

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

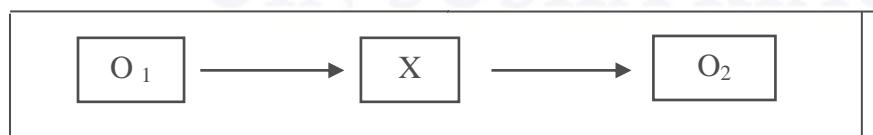
A. Jenis Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan *The One Group Pre-test Post-test Design*.¹⁸ Penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol karena hanya memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

- a. *Pre-test*, dilakukan untuk mengetahui kondisi variabel terikat sebelum perlakuan. Hal ini berguna untuk mempelajari pada bagian dan tahap mana perlakuan akan diberikan.
- b. Memberikan perlakuan yaitu dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok.
- c. *Post-test*, dilakukan untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah diberikan perlakuan. *Post-test* bertujuan untuk melihat keberhasilan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online.

Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian *The One Group Pre-test Post-test Design*

¹⁸ Muri Yusuf. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Gabungan*. Jakarta: Prenada Media. (2014). Hal.178-180

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan:

O_1 : *Pre-test*

X : *Layanan Bimbingan Kelompok*

O_2 : *Post-test*

Dalam penelitian ini, akan dicari perbedaan antara kondisi *pre-test* dan *post-test* keberhasilan layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online. Hasil perbedaan antara kondisi *pre-test* dan *post-test* merupakan hasil perlakuan, yaitu layanan bimbingan kelompok.

2. Prosedur Penelitian

a. Memilih Sekolah Tempat Penelitian

Sekolah yang peneliti pilih sebagai tempat penelitian adalah SMA Negeri 14 Pekanbaru. Sekolah ini peneliti pilih berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu: 1) tersedianya subjek penelitian sesuai dengan yang ingin peneliti teliti, 2) letak lokasi penelitian memudahkan peneliti untuk melakukan kegiatan secara intensif.

b. Melaksanakan *Pre-test*

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang termasuk dalam kategori tingkat pemahaman yang masih sedang tentang bahaya bermain game online yang terdiri dari 11 orang.

c. Pelaksanaan Eksperimen

Eksperimen dilaksanakan setelah melihat masih ada siswa yang belum memahami bahaya bermain game online yang diketahui

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melalui hasil *pre-test*. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pelaksana atau konselor dalam pemberian layanan bimbingan kelompok. Perlakuan atau pemberian layanan bimbingan kelompok diberikan sebanyak 8 kali kepada subjek penelitian. Adapun langkah-langkah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok yang dilaksanakan sebagai berikut:

1) Tahap Pembentukan

Tahap ini merupakan tahap pengenalan antar sesama anggota kelompok atau dapat dikatakan tahap memasukkan diri ke dalam kehidupan suatu kelompok. Pada tahap ini mereka akan mengerti bagaimana cara menyelesaikan masalah sesama anggota kelompok dan yang terpenting asas kerahasiaan juga disampaikan kepada seluruh anggota agar lain tidak mengetahui permasalahan yang terjadi pada mereka.

2) Tahap Peralihan

Tahap kedua merupakan “jembatan” antara tahap pertama dan ketiga. Adapun yang dilaksanakan dalam tahap ini yaitu:

- a) Menjelaskan kegiatan yang akan ditempuh yaitu tentang memahami bahaya bermain game online.
- b) Mengamati apakah para anggota sudah siap menjalani kegiatan pada tahap selanjutnya.
- c) Membahas suasana yang terjadi
- d) Meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3) Tahap Kegiatan

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan bimbingan kelompok untuk menceritakan masalah- masalah yang terjadi atau hambatan mereka ketika dapat menentukan cara memahami bahayabermain game online. Pada tahap ini masing-masing anggota secara bebas mengemukakan masalah, dan seluruh anggota membahas masalah tersebut secara tuntas.

4) Tahap Pengakhiran

Pada tahap pengakhiran bimbingan kelompok, pokok perhatian utama bukanlah pada beberapa kali pertemuan, tetapi pada hasil yang telah dicapai oleh kelompoknya itu. Kegiatan kelompok sebelumnya dan hasil-hasil yang dicapai mendorong kelompok itu harus melakukan kegiatan sehingga tujuan bersama tercapai secara penuh.

d. Melaksanakan *Post test*

Pemberian tes akhir (*post test*) dilaksanakan ketika peneliti telah membahas pemahaman bahaya bermain game online. Hasil *post-test* akan menunjukkan ada atau tidaknya perubahan dari pemberian layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online.

e. Analisis Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Setelah hasil *post-test* diolah, maka selanjutnya adalah membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perbedaan skor antara sebelum dan setelah perlakuan. Perbedaan skor akan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menentukan apakah siswa memahami bahaya bermain game online setelah perlakuan.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dimulai dari tanggal 11 November hingga 10 Januari 2018. Penelitian ini berlokasi di SMAN 14 Pekanbaru. Pemilihan lokasi ini didasari atas persoalan-persoalan yang ingin dikaji penulis ada dilokasi ini.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 11 orang siswa yang termasuk dalam tingkat pemahaman yang masih rendah tentang bahaya bermain game online di sekolah hal itu dilihat dari hasil wawancara dengan guru BK dan hasil observasi awal. Subjek dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel III.1 di bawah ini untuk hasil skor *pre-test* siswa yang belum memahami bahaya bermain game online peneliti jelaskan pada BAB IV.

