

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas metode dan pendekatan penelitian, partisipan, populasi, sampel, definisi operasional variabel penelitian, instrumen penelitian, dan prosedur penelitian.

### 3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen, menurut Sunanto, dkk (2005, hlm. 54) desain penelitian eksperimen secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu (1) desain kelompok (*group design*) dan (2) desain subyek tunggal (*single subject design*). Desain subyek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR) yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan dengan menggunakan teknik *role playing* yang diberikan secara berulang-ulang kepada subjek dalam rangka meningkatkan *self-control* pecandu narkoba.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain reversal dengan bentuk desain A-B. Menurut Sunanto, dkk (2005, hlm. 55) desain A-B merupakan desain dasar dari penelitian eksperimen subyek tunggal. Prosedur desain ini disusun atas dasar apa yang disebut dengan logika baseline (*baseline logic*). Dengan penjelasan yang sederhana, *logika baseline* menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku atau target behavior pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi baseline (A) dan kondisi intervensi (B). Oleh karena itu, menurut Hasselt dan Hersen (dalam Sunanto, dkk, 2005, hlm. 55) melakukan penelitian dengan desain kasus tunggal akan selalu ada pengukuran target behavior pada fase baseline dan pengulangannya pada sekurang-kurangnya satu fase intervensi.



Keterangan : A = kondisi baseline

B = kondisi intervensi

Menurut Lovaas, Tawney dan Gast (dalam Sunanto, dkk, 2005, hlm. 55) prosedur utama yang ditempuh dalam desain A-B meliputi pengukuran target behavior pada fase baseline dan setelah trend dan level datanya stabil kemudian intervensi mulai diberikan. Selama fase intervensi target behavior secara kontinyu dilakukan pengukuran sampai mencapai data yang stabil. Jika terjadi perubahan target behavior pada fase intervensi setelah

**Yandi Cahya Yundani. 2018**

**MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING**

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

dibandingkan dengan baseline, diasumsikan bahwa perubahan tersebut karena adanya pengaruh dari variabel independen atau intervensi.

### 3.2. Partisipan

Berkaitan dengan partisipan pada penelitian ditetapkan setelah mengetahui fenomena yang terjadi di lapangan. Fenomena yang terjadi di lapangan menitik beratkan pada *self-control* pecandu narkoba yang diduga akibat dari kurang perhatian orang tua dan pengaruh lingkungan tempat tinggal.

Menyikapi fenomena faktual, maka peneliti sengaja mengambil lokasi di salah satu tempat rehabilitasi narkoba yang ada di Ciamis yaitu di Yayasan Sirnarasa. Tempat rehabilitasi ini bernama Inabah Puteri Pondok Pesantren Sirnarasa, dimana orang-orang yang direhabilitasi disini semuanya perempuan yang sedang dalam tahap penyembuhan kecanduan narkoba.

Dari hasil pendataan sementara ada sekitar 20 orang yang sedang dalam tahap pengobatan di Inabah Puteri Pondok Pesantren Sirnarasa. Dari 20 orang tersebut, tidak semua sebagai pecandu narkoba. Ada yang depresi dan yang memang pecandu narkoba. Pecandu narkoba yang menjadi partisipan disini adalah 7 orang. Rentang usia yang sedang dalam tahap rehabilitasi semuanya tergolong pada usia remaja. Hal tersebutlah yang dijadikan alasan untuk melakukan penelitian di Inabah Puteri Pondok Pesantren Sirnarasa.

### 3.3. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah para pecandu narkoba yang sedang proses rehabilitasi di Inabah Puteri Pondok Pesantren Sirnarasa Ciamis, partisipan akan diberikan perlakuan dengan diberikan layanan bimbingan untuk meningkatkan *self-control* pecandu narkoba. Para pecandu narkoba disini adalah orang-orang yang sedang berada dalam tahap rehabilitasi di Inabah Pondok Pesantren Sirnarasa Ciamis sambil mendalami ajaran-ajaran agama Islam.

Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel yang mempunyai suatu tujuan atau dilakukan dengan sengaja. Menurut Fraenkel (1990, hlm. 84) sample adalah sekumpulan obyek, orang, atau keadaan yang menjadi perhatian peneliti dan akan digunakan oleh peneliti untuk

**Yandi Cahya Yundani, 2018**

**MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING**

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

menggeneralisasikan hasil penelitiannya. Pada penelitian ini sample adalah para pecandu narkoba.

### 3.4. Instrumen Penelitian

#### 3.4.1. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Penelitian ini mengangkat dua variabel yakni *self-control* dan *role playing*. Untuk mempertegas penelitian, maka diperlukan definisi operasional variabel.

##### 1. *Self-Control*

*Self-Control* penting dimiliki oleh remaja sebagai kontrol perilaku dan sebagai pengubah stimulus dari luar diri dan dalam diri sebagai respon perilaku yang dilakukan remaja. *Self-Control* pecandu narkoba pada penelitian ini adalah kemampuan mengendalikan stimulus dari dalam diri dan dari luar diri seorang pecandu narkoba yang meliputi aspek kontrol kognitif, kontrol keputusan, dan kontrol perilaku.

##### a. Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*)

Kontrol kognitif mengacu kepada pengaturan cara dari suatu stimulus yang berpotensi mengancam tersebut ditafsirkan, seperti mengubah arti atau makna dari peristiwa atau stimulus.

Hal ini terkait dengan cara individu dalam menafsirkan suatu stimulus maupun informasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang berlaku melalui berbagai pertimbangan. Cara yang dilakukan dalam menafsirkan tersebut adalah dengan melakukan penilaian suatu keadaan dengan cara mempertimbangkan segi-segi yang positif. Dalam hal ini bentuk pengendalian diri tersebut berupa sikap menahan diri terhadap hal-hal yang sifatnya negatif.

*Self-control* memerlukan opsi untuk membuat atau mengidentifikasi pilihan, mengevaluasi satu atau lebih opsi ini, dan menentukan jalannya tindakan. Dari tahap-tahap ini, kerja kognitif sampai saat ini berfokus pada "evaluasi."

**Yandi Cahya Yundani, 2018**

**MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING**

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

Jadi, *Cognitive Control* dapat diartikan menjadi sebagai berikut:

- 1) Menafsirkan stimulus yang tidak sesuai dengan norma, baik dari luar maupun dari dalam diri
- 2) Menahan diri terhadap hal-hal yang sifatnya negatif.

b. Mengontrol Keputusan (*Decisional Control*)

Kontrol Keputusan adalah pemilihan satu rangkaian tindakan dari pilihan-pilihan yang memungkinkan. Individu memilih suatu tindakan berdasarkan pada nilai maupun aturan dan norma yang diyakini atau disetujui dalam masyarakat tersebut. Dalam hal ini diperlukannya berfikir alternatif atas kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi sebelum bertindak.

Nilai subyektif bukanlah properti tetap dari stimulus. Hal ini tergantung pada faktor-faktor dari lingkungan dan keyakinan dari dalam diri. Ini bisa berubah dengan cepat dan mungkin terus berubah bahkan sebelum keputusan dibuat. Nilai merupakan konsep sentral dalam *self-control* yang harus disesuaikan untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti risiko, ambiguitas, penundaan, dan kerja empiris telah menggambarkan bagaimana faktor-faktor ini benar-benar mempengaruhi pengambilan keputusan.

Jadi, *Decisional Control* dapat diartikan menjadi sebagai berikut:

- 1) Memilih tindakan berdasarkan norma yang berlaku di masyarakat
- 2) Memilih tindakan berdasarkan keyakinan diri sendiri

c. Kontrol Perilaku (*Behavior Control*)

Kontrol perilaku adalah kemampuan untuk mencegah atau memodifikasi aspek tertentu dari suatu peristiwa melalui penerapan tindakan langsung. Dalam hal ini, penerapan tindakan langsung berupa respon yang dapat secara langsung

mencegah atau memodifikasi suatu stimulus pada situasi atau keadaan yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang berlaku. Kontrol perilaku tersebut tergantung dari individu. Jika individu yang kemampuan mengontrol dirinya baik, maka akan mampu mengatur perilakunya. Untuk itu diperlukan cara dengan berfikir kritis terhadap sesuatu hal atau permasalahan.

