

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif. Metode penelitian yang sudah sesuai dengan pedoman penulisan ilmiah seperti objektif, nyata, diatur dengan baik, rapi, berdasarkan pengalaman dan sesuai dengan akal, serta sesuai dengan pikiran dan pertimbangan disebut sebagai penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik penelitian yaitu regresi, untuk mencari kontribusi antara dua variabel atau lebih tanpa mengubah data yang didapatkan. Maka dari itu, peneliti akan membagikan angket atau kuesioner kepada siswa. Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu diambil kesimpulan¹.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 18 Banjarmasin yang berada di Jl Kelayan Besar I No 50 Rt 03, Tanjung Pagar, Kec. Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2014).

C. Subjek dan Objek Penelitian

Sugiono menjelaskan bahwa subjek adalah tentang sifat, karakter, dan nilai-nilai manusia. Objek adalah variabel yang tidak berubah dan dapat dihitung, tetapi juga dapat ditetapkan untuk memeriksa dan mengambil suatu kesimpulan¹. Penelitian ini menjadikan siswa kelas VII, VIII dan IX SMPN 18 Banjarmasin dengan usia 13-15 tahun sebagai subjek. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (X): Kecerdasan Emosional
2. Variabel terikat (Y): Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Margono berpendapat bahwa populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data mempunyai karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian². Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang ada di SMPN 18 Banjarmasin sebanyak 314 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono pula sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi,

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011).

² Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

misalnya keterbatasan dana, tenaga dan waktu maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi³. Penentuan jumlah sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Isaac sehingga didapatkan jumlah sampel sebanyak 161 sampel siswa.

E. Data

1. Data Primer

Penelitian dilakukan secara langsung dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner kecerdasan emosional dan kuesioner kecanduan *game online* yang diperoleh dari subjek atau responden sebagai data primer.

2. Data Sekunder

Penelitian ini menggunakan referensi sebagai data sekunder seperti jurnal, buku, skripsi, tesis, dan yang lainnya.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner wawancara, observasi, dan dokumentasi.

1. Skala Psikologi

Jenis kuesioner yang dipakai peneliti adalah kuesioner tertutup. Angket atau kuesioner yaitu kumpulan pernyataan atau pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi dari responden yang ingin diketahui. Kuesioner tertutup atau kuesioner terstruktur (*Closed Questionnaire*) merupakan kuesioner yang alternatif jawabannya telah

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

disediakan sehingga responden tinggal memilih jawaban yang diinginkannya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara dalam pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya, dengan cara berkomunikasi dalam bentuk verbal, seperti percakapan.

Wawancara ini dilakukan oleh peneliti untuk studi pendahuluan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dari para responden dengan cara pengukuran. Pada penelitian ini terdapat 2 kuesioner yaitu kuesioner Kecerdasan Emosional dan kuesioner Kecenderungan Kecanduan *Game Online*. Dalam instrumen penelitian ini peneliti menggunakan angket dengan skala likert. Skala likert ialah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap objek sikap, mulai dari sangat negatif sampai dengan sangat positif. Penggunaan skala likert ada 3 alternatif model, yaitu model tiga pilihan (kuesioner tiga), empat pilihan (kuesioner empat), dan lima pilihan (kuesioner lima). Aitem pernyataan pada kuesioner likert memiliki 2 jenis karakteristik yaitu *favorable* dan *unfavorable*.

Favorable (pernyataan positif) adalah sifat yang disukai, baik, dan diinginkan. *Unfavorable* (pernyataan negatif) adalah sifat yang tidak disukai, tidak baik, dan tidak diinginkan. Dalam penelitian peneliti menggunakan skala likert dengan 4 kategori penilaian. 1, 2, 3, dan 4, setiap skor yang diperoleh akan

memiliki tingkat pengukuran ordinal. Diantaranya dengan pilihan alternatif jawaban diantaranya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Sugiyono mengatakan bahwa kuesioner likert yang digunakan agar dapat mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial⁴.

TABEL 3.1. KATEGORI SKOR RESPONDEN

No	<i>Favorable</i>	Nilai	<i>Unfavorable</i>	Nilai
1.	Sangat Setuju	4	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Setuju	3	Tidak Setuju	2
3.	Tidak Setuju	2	Setuju	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Setuju	4

Berdasarkan pada tabel 3.1 memberikan petunjuk untuk pernyataan positif (*favorable*) nilai 4 untuk sangat setuju (SS), nilai 3 untuk setuju (S), nilai 2 untuk tidak setuju (TS) dan nilai 1 untuk sangat tidak setuju (STS). Sedangkan pernyataan negatif (*unfavorable*) sangat setuju (SS) bernilai 1, setuju (S) bernilai 2, tidak setuju (TS) bernilai 3, dan sangat tidak setuju (STS) bernilai 4.

