

BAB III METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain game di dua *game center* dan empat warkop yang berada di kelurahan Dupak dengan jumlah ± 90 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2012).

Penelitian ini menggunakan *Sampling Insidental* sebagai teknik pengambilan sampel. Menurut Sugiyono (2012) *Sampling Insidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/ insidental bertemu dengan peneliti dan dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan itu ditemui cocok sebagai sumber data. Penelitian ini sampel yang diperoleh berjumlah enam orang remaja.

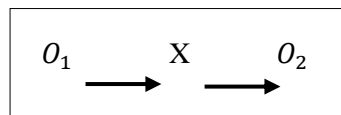
B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk ke dalam quasi eksperimen. Penelitian quasi eksperimen berfungsi untuk mengetahui pengaruh percobaan/ perlakuan terhadap karakteristik subjek yang diinginkan oleh peneliti. Dengan demikian penelitian quasi eksperimen memiliki tujuan untuk menguji pengaruh percobaan/ perlakuan terhadap karakteristik setelah diberikan perlakuan.

Penelitian quasi dipilih karena peneliti ingin menerapkan suatu tindakan atau perlakuan. Tindakan dapat berupa model, strategi, metode, atau prosedur kerja baru untuk meningkatkan efisiensi atau efektivitas pekerjaan agar hasilnya menjadi lebih optimal.

Desain eksperimen yang dipilih yaitu quasi eksperimen dengan jenis *one group pre test– post test design (before and after)*. Pada jenis ini kelompok tidak diperlukan hal yang diutamakan hanya perlakuan (Marliani, 2013). Setiap subyek penelitian menjadi kontrol terhadap dirinya sendiri (Harun, dalam Fitria 2019).

Desain eksperimen penelitian menggunakan *one group pre test – post test*, yakni sebelum subyek diberikan perlakuan berupa konseling kelompok dengan pendekatan realitas terlebih dahulu subyek diberikan *pre test* berupa skala kecanduan *game online* dan setelah subyek mendapatkan konseling kelompok dengan pendekatan realitas subyek diberikan *post test* skala kecanduan *game online*, kemudian hasil dari *pretest* dan *post test* akan diperbandingkan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. One group pre test – post test

Keterangan :

O_1 = Pre-test

X = Perlakuan, yaitu konseling kelompok dengan pendekatan realitas

O_2 = Post-test

C. Lokasi dan Persiapan Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di balai RW 05 kecamatan Krembangan kelurahan Dupak kota Surabaya yang terletak dijalan Dupak Bangunejo. Daerah Dupak Bangunejo merupakan perkampungan padat penduduk, karena hal tersebut diperkampungan ini juga banyak ditemukan fasilitas baik kesehatan, pendidikan, lapangan olah raga maupun tempat perbelanjaan tradisional. Posisi warkop tempat remaja bermain *game online* sendiri lokasinya sangat strategis karena berada dibelakang lapangan olah raga yang disamping kirinya kurang lebih 300 meter terdapat sarana pendidikan baik LBB maupun sekolah TK, SD maupun SMP. Dan disamping kanan kurang lebihnya 150 meter juga terdapat SD maupun SMP.

2. Persiapan Penelitian

Persiapan dalam proses penelitian:

- a. Penyesuaian alat ukur yaitu skala kecanduan *game online*
Peneliti membuat skala kecanduan *game online* yang didasarkan pada aspek-aspek dari teori yang sudah ada. Aspek-aspek tersebut kemudian dibuat menjadi indikator yang dikembangkan menjadi bentuk pernyataan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Alat ukur disusun oleh peneliti dan dibantu oleh *ekspert judgement* untuk memeriksa dan mengoreksi alat ukur yang sudah dibuat.
- b. Menyusun modul aktivitas konseling kelompok dengan pendekatan realitas
Modul disusun sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh subjek yaitu kecanduan *game online* yang mana didalamnya terdapat sesi-sesi yang sudah ditetapkan untuk membantu mengurangi kecanduan *game online*.
- c. Mempersiapkan fasilitator dan supervisi untuk menjalankan konseling kelompok dengan pendekatan realitas.
Dalam proses konseling ini fasilitator yang dipakai adalah peneliti sendiri, dengan pertimbangan bahwa peneliti telah mengetahui lebih dalam terkait dengan permasalahan yang terjadi pada subjek sehingga dapat berperan sebagai fasilitator dengan baik. Selain itu, fasilitator juga didampingi oleh supervisi yaitu Drs. Herlan Pratikto, M.Si, Psikolog agar proses konseling kelompok sesuai, baik secara aturan dalam proses konseling kelompok maupun sesuai berdasarkan modul yang telah disusun.
- d. Mempersiapkan subjek penelitian
Subjek dalam penelitian ini berjumlah 6 orang dengan kriteria remaja yang berusia 16-19 tahun berjenis kelamin laki-laki dan merupakan pemain game online yang masih aktif sampai saat ini.
- e. Menyiapkan tempat dan kondisi untuk penelitian
Penelitian ini dilaksanakan di balai RW 05 kecamatan Krembangan kelurahan Dupak kota Suarabaya. Kondisi penelitian diatur dengan meminta anggota dari konseling kelompok untuk duduk melingkar dan membuat suasana ruangan menjadi tenang. Media atau alat yang digunakan yaitu alat tulis. Metode yang digunakan antara lain sharing, diskusi dan tanya jawab.

Peneliti akan bertindak sebagai fasilitator, pengumpul data dan observer selama proses konseling kelompok dengan pendekatan realitas berlangsung.

D. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yang dimulai dengan melakukan penyebaran skala *try out* dan proses pemberian konseling kelompok dengan pendekatan realitas.

Penyebaran skala *try out* dilakukan pada tanggal 09 November 2019 pada pukul 19.00 – 22.00 wib dengan sampel sebanyak 30 remaja yang bermain *game online* yang ada di beberapa warkop di daerah Dupak Surabaya. Data dari 30 pemain *game online* ini selanjutnya dianalisis oleh peneliti untuk mengetahui aitem-aitem yang gugur dan sah. Aitem-aitem yang gugur akan dihilangkan dan aitem-aitem yang sah akan digunakan untuk proses penelitian selanjutnya.

E. Tahapan Eksperimen

Pelaksanaan konseling kelompok dengan pendekatan realitas dalam penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 sesi dengan 3 kali pertemuan, masing-masing sesi dilakukan selama 120 menit yakni :

1. Tahap pertama yaitu konselor menunjukkan keterlibatan pada konseli.

Pada tahap ini, konselor mengawali pertemuan dengan sikap otentik, hangat dan menaruh perhatian pada hubungan yang sedang dibangun. Hubungan yang terbangun antar konseli dan konselor sangat penting, sebab konseli akan terbuka dan bersedia menjalani proses konseling jika dia merasa bahwa konselornya terlihat dapat dipercaya. Oleh karena itu penerimaan yang positif adalah sangat esensial agar proses konseling berjalan efektif. Selain itu konselor perlu menunjukkan sikap bersahabat, pada tahap awal umumnya tidak membutuhkan bantuan konselor terlebih bila konseli tidak datang secara sukarela. Meskipun konseli menunjukkan tidak senang terhadap konselor tetapi konselor harus tetap menghadapi dengan tenang, sopan, dan tidak mengintimidasi konseli, respon yang diungkapkan juga tidak mengekspresikan apa yang sedang dilakukan oleh konseli pada saat itu, konselor juga harus menunjukkan bahwa ia bertekad membantu konseli, konseling realitas selalu berpedoman bahwa perilaku total hampir selalu dipilih. Melalui proses konseling, konseli harus belajar bahwa mental yang sehat dan kehidupan akan menjadi lebih baik jika relasi antar manusia didasari saling keterbukaan dan apa adanya daripada bersikap pura-pura.