Aspek yang paling penting dari *self-control* adalah mengelola potensi konflik yang mungkin terjadi di dalam lingkungan sekitar dan keinginan bersaing dari dalam diri sendiri.

Jadi, *Behavior Control* dapat diartikan menjadi sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengontrol perilaku berdasarkan stimulus negatif dari luar diri (faktor eksternal)
- 2) Kemampuan mengontrol perilaku berdasarkan stimulus negatif dari dalam diri (faktor internal)

## 2. Teknik *Role Playing*

*Role Playing* dalam penelitian ini adalah sebuah teknik yang digunakan oleh peneliti dalam memberikan intervensi kepada para pecandu narkoba yang sedang dalam tahap rehabilitasi di Inabah Puteri Pondok Pesantren Sirnarasa Ciamis dengan tujuan meningkatkan *self-control* para pecandu narkoba.

Tahapan Teknik *Role Playing*

Ada tujuh langkah dalam mengimplementasikan teknik *Role Playing*, meliputi:

- 1) *Warm-up* : Konselor menjelaskan tekniknya kepada klien, dan klien memberikan deskripsi terperinci tentang perilaku, sikap, atau performa yang ingin diubah. Klien seharusnya didorong untuk mendiskusikan keengganan apa pun yang dipunyainya tentang teknik *Role Playing*
- 2) *Scene setting* : Konselor membantu klien dalam menata panggungnya. Bila perlu, perabotan bisa ditata ulang

- 3) *Selecting roles* : Klien menyebutkan dan mendeskripsikan orang-orang signifikan yang terlibat di dalam adegan
- 4) *Enactment* : Klien memerankan perilaku target, dan jika ia mengalami kesulitan untuk itu, konselor dapat mencontohkan perilakunya. Klien seharusnya mulai dengan adegan-adegan yang paling tidak sulit dan sedikit demi sedikit beranjak ke adegan-adegan yang lebih sulit. Selama langkah ini, konselor dapat menyela klien untuk menunjukkan kepada klien bahwa apa yang dilakukannya memberikan kontribusi pada gangguan yang dialaminya.
- 5) *Sharing and feedback* : Konselor memberikan umpan balik yang spesifik, sederhana, dapat dilihat, dan dapat dipahami kepada klien
- 6) *Reenactment* : Klien berulang-ulang mempraktikkan perilaku yang ditargetkan dalam dan diluar sesi-sesi konseling sampai ia dan konselor yakin bahwa tujuannya tercapai
- 7) *Follow-up* : Klien member tahu konselor tentang hasil-hasil dan kemajuan latihannya

#### 3.4.2. Kisi-kisi Instrumen

Alat pengumpul data (instrumen penelitian) merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan alat pengumpul data berupa angket . Instrumen yang digunakan pada penelitian ini merupakan angket yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyusun indikator dari variabel penelitian yang akan diungkap dari responden berdasarkan teori serta membuat kisi-kisi bentuk matriks yang sesuai dengan indicator variabel
2. Mengembangkan instrument
3. Menyusun pernyataan dan alternatif jawaban yang akan dipilih responden
4. Membuat petunjuk pengisian angket
5. Instrument atau angket divalidasi oleh ahli atau pakar

**Tabel 3.1**

#### **Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

**Yandi Cahya Yundani, 2018**

**MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING**

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

No	Aspek <i>Self-Control</i>	Indikator	No.Item		Jumlah Item
			+	-	
1	<i>Cognitive Control</i>	Menafsirkan stimulus yang tidak sesuai dengan norma, baik dari luar maupun dari dalam diri	1,2,5	3,4,6,7	7
		Menahan diri terhadap hal-hal yang sifatnya negatif	8,9,10,11,12	13,14,15	8
2	<i>Decisional Control</i>	Memilih tindakan berdasarkan norma yang berlaku di masyarakat	18	16,17,19,20,21	6
		Memilih tindakan berdasarkan keyakinan diri sendiri	22,27	23,24,25,26	6
3	<i>Behavior Control</i>	Kemampuan mengontrol perilaku berdasarkan stimulus negatif dari luar diri (faktor eksternal)	28,30	29,31,32,33	6
		Kemampuan mengontrol perilaku berdasarkan stimulus negatif dari dalam diri	36,38	34,35,37,39,40	7