Blueprint instrumen penelitian dengan variabel Variabel Kecerdasan Emosional disusun berdasarkan teori Gardner yang meliputi indikator yang meliputi mengenal emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain serta membina Kontribusi dengan orang lain⁵, dalam penelitian terdahulu oleh. Dari indikator tersebut disusun sebanyak 40 pernyataan atau pertanyaan yang mana terbagi menjadi 20 aitem pernyataan atau pertanyaan positif dan 20 pernyataan atau pertanyaan negatif.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*.

⁵ Gardner and Hatch, "Educational Implications of the Theory of Multiple Intelligences."

TABEL 3.2. *BLUEPRINT* INSTRUMEN PENELITIAN VARIABEL
KECERDASAN EMOSIONAL

Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
		<i>Favo</i>	<i>Unfavo</i>	
Mengenali Emosi Diri	a. Memahami penyebab timbulnya emosi	1,2	5,6	4
	b. Kepercayaan diri	3,4	7,8	4
Mengelola Emosi	a. Mengendalikan emosi	9,10	13,14	4
	b. Mengekspresikan emosi dengan tepat	11,12	15,16	4
Memotivasi Diri Sendiri	a. Optimis	17,18	21,22	4
	b. Dorongan berprestasi	19,20	23,24	4
Mengenali Emosi Orang Lain	a. Peka terhadap perasaan orang lain	25,26	29,30	4
	b. Mendengarkan masalah orang lain	27,28	31,32	4
Membina Kontribusi	a. Dapat bekerja sama	33,34	37,38	4
	b. Terampil berkomunikasi	35,36	39,40	4
Total		20	20	40

Blueprint instrumen penelitian dengan variabel Variabel Kecanduan Game Online disusun berdasarkan teori Young yang meliputi indikator yang meliputi *salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, dan neglect of*

social life.⁶. Dari indikator tersebut disusun sebanyak 20 pernyataan atau pertanyaan yang mana terbagi menjadi 3 aitem pernyataan atau pertanyaan positif dan 20 pernyataan atau pertanyaan negatif. Alat ukur mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Rizka Hardiningsih pada tahun 2020 dengan judul “Gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* Berdasarkan Skala *Young Internet Addiction Test (IAT)* Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan”

TABEL 3.3. *BLUEPRINT* INSTRUMEN PENELITIAN KECANDUAN *GAME ONLINE*

Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
		<i>Favo</i>	<i>Unfavo</i>	
<i>Salience</i>	kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lain		1,8,11,1	4
	menyembunyikan perilaku dari orang lain			
<i>excessive use</i>	Berperilaku berlebihan dan penggunaan kompulsif		2,3,12,15	4
	tidak dapat mengontrol waktu			
<i>Neglect work</i>	menjadi lebih defensif dan tertutup mengenai waktu yang dihabiskannya		4,6,20	3
<i>Anticipation</i>	Selalu berpikir tentang bermain game online		7, 19	2
<i>Lack of control</i>	kesulitan untuk mengelola waktu online-nya	9,14	10	3
<i>Neglect of social life</i>	memanfaatkan Kontribusi online dalam bermain game online untuk mengatasi masalah situasional	17	5, 16,18	4
	Total	3	17	20

⁶ Young and De Abreu, “Kecanduan Internet: Panduan Konseling Dan Petunjuk Untuk Evaluasi Dan Penanganan.”

Layout skala pada angket kedua instrumen tersebut menggunakan tabel di bawah ini:

TABEL 3.4. KATEGORI SKOR RESPONDEN

No	<i>Favorable</i>	Nilai	<i>Unfavorable</i>	Nilai
1.	Sangat Setuju	4	Sangat Tidak Setuju	1
2.	Setuju	3	Tidak Setuju	2
3.	Tidak Setuju	2	Setuju	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Setuju	4

Favorable (pernyataan positif) adalah sifat yang disukai, baik, dan diinginkan. *Unfavorable* (pernyataan negatif) adalah sifat yang tidak disukai, tidak baik, dan tidak diinginkan. Dalam penelitian peneliti menggunakan skala likert dengan 4 kategori penilaian. 1, 2, 3, dan 4, setiap skor yang diperoleh akan memiliki tingkat pengukuran ordinal. Diantaranya dengan pilihan alternatif jawaban diantaranya sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

H. Desain Pengukuran

Instrumen dalam penelitian dapat diucapkan rapi apabila bisa dipakai demi menguji suatu hal yang diinginkan oleh peneliti uji pun informasin dari data bisa dibaca secara baik. Adanya uji validitas dan uji reliabilitas adalah sebagai syarat instrumen yang benar dalam penelitian, untuk pengujian peneliti menggunakan bantuan *software computer SPSS 22 for windows*.