2. Tahap kedua yaitu fokus pada perilaku sekarang

Setelah konseli dapat melibatkan diri kepada konselor, maka konselor menanyakan kepada konseli apa yang akan dilakukan sekarang. Tahap kedua merupakan eksplorasi diri pada konseli. Konseli mengungkapkan ketidaknyamanan yang ia rasakan dalam menghadapi permasalahannya. Lalu konselor meminta konseli mendeskripsikan hal-hal apa saja yang telah dilakukan dalam menghadapi kondisi tersebut. Secara rinci, melalui tahap berikut :

- a. Eksplorasi “picture album” (keinginan)
- b. Menanyakan keinginan konseli
- c. Menanyakan benar-benar apa yang diinginkan
- d. Menanyakan apa yang telah terfikir oleh konseli tentang yang diinginkan orang lain dari dirinya dan menanyakan bagaimana konseli melihat hal tersebut.

Tahap kedua ini konselor perlu mengatakan kepada konseli mengenai apa yang dapat dilakukan dan membuat komitmen antara konselor dan konseli.

3. Tahap ketiga yaitu mengeksplorasi total behavior konseli

Menanyakan apa yang dilakukan konseli (*doing*), yaitu konselor menanyakan secara spesifik apa saja yang dilakukan konseli, cara pandang dalam konseling realitas, akar permasalahan konseli bersumber pada perilakunya bukan pada perasaan, dalam pandangan konseling realitas yang harus diatasi bukan kecemasan konseli, tetapi hal-hal apa saja yang telah dilakukan untuk menghadapi ujian.

4. Tahap keempat yaitu konseli menilai diri sendiri atau mengevaluasi diri

Tahap keempat ini konselor menanyakan pada konseli apakah pilihan perilakunya itu disadari oleh keyakinan bahwa hal itu baik baginya. Fungsi konselor tidak untuk menilai benar atau salah perilaku konseli, tetapi membimbing konseli untuk menilai perilakunya saat ini. Beri kesempatan pada konseli untuk mengevaluasi, apakah ia cukup terbantu dengan pilihannya tersebut. Dan menanyakan komitmen konseli untuk mengikuti proses konseling.

5. Tahap kelima yaitu merencanakan tindakan yang bertanggung jawab

Tahap ini merupakan tahap ketika konseli mulai menyadari bahwa perilakunya tidak menyelesaikan masalah, dan tidak cukup menolong keadaan dirinya, dilanjutkan dengan membuat perencanaan tindakan yang lebih bertanggung jawab. Rencana yang disusun sifatnya spesifik

dan konkret. Hal-hal apa yang akan dilakukan konseli untuk keluar dari permasalahan yang sedang dihadapinya.

6. Tahap keenam yaitu membuat komitmen

Konselor mendorong konseli untuk merealisasikan rencana yang telah disusunya bersama konselor sesuai dengan jangka waktu yang ditetapkan.

7. Tahap ketujuh yaitu tidak menerima permintaan maaf atau alasan konseli

Tahap ini konselor menanyakan perkembangan perubahan perilaku konseli. Apabila konseli tidak atau belum berhasil melakukan apa yang telah direncanakannya, permintaan maaf konseli atas kegagalannya tidak untuk dipenuhi konselor. Sebaliknya, konselor mengajak konseli untuk melihat kembali rencana tersebut dan mengevaluasi mengapa konseli tidak berhasil, konselor selanjutnya membantu konseli merencanakan kembali hal-hal yang belum berhasil ia lakukan. Pada tahap ini sebaiknya konselor menghindari pertanyaan dengan kata “mengapa” sebab kecenderungan konseli akan bersikap defensif dan mencari alasan. Proses konseling yang efektif antara lain ditunjukkan dengan seberapa besar kegigihan konselor untuk membantu konseli. Ada kalanya konseli mengharapkan konselor menyerah dengan sikap pasif, kooperatif, apatis, namun pada tahap inilah konselor dapat menunjukkan bahwa ia benar-benar terlibat dan ingin membantu konseli mengatasi permasalahannya. Kegigihan konselor dapat memotivasi konseli untuk bersama-sama memecahkan masalah.