Tabel III.1
Subjek Penelitian Pemahaman Siswa tentang Bahaya Bermain Game Online

No	Inisial Siswa	Kategori
1	SH	Rendah
2	SM	Rendah
3	AA	Rendah
4	VH	Rendah
5	MS	Rendah
6	RK	Rendah
7	NA	Rendah
8	SPN	Rendah
9	YRE	Rendah
10	MT	Rendah
11	TPT	Rendah

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bahaya bermain game online di sekolah.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMA Negeri 14 Pekanbaru yang berjumlah 1.287 siswa yang terdiri dari 28 kelas.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang termasuk dalam tingkat pemahaman yang rendah tentang bahaya bermain game online yang berjumlah 11 orang.

Sampel dalam penelitian ini dipilih menggunakan metode *purposive sampling*. Metode *purposive sampling* adalah pemilihan kelas subjek didasarkan atas pertimbangan-pertimbangan tertentu dan disesuaikan dengan tujuan penelitian¹⁹.

Pertimbangan-pertimbangan tersebut di lihat dari gejala-gejala yang terjadi yaitu: siswa bermain game online ketika belajar, siswa masih banyak yang belum mengetahui tentang bahaya bermain game online, siswa sepulang sekolah tidak pulang kerumah dan lebih memilih pergi ke warnet dan siswa yang membolos sekolah lalu nongkrong di warnet untuk bermain game online.

¹⁹ Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. (2006). Hal.139

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan secara tertulis kepada siswa. Angket digunakan untuk mengetahui bagaimana siswa dalam memahami bahaya bermain game onlinedi sekolah SMA Negeri 14 Pekanbaru. Selain itu Anwar dalam Amirah mengatakan angket adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan diri responden yang dianggap fakta atau kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab.²⁰ Angket dibuat dalam bentuk kalimat pernyataan yang digolongkan ke dalam lima kategoriberdasarkan skala likert. Pada penelitian ini pengambilan data diambil dengan skala. Skala tersebut kemudian diberi skor berdasarkan model skala likert.

Tabel III.2
Pemberian Skor pada Pilihan Pernyataan Layanan Bimbingan
Kelompok dalam Meningkatkan PemahamanSiswa tentang Bahaya
Bermain Game Online Di Sekolah

No	Pernyataan	
	Jawaban	Skor
1	SS	5
2	S	4
3	KS	3
4	TS	2
5	STS	1

Keterangan:

- SS : Sangat Sesuai
 S : Sesuai
 KS : Kurang Sesuai
 TS : Tidak Sesuai
 STS : Sangat Tidak Sesuai²¹

²⁰ Amirah Diniaty. *Instrumentasi dalam Bimbingan Konseling*.Pekanbaru: Cadas-Press. (2013). Hal.112.

²¹Sumadi Suryabrata.*Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: CV. ANDI. (2005). Hal. 186

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen.²² Hal ini bisa dilakukan dengan korelasi *Product Momen*. Rumus yang digunakan dengan menggunakan nilai asli adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

N = Jumlah Responden

X = Skor Variabel (Jawaban Responden)

Y = Skor total dari variabel untuk responden ke-n

Untuk menghindari kesalahan dalam penghitungan maka penghitungan dilakukan dengan memanfaatkan program SPSS 18.0 for windows. Pada uji validitas, sampel yang digunakan sebanyak 32 responden. Untuk menentukan nilai “r” table digunakan df= N-nr yang berarti df=32-2=30. Dengan demikian nilai koefisien korelasi signifikan 5% diketahui nilai “r” atau Taraf signifikan yaitu 0,349.

Tabel III.3
Hasil Analisis Validitas Angket tentang Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Bahaya Bermain Game Online Di Sekolah

Item	Nilai “r” hitung	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)
Item 1	0,734	Valid
Item 2	0,396	Valid
Item 3	0,387	Valid

²²Hartono. *Analisis Item Instrumen*. Pekanbaru: Zanafa Publishing. (2010). Hal.81

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Item	Nilai “r” hitung	Kesimpulan
Item 4	0,592	Valid
Item 5	0,467	Valid
Item 6	0,272	Tidak Valid
Item 7	0,436	Valid
Item 8	0,547	Valid
Item 9	0,333	Tidak Valid
Item 10	0,479	Valid
Item 11	0,537	Valid
Item 12	0,651	Valid
Item 13	0,382	Valid
Item 14	0,227	Tidak Valid
Item 15	0,522	Valid
Item 16	0,390	Valid
Item 17	0,028	Tidak Valid
Item 18	0,042	Tidak Valid
Item 19	0,596	Valid
Item 20	0,420	Valid