Yandi Cahya Yundani. 2018

*MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK ROLE PLAYING*

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

No	Aspek <i>Self-Control</i>	Indikator	No.Item		Jumlah Item
			+	-	
		(faktor internal)			
<b>JUMLAH ITEM</b>					<b>40</b>

### 3.4.3. Pedoman Skoring

Skala pengukuran angket yang digunakan untuk mengukur *self-control* pecandu narkoba dengan menggunakan skala Guttman bentuk *checlist*. Skala Guttman disebut juga skala *scalogram* yang sangat baik untuk meyakinkan peneliti tentang kesatuan dimensi dan sikap atau sifat yang diteliti yang sering disebut dengan atribut universal. Pada skala Guttman terdapat beberapa pertanyaan yang diurutkan secara hierarki untuk melihat sikap tertentu seseorang, jika seseorang menyatakan tidak terhadap pernyataan sikap tertentu dari sederetan pernyataan itu maka ia akan menyatakan lebih dari tidak terhadap pernyataan berikutnya. Menurut Sugiyono (2014, hlm. 26) skala guttman digunakan untuk jawaban yang bersifat tegas dan konsisten misalnya ya-tidak, benar-salah, setuju-tidak setuju, dan lain sebagainya.

Untuk kategori jawaban pernyataan dalam angket, peneliti menggunakan ya dan tidak. Dengan kategori pemberian skor sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kategori Skor Alternatif Jawaban**

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

### 3.4.4. Validitas dan Reliabilitas

#### 1. Validitas

Validitas merupakan tingkat penafsiran atas kesesuaian hasil yang dimaksudkan instrumen dengan tujuan yang diinginkan oleh suatu instrumen (Cresswell, 2012).

**Yandi Cahya Yundani, 2018**

**MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING**

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



Instrumen dalam penelitian ini diuji validitasnya melalui *expert-judgment* yaitu penilaian yang dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berkompeten di bidangnya. Para ahli yang melakukan *judgment* dalam penelitian ini berjumlah 3 orang, yaitu:

- 1) Syamsu Yusuf (Dosen BK)
- 2) Juntika Nurihsan (Dosen BK)
- 3) Ipah Saripah (Dosen BK)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang disusun sendiri oleh peneliti. Sugiyono (2014, hlm. 92) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan demikian, penggunaan instrumen penelitian yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah, fenomena alam maupun sosial.

## 2. Reliabilitas

Azwar (2012, hlm. 7) berpendapat bahwa reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability*. Suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*). Adapun nama lain dari reliabilitas seperti: konsisten, keterandalan, keterpercayaan, kestabilan, keajegan dan sebagainya, namun gagasan pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya.

Secara internal pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan cara menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu. Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas instrument dilakukan dengan menggunakan cara pengujian reliabilitas internal.

Suharsimi (2010, hlm. 221) menyatakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan

sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Sama halnya reliabilitas mempunyai nama lain seperti: keterpercayaan, keterandalan, kejelasan, kesetabilan, konsistensi dan sebagainya, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya.

Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

### 3.5. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Inabah Puteri Pondok Pesantren Sirnarasa Ciamis dengan prosedur sebagai berikut :

1. Membuat Proposal Penelitian
2. Membuat Instrumen
3. Melakukan Uji kelayakan Instrumen (Judgement oleh ahli)
4. Melakukan pengukuran target behavior pada fase baseline
5. Melakukan intervensi
6. Analisis Data
7. Pembahasan hasil Penelitian

### 3.6. Analisis data

Untuk mengetahui profil dan efektivitas penelitian, setelah semua data terkumpul dari mulai data kondisi baseline (A) sampai kondisi intervensi (B) maka dibuat analisis data. Analisis data dalam desain subyek tunggal (*Single Subject Research*) memfokuskan pada data individu dari pada data kelompok. Ada beberapa hal dalam menganalisis desain subyek tunggal (*Single Subject Research*) yaitu pembuatan grafik, penggunaan statistik deskriptif, dan penggunaan analisis visual. Dalam menganalisis desain subyek tunggal (*Single Subject Research*) sebaiknya menggambarkan kondisi eksperimen sebelum perlakuan (baseline) maupun setelah perlakuan (intervensi) dan perubahan-perubahan yang terjadi setelah perlakuan (intervensi).