8. Tahap kedelapan yaitu tindak lanjut

Merupakan tahap terakhir dalam konseling, konselor dan konseli mengevaluasi perkembangan yang dicapai, konseling dapat berakhir atau dilanjutkan jika tujuan yang telah ditetapkan belum tercapai.

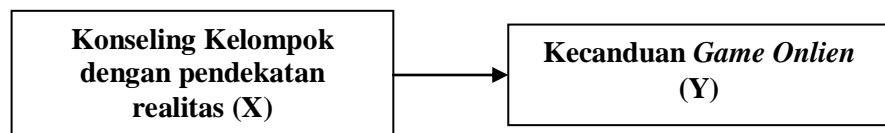
Konseling ini bertujuan membantu individu mencapai identitas berhasil, yaitu individu yang akan datang dengan segala konsekuensi, bersama-sama konselor, konseli dihadapkan kembali pada kenyataan hidup, sehingga dapat memahami dan mampu menghadapi realita kehidupannya (Thompson, et. al, 2004)

F. Variabel Penelitian

Penelitian ini menguji efektivitas konseling kelompok dengan pendekatan realitas untuk mengurangi kecanduan *game online* pada remaja. Variabel dalam penelitian ini meliputi:

1. Variabel terikat (dependen) : Kecanduan *Game Online*
2. Variabel bebas (independen) : Konseling kelompok dengan pendekatan realitas

Kedua variable tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini, dimana variabel X mempengaruhi variabel Y



Gambar 3. Variabel Penelitian

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012). Menurut Arikunto (2006) instrument penelitian adalah adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengolah data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan hasilnya pun menjadi lebih baik, dalam artian menjadi lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

1. Variabel Kecanduan *Game Online*

a. Definisi operasional kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

b. Pengembangan alat ukur

Skala dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan salah satu teknik pengukuran sikap, subjek diminta untuk mengidentifikasi tingkat kesetujuan terhadap masing-masing pernyataan (Noor, 2012). Pernyataan-pernyataan yang disusun dalam Skala *Likert* berdasarkan indikator-indikator yang dianggap mewakili variabel penelitian.

Indikator disusun berdasarkan aspek kecanduan *game online* yaitu *Compulsion, Withdrawal, Tolerance, Interpersonal and health related problems*. Skala tersebut terdiri dari beberapa aitem-aitem yang bersifat *Favorable* dan *Unfavorable*. Digunakan aitem *Favorable* dan *Unfavorable* agar subyek tidak merasa jenuh dan menjaga konsistensi jawaban. *Favorable* adalah pernyataan yang bersifat mendukung atau memihak pada obyek sikap. Sedangkan pernyataan yang bersifat *Unfavorable* adalah pernyataan yang bersifat kurang mendukung atau memihak pada obyek.

