* dialami oleh konseli GS dan KA berdasarkan pengalaman mereka bermain *game online*. Dan aspek *tolerance* yang dialami konseli FS dikarenakan aktivitas bermain yang semakin meningkat.

Tabel 3.3
Sasaran Intervensi

| Nama | Jenis Kelamin | Usia | Aspek yang Tinggi | Keterangan Aspek |
|------|---------------|----------|-------------------|---|
| GS | Laki-laki | 16 Tahun | 1, 2 dan 4 | <i>Salience, mood modification dan conflict</i> |
| KA | Laki-laki | 16 Tahun | 1, 2 dan 4 | <i>Salience, mood</i> |

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

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

| | | | | |
|----|-----------|----------|------------|---|
| | | | | <i>modification dan conflict</i> |
| FS | Laki-laki | 16 Tahun | 1, 3 dan 4 | <i>Salience, tolerance dan conflict</i> |

G. Pelaksanaan Intervensi

Pelaksanaan intervensi dilakukan sesuai dengan rancangan intervensi yang telah disusun dengan menggunakan desain A – B pada penelitian *single subject*. Pelaksanaan intervensi dilakukan selama delapan sesi. Setiap sesi dilakukan satu pekan sekali dengan waktu antara 45 – 60 menit. Penentuan jadwal intervensi berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan siswa.

H. Analisis Data

Pengukuran intervensi dilakukan untuk melihat adanya perubahan perilaku siswa selama proses pemberian intervensi. Pertanyaan penelitian yang akan dijawab dengan menggunakan analisis data adalah bagaimana efektivitas penggunaan Konseling Kognitif Perilaku dirumuskan ke dalam hipotesis “*Konseling Kognitif Perilaku (KKP) dalam mereduksi kecanduan game online siswa*”. Terdapat dua teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, yaitu:

a. Analisis Visual

Analisis data pada penelitian eksperimen pada umumnya menggunakan teknik statistik inferensial, sedangkan pada penelitian *single subject* analisis data cenderung menggunakan statistik deskriptif sederhana. Analisis data pada penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh intervensi Konseling Kognitif Perilaku terhadap perilaku kecanduan *game online* yang ingin diubah. Analisis visual dilakukan dengan penggalan data secara langsung dan dan ditampilkan dalam bentuk grafik (*split-middle technique*).

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

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

b. Analisis Statistik

Untuk melihat keefektifan data yang terjadi, maka dilakukan analisa statistik sederhana. Nourbakhsh & Ottenbacher (1994) menjelaskan teknik dua standar deviasi (*two standard deviation method*) adalah statistik yang dapat digunakan untuk melihat efektivitas atau perubahan antara kondisi *baseline* dan intervensi. Nourbakhsh & Ottenbacher menjelaskan langkah-langkah sebagai berikut untuk mencari dua standar deviasi, yakni : 1) mencari terlebih dahulu standar deviasi kemudian dikalikan dua dan hasilnya adalah dua standar deviasi; 2) mencari rata-rata *baseline* dan membuat garis lurus dengan menggunakan titik rata-rata *baseline*; 3) membuat garis dari titik rata-rata setelah dikurangi dua standar deviasi dibawah garis *baseline*; 4) intervensi dikatakan terjadi perubahan secara efektif jika ada dua titik yang berada diatas garis dua standar deviasi.

Analisis lain yang digunakan adalah dengan melihat penurunan atau kenaikan pada kecenderungan arah grafik (*trend*). Tankersley, Harjusala-Webb dan Landrum (2008) menyarankan bahwa perubahan tren adalah bukti terbaik untuk mendukung efek pengobatan dalam desain penelitian *single subject*. Untuk tujuan ini, peneliti menganalisis naik dan turunnya tren dalam data seluruh kondisi dihitung “kenaikan atau penurunan garis lurus” dengan menghitung kuadrat regresi. Koefisien nilai determinasi juga dihitung untuk menilai tren yang diprediksi dengan menggunakan SPSS 17. Nilai R^2 yang ditafsirkan mengikuti Cohen, nilai R^2 dari 0,01 menunjukkan efek yang kecil, nilai R^2 dari 0,09 menunjukkan efek sedang dan nilai R^2 dari 0,25 menunjukkan efek yang tinggi. Artinya, semakin nilai koefisien regresi mendekati 1, maka semakin tinggi prediksi yang akan terjadi.

Penegasan efek intervensi dianalisis dengan menghitung *percentage Non-overlapping Data* (PND) antara baseline dengan intervensi (Morgan & Morgan, 2009). PND dihitung dengan menggunakan data paling bawah dari skor baseline dan dibuat garis lurus dari titik tersebut. secara khusus,

Hulaifah, 2016

KONSELING KOGNITIF PERILAKU (KKP) UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN GAME ONLINE (Penelitian Eksperimen Kuasi terhadap Siswa Kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta Tahun Ajaran 2015/2016)

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

analisis visual dan deskriptif dilakukan dengan memeriksa jumlah titik pada fase intervensi yang berada di bawah garis titik terbawah pada baseline. Jumlah titik data yang tidak tumpang tindih dengan titik terendah tersebut dijumlahkan dan dikalikan dengan 100. Pedoman interpretasi skor PND disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4
Panduan Interpretasi Skor PND

| Nilai PND | Interpretasi |
|-----------|----------------|
| > 90% | Sangat efektif |
| 70-90% | Efektif |
| 50-70% | Dipertanyakan |
| <50% | Tidak efektif |