

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini menjelaskan alur penelitian yang dilakukan peneliti dari mulai desain penelitian, partisipan, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas, uji reliabilitas, prosedur penelitian, dan analisis data.

### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan gambaran kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik yang selanjutnya digunakan sebagai dasar perancangan program konseling restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam penelitian terhadap sesuatu yang kongkrit, dapat dikasifikasikan, dan terukur.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah metode penelitian penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena dengan apa adanya. Dalam metode ini, peneliti tidak melakukan manipulasi atau perlakuan-perlakuan terhadap objek penelitian (Sukmadinata, 2005:18).

Dalam penelitian ini metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan terhadap *game online* yang terjadi pada peserta didik di SMP Negeri 45 Bandung dan mendeskripsikan tentang rancangan program berupa konseling kelompok dengan teknik restrukturisasi kognitif sebagai upaya untuk mereduksi kecenderungan terhadap *game online*.

### **3.2 Partisipan**

#### **3.2.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 45 Bandung yang beralamat di jalan Yogyakarta No. 1 Telp. 7277721. Antapani, Bandung. Jawa Barat. Lokasi penelitian dipilih karena berdasarkan rekomendasi dari guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 45 Bandung.

### 3.2.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek-subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik suatu kesimpulan (Sugiyono 2012, hlm. 117). Populasi data yang diteliti adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 45 Bandung, yang terbagi menjadi 9 kelas. Berikut ini adalah populasi penelitiannya:

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Populasi Penelitian**

No	Kelas	Populasi
1	VIII A	36
2	VIII B	36
3	VIII C	36
4	VIII D	38
5	VIII E	35
6	VIII F	36
7	VIII G	35
8	VIII H	36
9	VIII I	35
<b>Jumlah</b>		323

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling*, dengan *proposive sampling*. *Non probability sampling* adalah pemilihan sampel dengan cara tidak diacak, sedangkan *proposive sampling* adalah responden yang dijadikan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti (Darmawan, 2013). Peneliti menentukan sampel penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut :

- a. Peserta didik yang bermain *game online*.
- b. Rekomendasi guru bimbingan dan konseling mengenai peserta didik yang diduga bermain *game online*.

Selanjutnya peneliti menentukan sampel sesuai pertimbangan tersebut dan berikut adalah sampel penelitiannya :

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Sampel Penelitian**

No	Kelas	Sampel
1	VIII A	8
2	VIII B	4
3	VIII C	9
4	VIII D	13
5	VIII E	27
6	VIII F	21
7	VIII G	17
8	VIII H	19
9	VIII I	19
<b>Jumlah</b>		137

### 3.3 Definisi Operasional Variabel

#### 3.3.1 Kecenderungan Adiksi *game online* pada Peserta Didik

Kecenderungan adiksi *game online* merupakan suatu kecenderungan yang dialami peserta didik kelas VIII SMP Negeri 45 Bandung, kebanyakan peserta didik yang mengalami kecenderungan adiksi *game online* adalah peserta didik dengan rata-rata usia 12-14 tahun yang menghabiskan waktu secara berlebihan dalam bermain *game online*. Menurut Griffiths, Terry & Szabo (2004, hlm 90) Secara berlebihan dalam konteks penelitian ditandai dengan (a) *salience* (dominasi bermain *game online* secara berlebihan pada pikiran dan tingkah laku peserta didik); (b) *mood modification* (peserta didik mendapatkan kesenangan dari aktivitas bermain *game online*); (c) *tolerance* (meningkatnya jumlah aktivitas bermain *game online* yang dilakukan peserta didik dan cenderung berulang-ulang, hal ini dilakukan peserta didik untuk mencapai suatu kepuasan dan kesenangan tertentu); (d) *withdrawal* (perasaan tidak menyenangkan pada saat peserta didik tidak melakukan aktivitas bermain *game online*); (e) *conflict* (pertentangan yang muncul dari diri peserta didik sendiri tentang tingkat kegemarannya bermain *game online* secara berlebihan maupun konflik yang terjadi antara peserta didik dengan orang lain sebagai akibat perilakunya bermain *game*

*online*); (f) *relapse* (perilaku peserta didik untuk mengulangi pola yang sempat dilakukan sebelumnya).