Tabel. 1. Nilai Sekala Kecanduan *Game Online*

Favorable	Bobot	Unfavorable	Bobot
Ya	1	Ya	0
Tidak	0	Tidak	1

Tabel. 2. Sebaran Aitem Skala Kecanduan *Game Online* Sebelum Uji Coba

Aspek	Indikator	Nomor Sebaran Aitem		Total
		<i>Fav</i>	<i>Unfav</i>	
<i>Compulsion</i>	a. Adanya dorongan untuk bermain <i>game online</i> secara terus menerus	1,17	13,29	10
	b. Lebih mengutamakan untuk bermain <i>game online</i> daripada melakukan kegiatan lain	9,25,33	5,21,37	
<i>Withdrawal</i>	a. Tidak bisa lepas dari kegiatan bermain <i>game online</i>	2,18,34	14,30,38	10
	b. Adanya persaan gelisah jika tidak dapat bermain <i>game online</i>	10,26	6,22	
<i>Tolerance</i>	a. Menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain <i>game online</i>	3,19	15,31	10
	b. Adanya peningkatan durasi/ waktu ketika bermain <i>game online</i>	11,27,35	7,23,39	
<i>Interpersonal and health-related problems</i>	a. Lebih mengutamakan untuk bermain <i>game online</i> daripada bersosialisasi dengan lingkungan	4,20	16,32	10
	b. Kurang memperhatikan keadaan dirinya	12,28,36	8,24,40	
TOTAL		20	20	40

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Untuk mengetahui apakah kuisisioner yang disusun tersebut valid/sahih, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap butir pertanyaan dengan skor total kuisisioner tersebut (Noor, 2012). Validitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas butir.

a. Validitas Isi

Validitas isi yaitu validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgement* (Azwar, 2012). Penelitian ini menggunakan validitas isi karena peneliti menggunakan rancangan *blue print* yang memuat cakupan isi dan kompetensi yang hendak diukur. Kecocokan isi alat ukur dengan sasaran ukur. Artinya sejauh mana item/butir tes mencakup keseluruhan kawasan sasaran ukuran yang hendak diukur (Noor, 2012).

Pada penelitian ini, skala kecanduan *game online* yang telah dibuat oleh peneliti diberikan kepada *expert judgement* yaitu bapak Dr. Andik Matulesy, M.Si, Psikolog dan ibu Dr. Rr. Amanda Pasca Rini, M.Si, Psikolog agar diperiksa sesuai dengan ketentuan penyusunan skala. Setelah skala sesuai dengan ketentuan dan layak untuk diuji cobakan, proses selanjutnya peneliti turun kelapangan untuk melakukan *try out* sebelum skala tersebut digunakan untuk penelitian. *Try out* skala diberikan kepada remaja yang ada di daerah Dupak Surabaya dengan jumlah 30 orang.

b. Validitas Butir

Pengujian validitas butir dilakukan dengan mengkorelasikan nilai setiap butir dengan nilai totalnya. Nilai korelasi dapat dilihat dari nilai korelasi butir soal (Azwar, 2012). Proses uji butir dilihat dari indeks daya diskriminasi aitem. Indeks daya diskriminasi aitem adalah keselarasan atau konsistensi antara fungsi aitem dengan fungsi skala secara keseluruhan yang dikenal dengan istilah konsistensi aitem-total. Pengujian ini dilakukan dengan cara menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan skor skala. Komputasi ini akan menghasilkan koefisien korelasi aitem-total (r_{ix}).

Tujuan dari pengujian indeks daya deskriminasi aitem adalah untuk mengetahui aitem yang valid dan tidak valid. Adapun kriteria pemilihan aitem berdasarkan korelasi aitem-total menggunakan batasan $r_{ix} \geq 0,30$. Namun, apabila diperlukan karena pertimbangan jumlah aitem yang belum memenuhi target peneliti atau karena isis serta tujuan tes, maka diperbolehkan menentukan sendiri batasan minimal daya diskriminasi (Azwar, 2012), misalnya dengan menggunakan batasan kriteria 0,25 bahkan hingga 0,2 tetapi tidak disarankan dibawah 0,2. Dalam penelitian ini, data *try out* skala kecanduan *game online* yang dianalisis menggunakan batasan koefisien korelasi aitem total 0,25. Penghitungan ini dilakukan dengan bantuan program IBM *Statistical Program for Social Science* (SPSS) versi 21.