Metode yang digunakan dalam menganalisis data hasil penelitian ini menggunakan pengamatan langsung dari tabel dan grafik yang ditampilkan. Grafik yang digunakan adalah grafik garis dengan tujuan untuk mempermudah dalam melihat perubahan dari

**Yandi Cahya Yundani, 2018**

**MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING**

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

pelaksanaan penelitian sebelum dan saat diberikan intervensi. Data yang telah terkumpul kemudian dihitung dengan menggunakan perhitungan menurut Azwar (2010: 109-110). Adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Tinggi} & : (\mu + 1,0 \sigma) \leq X \\ \text{Sedang} & : (\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma) \\ \text{Rendah} & : X < (\mu - 1,0 \sigma) \end{aligned}$$

**Keterangan:**

X = nilai

$\mu$  = mean

$\sigma$  = standar deviasi

**Kategori Self-control Pecandu Narkoba**

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} & : 1 \times \text{jumlah item} \\ & : 1 \times 40 = 40 \\ \text{Skor minimal} & : 0 \times \text{jumlah item} \\ & : 0 \times 40 = 0 \\ \text{Mean} & : \frac{\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal}}{2} \\ & : \frac{40 + 0}{2} = 20 \\ \text{SD} & : \frac{\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal}}{6} \\ & : \frac{40 - 0}{6} = 6,67 \\ \text{Tinggi} & : (\mu + 1,0 \sigma) \leq X \\ & (20 + 1,0 \cdot 6,67) \leq X \\ & (20 + 6,67) \leq X \\ & 26,67 \leq X \\ & 27 \leq X \\ \text{Sedang} & : (\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma) \\ & (20 - 1,0 \cdot 6,67) \leq X < (20 + 1,0 \cdot 6,67) \\ & (20 - 6,67) \leq X < (20 + 6,67) \\ & 13,33 \leq X < 26,67 \\ & 13 \leq X < 27 \\ \text{Rendah} & : X < (\mu - 1,0 \sigma) \\ & X < (20 - 1,0 \cdot 6,67) \\ & X < (20 - 6,67) \\ & X < 13,33 \\ & X < 13 \end{aligned}$$

### 3.7. Jadwal

**Yandi Cahya Yundani, 2018**

**MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING**

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

Waktu untuk melaksanakan penelitian ini memakan waktu cukup lama, kurang lebih satu tahun, dimulai dari bulan Desember 2016 sampai dengan November 2018. Seperti digambarkan dalam langkah dan jadwal waktu penelitian berikut ini:

**Tabel 3.3**  
**Jadwal dan Waktu Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan	Tahun 2016-2018																				
		D e s	J a n	F e b	M a r	A p r	M e i	J u n	J u l	A g u	S e p	O k t	N o v	D e s	J a n	F e b	M a r	A p r	M e i	J u n	J u l	
1	Memilih masalah penelitian																					
2	Studi literature																					
3	Merumuskan masalah penelitian																					
4	Menyusun proposal penelitian																					
5	Seminar usulan penelitian																					
6	Menyusun dan bimbingan tesis																					
7	Pembuatan instrument penelitian																					
8	Pengumpulan data																					
9	Pengolahan dan analisa data																					
10	Ujian Sidang Tesis																					

**Yandi Cahya Yundani, 2018**

*MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING*

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

No	Kegiatan	Tahun 2016-2018																			
		D	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D	J	F	M	A	M	J	J
		e	a	e	a	p	e	u	u	g	e	k	o	e	a	e	a	p	e	u	u
		s	n	b	r	r	i	n	l	s	p	t	v	s	n	b	r	r	i	n	l
	Tahap 1																				
1	Revisi Ujian																				
1	Sidang																				
	Tahap 1																				
1	Ujian																				
2	Sidang Tesis																				
	Tahap 2																				

**Yandi Cahya Yundani. 2018**

*MENINGKATKAN SELF-CONTROL PECANDU NARKOBA DENGAN TEKNIK  
ROLE PLAYING*

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