### **3.3.2 Konseling *Cognitive Behavior Therapy* (CBT) dengan Restrukturisasi Kognitif.**

Dalam pelaksanaan proses konseling seorang konselor atau guru bimbingan dan konseling biasanya menggunakan berbagai teknik intervensi dalam melakukan proses konseling. Teknik restrukturisasi kognitif adalah salah satu teknik intervensi yang terdapat pada konseling *cognitive behavior therapy* (CBT). Dalam penelitian ini teknik intervensi restrukturisasi kognitif dirasa tepat digunakan untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik, karena secara spesifik faktor seseorang bermain *game online* adalah ketidakmampuan individu dalam berpikir dan merespon secara positif ketika individu mendapatkan masalah dan mengalami suatu keadaan.

Restrukturisasi kognitif atau yang biasa disebut *reframing* kognitif adalah salah satu teknik yang menitik beratkan pada modifikasi pikiran-pikiran yang maladaptif pada individu. Sedangkan menurut Connolly (Solihat, 2011, hlm. 55) restrukturisasi kognitif merupakan teknik yang mencakup belajar bagaimana untuk berpikir berbeda, mengubah pemikiran yang salah dan mendasar, serta menggantinya dengan pemikiran yang realistis, rasional, dan positif. Dalam restrukturisasi kognitif digunakan asumsi respon-respon perilaku dan emosi yang dipengaruhi oleh keyakinan dan persepsi individu sehingga emosi dan perilaku yang muncul dari individu dipengaruhi oleh apa yang mereka pikirkan. Menurut Nevid, *et al* (2005, hlm. 58) restrukturisasi kognitif merupakan suatu upaya konselor untuk membantu individu mencari alternatif rasional sehingga individu dapat belajar menghadapi situasi-situasi pembangkit kecemasan.

## **3.4 Instrumen Penelitian**

### **3.4.1 Penyusunan Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang dirancang sesuai pengembangan dan perumusan teori mengenai adiksi *game online*. Butiran-butiran pernyataan dalam instrumen merupakan gambaran tentang kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik. Angket menggunakan skala

Likert yang terdiri atas beberapa opsi alternatif jawaban, yaitu: SL (selalu), S (sering), KK (kadang-kadang), SJ (sangat jarang), HTP (hampir tidak pernah).

### 3.4.2 Pengembangan Kisi-Kisi

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Kecenderungan Adiksi Game Online**

No	Aspek	Indikator	No Item		Jumlah
			(+)	(-)	
1	<i>Salience</i>	Bermain <i>game online</i> menjadi keharusan bagi peserta didik	1,2,3		3
		Permainan <i>game online</i> mendominasi pikiran peserta didik	4,5		2
		Permainan <i>game online</i> mendominasi perasaan peserta didik	6,7		2
		Peserta didik selalu memikirkan agar bisa bermain <i>game online</i>	8,9		2
2	<i>Mood Modification</i>	Peserta didik merasa senang ketika bermain <i>game online</i>	10,11		2
		Peserta didik memanfaatkan bermain <i>game online</i> sebagai penghilang stress	12,13		2
		Perasaan senang yang dirasakan peserta didik ketika bermain <i>game online</i> menguatkan peserta didik untuk terus bermain <i>game online</i> .	14,15, 16		3
3	<i>Tolerance</i>	Terjadi peningkatan intensitas waktu dalam bermain <i>game online</i>	17,18		2
		Peserta didik merasa senang ketika menambah intensitas waktu bermain <i>game online</i> .	19,20		2
		Peserta didik tidak bisa mengatur waktu dalam kesehariannya	21,22, 23		3
4	<i>Withdrwal</i>	Peserta didik merasa cemas ketika tidak bermain <i>game online</i> .	24		1
		Peserta didik menjadi mudah marah ketika tidak bermain <i>game online</i>	25,26		2
		Peserta didik lebih senang berdiam diri ketika tidak bisa bermain <i>game online</i> .	27		1