Hasil uji validitas skala kecanduan *game online* dengan 40 aitem yang diberikan pada proses *try out* dilakukan sebanyak 3 putaran untuk mendapatkan aitem yang sah seluruhnya. Pada putaran pertama terdapat 10 aitem yang gugur dari 40 aitem yang disajikan yaitu pada nomor aitem 2,4,5,7,8,14,24,29,34,39, dengan rentang skor 0,036-0,230. Putaran kedua yang dilakukan dengan 30 aitem terdapat dua aitem yang gugur yaitu pada nomor aitem 21 dan 30, dengan rentang skor 0,227-0,245. Pada pengujian putaran ketiga dengan 28 aitem sudah tidak terdapat lagi aitem yang gugur, butir aitem yang sah memiliki rentang skor dari 0,279 – 0,667. Dengan demikian, dapat diketahui dari hasil uji validitas terdapat 28 aitem yang sah yang selanjutnya aitem-aitem ini akan dijadikan sebagai alat ukur pre-test dan post-tes dalam proses konseling kelompok. Untuk lebih jelasnya hasil uji validitas aitem yang gugur dan sah dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. Sebaran Aitem Skala Kecanduan *Game Online* Setelah Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem					
			Sahih			Gugur		
			F	UF	Total	F	UF	Total
1	<i>Compulsion</i>	Adanya dorongan untuk bermain <i>game online</i> secara terus menerus	1,17	13	3	-	29	1
		Lebih mengutamakan untuk bermain <i>game online</i> daripada melakukan kegiatan lain	9,25,33	37	4	-	5,21	2
2	<i>Withdrawal</i>	Tidak bisa lepas dari kegiatan bermain <i>game online</i>	18	38	2	2,34	14,30	4
		Adanya persaan gelisah jika tidak dapat bermain <i>game online</i>	10,26	6,22	4	-	-	0
3	<i>Tolerance</i>	Menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain <i>game online</i>	3,19	15,31	4	-	-	0
		Adanya peningkatan durasi/ waktu ketika bermain <i>game online</i>	11,27,35	23	4	-	7,39	2
4	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	Lebih mengutamakan untuk bermain <i>game online</i> daripada bersosialisasi dengan lingkungan	20	16,32	3	4	-	1
		Kurang memperhatikan keadaan dirinya	12,28,36	40	4	-	8,24	2
		Jumlah	28			12		

2. Reliabilitas

Reliabilitas (Azwar, 2012) mengacu pada konsistensi, keterandalan, keterpercayaan, kestabilan, kejelasan, dan sebagainya dari alat ukur, artinya sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Hal ini ditunjukkan oleh taraf kejelasan atau konsistensi skor yang diperoleh dari para subjek yang diukur dengan alat ukur yang sama, atau diukur dengan alat yang setara pada kondisi yang berbeda. (Suryabrata, 2011).

Pengukuran reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Pemilihan teknik tersebut dikarenakan data yang dihitung diperoleh melalui penyajian satu bentuk skala yang dikenakan hanya sekali saja pada sekelompok responden. (Nugroho, 2011).

Hasil pengujian reliabilitas skala kecanduan *game online* diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,913 yang mana koefisien ini $> 0,6$ sehingga dapat disimpulkan bahwa skala kecanduan *game online* sangat reliabel. Rangkuman hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Reliabilitas Skala Kecanduan *Game Online*

Skala	Reliabilitas	Kategori
Kecanduan <i>Game Online</i>	<i>Alpha Cronbach</i> = 0,913	Sangat Reliabel

I. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik non parametrik karena sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini kurang dari 25 subjek. Analisis yang digunakan yaitu dengan menggunakan *Wilcoxon* yaitu sebuah tes hipotesis non parametric yang digunakan untuk menguji perbedaan data pretest dengan posttest. Tujuan dari penggunaan *Wilcoxon* adalah untuk mengetahui besarnya perbedaan nilai pada saat dilakukannya pretest dan posttest. Pengambilan keputusan diterima atau ditolaknya suatu hipotesis apabila nilai signifikasinya lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Untuk mempercepat proses analisis pada penelitian ini akan menggunakan program *IBM Statistical Program for Social Science (SPSS)* versi 21.