Sumber : Data olahan 2018

Dari dua puluh pernyataan pada variabel sikap, pernyataan yang valid berjumlah 15 item dan pernyataan yang tidak valid berjumlah 5 item pernyataan. Pernyataan-pernyataan yang tidak valid digugurkan mengingat masing-masing item yang valid sudah mewakili indikator. Untuk item 1 hasilnya sebesar $0,734 > 0,349$ r tabel, untuk item 2 hasilnya sebesar $0,396 > 0,349$ r tabel, untuk item 3 hasilnya sebesar $0,387 > 0,349$ r tabel, untuk item 4 hasilnya sebesar $0,592 > 0,349$ r tabel, untuk item 5 hasilnya sebesar $0,467 > 0,349$ r tabel, untuk item 6 hasilnya sebesar $0,272 < 0,349$ r tabel, untuk item 7 hasilnya sebesar $0,436 > 0,349$ r tabel, untuk item 8 hasilnya sebesar $0,547 > 0,349$ r tabel, untuk item 9 hasilnya sebesar $0,333 < 0,349$ r tabel, untuk item 10 hasilnya sebesar $0,479 > 0,349$ r tabel, untuk item 11 hasilnya sebesar $0,537 > 0,349$ r tabel, untuk item 12 hasilnya

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sebesar $0,651 > 0,349$ r tabel, untuk item 13 hasilnya sebesar $0,382 > 0,349$ r tabel, untuk item 14 hasilnya sebesar $0,227 < 0,349$ r tabel, untuk item 15 hasilnya sebesar $0,552 < 0,349$ r tabel, untuk item 16 hasilnya sebesar $0,390 < 0,349$ r tabel, untuk item 17 hasilnya sebesar $0,028 < 0,349$ r tabel, untuk item 18 hasilnya sebesar $0,042 < 0,349$ r tabel, untuk item 19 hasilnya sebesar $0,596 > 0,349$ r tabel, untuk item 20 hasilnya sebesar $0,420 > 0,349$ r table.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada instrument yang dianggap dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.²³ Instrumen dikatakan reliabel jika alat ukur tersebut menunjukkan hasil yang konsisten, sehingga instrumen tersebut dapat digunakan secara aman karena dapat bekerja dengan baik pada waktu dan kondisi yang berbeda.

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dengan bantuan program SPSS 18.0 for windows. Adapun hasil uji reliabilitas instrument penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel III.4
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Butir Pernyataan	Alpha
Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang bahayabermain game online di Sekoah	20	0,642

Sumber: Data olahan 2018

²³*Ibid*, Hal. 101

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nilai alpha yang digunakan sebagai indikator analisis secara umum menggunakan taraf signifikan 5% dengan nilai 'r' tabel sebesar 0,349. Maka r hasil > r tabel yang berarti instrumen penelitian reliable $0.642 > 0.349$.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku dan sebagainya.

F. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini diolah melalui beberapa teknik. Berikut dijelaskan teknik dalam analisis data penelitian ini.

1. Deskripsi Data

Kondisi siswa yang belum memahami bahaya bermain game online akan dideskripsikan melalui norma kategori yang diklasifikasikan dengan kriteria sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Kategori dilakukan untuk menempatkan individu dalam kelompok-kelompok terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Untuk menghitung rentangan data atau interval, menurut Irianto rumus yang dapat digunakan sebagai berikut:

$$i = \frac{DT - DR}{5}$$

Keterangan:

I = Interval

DT = Data tertinggi

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DR = Data terendah

K = Jumlah kelas

Penghitungan dalam menentukan rentangan skor atau interval skor dalam penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

$$i = \frac{DT-DR}{5}$$

$$i = \frac{65-15}{5}$$

$$i = \frac{50}{5}$$

$$i = 10$$

Berdasarkan hasil penghitungan yang telah dilakukan, maka interval skor yang didapat sebesar 10. Selanjutnya, peneliti menentukan kategorisasi untuk gambaran kondisi siswa dalam memahami bahaya bermain game online di sekolah sebagai berikut:

Tabel III.5
Kategorisasi Gambaran Siswa dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Bahaya Bermain Game Online Di Sekolah

Skor	Kategori
59 – 69	Sangat Tinggi
48 - 58	Tinggi
37 - 47	Sedang
26 - 36	Rendah
15 – 25	Sangat Rendah

Mengingat penelitian ini bersifat eksperimen. Dengan menggunakan rumus t_0 untuk sampel besar ($N \leq 30$) tidak berdistribusi normal. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Jenjang Bertanda *Wilcoxon's (signed ranks test)*. Pengujian hipotesis

dengan cara uji jenjang bertanda dilakukan apabila peneliti ingin memastikan tentang ada atau tidaknya perbedaan kondisi setelah perlakuan tertentu diberikan. Uji *Wilcoxon's* dalam penelitian ini memanfaatkan program SPSS 18.00 untuk menghindari kesalahan dalam penghitungan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.