No	Aspek	Indikator	No item		Jumlah
			(+)	(-)	
5	<i>Conflict</i>	Adanya konflik dengan teman karena peserta didik terus bermain <i>game online</i> .	28,29		2
		Adanya konflik dengan keluarga karena peserta didik terus bermain <i>game online</i> .	30,31		2
		Adanya konflik dalam bidang pendidikan karena peserta didik terus bermain <i>game online</i> .	32,33		2
		Adanya konflik didalam diri peserta didik karena terus bermain <i>game online</i>	34,35		2
		Aktivitas bermain <i>game online</i> mengganggu kegiatan sosial lainnya.	36,37		2
		Peserta didik tidak bisa menghentikan kegiatannya dalam bermain <i>game online</i>	38,39		2
6	<i>Relapse</i>	Peserta didik terus-menerus bermain <i>game online</i> tanpa memikirkan dampak yang diterima.	40		1
		Peserta didik merasa nyaman bermain <i>game online</i> .	41,42		2
		<b>Jumlah</b>	<b>42</b>		<b>42</b>

### 3.4.3 Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert* yang mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang (Riduwan, 2012, hlm. 87). Pada skala *Likert* pilihan alternatif jawaban yang disediakan berjumlah ganjil dan ada pilihan netral (Suliyanto, 2011, hlm. 4). Pada angket penelitian ini disediakan lima alternatif jawaban, meliputi SL (Selalu), S (Sering), KK (Kadang-Kadang), SJ (Sangat Jarang), TP (Tidak Pernah).

Adapun penyekoran data dilakukan dengan merujuk kepada penyekoran skala Likert. Berikut merupakan pedoman penyekoran yang diadaptasi dari model skala Likert.



### 3.5 Uji Validitas

#### 1) Uji Validitas Konstruk (*construct validity*) dan Instrumen

Instrumen kecenderungan terhadap adiksi *game online* yang telah disusun sebagai alat pengumpul data merupakan adaptasi dari instrumen yang telah dibuat oleh Arthdya Caesar Pratikta yaitu instrumen Kecenderungan Situs Jejaring Sosial Pada Peserta Didik.

#### 2) Uji Keterbacaan Item

Uji keterbacaan item dilakukan untuk mengetahui sejauhmana pemahaman peserta didik sebagai objek penelitian terhadap instrumen penelitian. Uji keterbacaan item pada instrumen kecenderungan adiksi terhadap *game online*, dilakukan dengan 3 orang peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 10 Bandung. Hasil uji keterbacaan menunjukan seluruh item pernyataan dipahami oleh peserta didik tersebut.



## 3) Uji Validitas Butir Item

Uji validitas item dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS16.0* dengan menggunakan rumus korelasi *Correlation Coefficients* model *Spearman's rho* dengan *One-tailed* dan menghasilkan validitas sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
***Correlation Coefficients* model *Spearman's rho* dengan *One-tailed***

			<b>VAR00043</b>	<b>KET</b>
Spearman's rho	VAR00043	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	1.000 . 137	-
	VAR00001	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,702** ,000 137	VALID
	VAR00002	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,643** ,000 137	VALID
	VAR00003	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,572** ,000 137	VALID
	VAR00004	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,581** ,000 137	VALID
	VAR00005	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,636** ,000 137	VALID
	VAR00006	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,638** ,000 137	VALID
	VAR00007	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,506** ,000 137	VALID
	VAR00008	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,351** ,000 137	VALID
	VAR00009	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,166** ,000 137	VALID
	VAR00010	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,648** ,000 137	VALID
	VAR00011	Correlation Coefficient Sig. (1-tailed) N	,713** ,000 137	VALID
	VAR00012	Correlation Coefficient	,600**	

		Sig. (1-tailed) N	,000 137	VALID
VAR00013	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,671** ,000 137	VALID
VAR00014	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,739** ,000 137	VALID
VAR00015	Correlation Coefficient		,660**	
		Sig. (1-tailed) N	,000 137	VALID
VAR00016	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,673** ,000 137	VALID
VAR00017	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,706** ,000 137	VALID
VAR00018	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,617** ,000 137	VALID
VAR00019	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,615** ,000 137	VALID
VAR00020	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,668** ,000 137	VALID
VAR00021	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,537** ,000 137	VALID
VAR00022	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,548** ,000 137	VALID
VAR00023	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,615** ,000 137	VALID
VAR00024	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,688** ,000 137	VALID
VAR00025	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,560** ,000 137	VALID
VAR00026	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,511** ,000 137	VALID
VAR00027	Correlation Coefficient		,374**	

		Sig. (1-tailed) N	,000 137	VALID
VAR00028	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,726** ,000 137	VALID
VAR00029	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,627** ,000 137	VALID
VAR00030	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,605** ,000 137	VALID
VAR00031	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,564** ,000 137	VALID
VAR00032	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,459** ,000 137	VALID
VAR00033	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,589** ,000 137	VALID
VAR00034	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,714** ,000 137	VALID
VAR00035	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,644** ,000 137	VALID
VAR00036	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,462** ,000 137	VALID
VAR00037	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,566** ,000 137	VALID
VAR00038	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,580** ,000 137	VALID
VAR00039	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,555** ,000 137	VALID
VAR00040	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,632** ,000 137	VALID
VAR00041	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed) N	,644** ,000 137	VALID
VAR00042	Correlation Coefficient	Sig. (1-tailed)	,653** ,000	VALID

		N	137	
--	--	---	-----	--

Hasil uji validitas item dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS16.0* dengan menggunakan rumus korelasi *Correlation Coefficients* model *Spearman's rho* dengan *One-tailed* menghasilkan seluruh butir item yang valid hal tersebut dapat dilihat bahwa *Correlation Coefficient* menunjukkan angka-angka tersebut memiliki “\*\*” yang berarti valid dan mencapai korelasi signifikan 0,01. Dapat disimpulkan pada setiap butir item instrumen kecenderungan adiksi terhadap *game online* pada peserta didik dapat digunakan dalam penelitian. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen kecenderungan adiksi terhadap *game online* :

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Instrumen Kecenderungan Adiksi Game Online**

Signifikansi	No. Item	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,9, 10, 11, 12, 13,14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42.	<b>42</b>
Tidak Valid	-	<b>0</b>

Dapat disimpulkan seluruh item instrumen kecenderungan adiksi *game online* valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

### 3.6 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui bahwa tingkat keterandalan suatu instrumen dapat dipercaya (Arikunto, 2006, hlm. 178). Selain itu, uji reliabilitas akan menunjukkan derajat keajegan (konsistensi) sebuah instrumen.

Pengambilan Reliabilitas instrumen kecenderungan adiksi *game online* diproses dengan menggunakan metode statistika *SPSS16.0*. Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas adalah rumus Alpha.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

(Arikunto, 2010, hlm. 239)

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya item pernyataan atau banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varians item

$\sigma^2 t$  = varians total

Sebagai acuan untuk mengetahui tingkat reliabilitas digunakan klasifikasi sebagai berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Reliabilitas Instrumen**

<i>Very high</i>	$\geq 0.90$
<i>High</i>	0.80-0.89
<i>Acceptable</i>	0.70-0.79
<i>Moderate/acceptable</i>	0.60-0.69
<i>Low/unacceptable</i>	$\leq 0.59$

Uji reliabilitas instrumen kecenderungan adiksi *game online* didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.7**  
**Tingkat Reliabilitas Instrumen Kecenderungan Adiksi *Game Online***

**Reliability Statistics**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.955	42

Berdasarkan perhitungan nilai reliabilitas instrumen adalah 0,955 termasuk dalam kategori *Very High*. Artinya, instrumen yang dibuat memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan dapat digunakan sebagai alat ukur kecenderungan adiksi *game online*.

### 3.7 Analiss Data

#### 3.7.1 Verifikasi Data

Angket penelitian diperiksa terlebih dahulu sebelum dilakukan proses pengolahan data hasil penelitian. Verifikasi data dilakukan dengan memeriksa jumlah angket yang terkumpul termasuk kelengkapan identitas diri peserta

didik sebagai responden. Tujuan dari verifikasi data, yaitu untuk mengetahui angket mana yang layak untuk diolah menjadi dasar pembuatan rancangan program konseling restrukturisasi kognitif untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung.

### 3.7.2 Pengelompokan Data

Pengelompokan data bertujuan untuk mengetahui gambaran umum kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung. Data-data yang diperoleh dari penyebaran instrumen berupa angket kecenderungan adiksi *game online* kemudian diolah dengan menetapkan kategori kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik. Kelima kategori tersebut terdiri dari sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Penentuan skor pada setiap kategori dilihat berdasarkan skor rata-rata minimal dan skor rata-rata maksimal. Penentuan kategori kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Kategori Kecenderungan Adiksi *Game Online* Pada Peserta Didik**

<b>Kategori</b>	<b>Rentang Skor</b>
Sangat Tinggi	5,0
Tinggi	4,00-4,99
Sedang	3,00-3,99
Rendah	2,0-2,99
Sangat Rendah	1,00-1,99

### 3.7.3 Uji Skala

Skala yang digunakan pada instrumen kecenderungan adiksi *game online* adalah skala likert. Data yang diperoleh merupakan data ordinal dan selanjutnya diubah menjadi data interval agar bisa dianalisis. Perubahan data ordinal ke data interval disebut skala sikap. Berikut ini contoh pengolahan skala sikap sebagai berikut:

**Tabel 3.9**  
**Contoh Uji Skala Sikap**

	<b>F</b>	<b>P</b>	<b>CP</b>	<b>MidPoin t</b>	<b>Z</b>	<b>(Zterkecil )</b>	<b>Z Bulat</b>
1	13	0,09948 91	0,098491	0,047445	-1,6701458	0	0
2	25	0,01824 82	0,027737 2	0,186131	-0,8922429	0,777903	1
3	52	0,03795 562	0,065693 4	0,467153	0,4671532 8	2,137299	2
4	29	0,21167 9	0,868613	0,762774	0,7627737 2	2,543292	3
5	18	0,13138 7	1	0,934307	0,9343065 7	2,904452	4

### 3.7.4 Pedoman Penykoran

Pedoman yang digunakan dalam penykoran adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.10**  
**Pedoman Penykoran**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
SL (Selalu)	4	Sangat Tinggi
S (Sering)	3	Tinggi
KK (Kadang-kadang)	2	Sedang
SJ (Sangat Jarang)	1	Rendah
TP (Tidak Pernah)	0	Sangat Rendah

### 3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian mengenai kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 45 Bandung dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
  - a. Mengajukan tema penelitian kepada dosen mata kuliah Metode Riset Bimbingan dan Konseling.
  - b. Melakukan studi pendahuluan mengenai kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik di SMP Negeri 45 Bandung.
  - c. Penyusunan proposal penelitian yang kemudian diseminarkan (di presentasikan) kepada dosen mata kuliah Metode Riset Bimbingan dan Konseling guna mendapatkan masukan serta rekomendasi untuk memilih dosen pembimbing skripsi.
  - d. Proposal direvisi kemudian disahkan oleh Dewan Skripsi dan Ketua Departemen Psikologi Pendidikan dan bimbingan.
  - e. Pengesahan dan pengangkatan dosen pembimbing.
  - f. Mengajukan permohonan izin penelitian dari Departemen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan untuk disampaikan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 45 Kota Bandung.
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Permohonan izin kepada Arthdya Caesar Pratikta (PPB 2009) yaitu untuk mengadaptasi instrumen kecenderungan situs jejaring sosial pada peserta didik dan kemudian dikembangkan menjadi instrumen kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik.
  - b. Pelaksanaan uji keterbacaan instrumen penelitian kepada 3 orang peserta didik di SMP Negeri 10 Bandung.
  - c. Penyebaran instrumen penelitian berupa angket kecenderungan adiksi *game online* kepada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 45 Bandung Tahun Ajaran 2015/2016.
  - d. Pengolahan data hasil penelitian meliputi kegiatan menganalisis dan mendeskripsikan data yang telah terkumpul guna dijadikan pedoman



- dalam pembuatan program konseling kelompok untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik.
- e. Penyusunan program program konseling kelompok untuk mereduksi kecenderungan adiksi *game online* pada peserta didik.
  - f. Penimbangan program oleh dua dosen ahli dan satu guru bimbingan dan konseling SMP Negeri 45 Bandung.
  - g. Merevisi program sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para penimbang.
3. Tahap pelaporan
- a. Konsultasi *draft* skripsi kepada dosen pembimbing skripsi.
  - b. Pengujian hasil penelitian dalam sidang sarjana.