1. Validitas

Validitas merupakan susatu ukuran yang menunjukkan tingkat kelayakan atau kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen dapat dikatakan valid

apabila memiliki validitas tinggi dan dapat mengukur apa yang diinginkan, sebaliknya instrumen yang tidak valid mempunyai validitas rendah. Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur atau skala dalam melakukan fungsi ukurannya.⁷ Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti. Sebelum digunakan pada penelitian, skala kecerdasan emosional dan skala kecanduan game online akan diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui validitas serta reliabilitasnya. Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program SPSS. Teknik pengujian yang sering digunakan peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan *Product Moment Pearson correlation* dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } r_{xy} = \frac{(n)(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{((n)(\sum x^2) - (\sum x)^2)((n)(\sum y^2) - (\sum y)^2)}}$$

Penjelasan:

r_{xy} : Koefisien Korelasi

n : Banyaknya anggota kelompok sampel

X : Jumlah tiap butir skor aitem

Y : Jumlah skor total

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen itu bisa dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena

⁷ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas Dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 8.

instrumen tersebut sudah baik. Jika aitem kuesioner dinilai reliabel, berarti instrumen tersebut dinilai bagus dan dapat dipakai dalam penelitian. Pengukuran reliabilitas memakai rumus alpha yang digunakan karena angket yang bersifat penjelasan. Reliabilitas adalah ketepatan hasil suatu alat ukur, konsistensi hasil suatu pengukuran, dan seberapa akurat suatu pengukuran.⁸ Penelitian ini menggunakan reliabilitas dengan teknik analisis *Alpha Cronbach*. Teknik ini memiliki nilai praktis dan efisiensi yang tinggi, sebab hanya satu kali percobaan pada satu kelompok. Nilai koefisien reliabilitas lebih dari 0,7 masuk dalam kategori memuaskan. Sedangkan nilai koefisien reliabilitas kurang dari 0,7 masuk dalam kategori meragukan.

$$\text{Rumus : } r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Penjelasan :

k : banyaknya butir

$\sum \sigma b^2$: total varians butir

σt^2 : total varians

- a) Skala Kecerdasan Emosional yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari skripsi Mafiroh berjudul "Skripsi Kontribusi Antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Agresif Remaja pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014". Adapun koefisien *Alpha's Cronbach* yang dihasilkan setelah dilakukan

⁸ Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), 111.

penyeleksian item adalah sebesar $\alpha = 0,867$, sehingga disebut *reliable*.⁹

- b) Skala Kecanduan Game Online yang digunakan dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari skripsi, berjudul "Gambaran Kecanduan Bermain *Game Online* Berdasarkan Skala *Young Internet Addiction Tes (IAT)* Pada Remaja di SMA Panca Bumi Medan". Adapun disebutkan dalam skripsi terdapat 20 (dua puluh) item pernyataan untuk mendefinisikan kondisi kecanduan internet anak. Adapun koefisien *Alpha's Cronbach* yang dihasilkan setelah dilakukan penyeleksian item adalah sebesar $\alpha = 0,905$ sehingga disebut *reliable*.¹⁰

c) Teknik Pengolahan dan Analisis Data Penelitian

1. Teknik Pengolahan Data

Berlandaskan dari beberapa langkah atas pengolahan atribut penyelidikan, sebagai berikut:

- a. Edit, adalah sebuah pengecekan atribut penyelidikan yang dilakukan agar tidak ada kesalahan dari jawaban responden.
- b. Pemberian kode, ialah penyusunan sesuai macamnya dari jawaban responden.
- c. Skor, ialah skor yang diberikan pada jawaban aitem pernyataan responden.

⁹ Imania Mafiroh, *Skripsi Kontribusi Antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Agresif Remaja pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pleret TA 2013/2014 Fakultas Ilmu Pendidikan*. (Lampung: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

¹⁰ Rizka Hardiningsih, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Tes (IAT) Pada Remaja di SMA Panca Bumi Medan*. (Medan: Universitas Medan Area, 2020).

- d. Pembuatan Tabel, ialah menata dan memasukkan skor responden pada tabel rekapitulasi presentasi.
- e. Interpretasi Data Penelitian, ialah pemberian makna sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Pada penelitian ini, keterangan yang diperoleh melewati sebuah perhitungan seperti keterangan interval, sebab keterangan ini diperoleh atas jawaban responden bersifat interval dengan interval skor 1-4 yang kuesioner likert miliki. Analisis dilakukan di setiap variabel untuk mendapatkan sebuah data. Dalam penelitian kuantitatif sebelum data diujikan terdiri dari tiga langkah pada pengolahan data. Teknik dalam pengolahan data diantaranya mengedit data, kode, skor, tabulasi, dan interpretasi data sampai kemudian didapatkan keterangan dari setiap objek yang lebih rinci terhadap variabel yang diamati.

2. Analisis Data

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data atas semua peserta dari sumber data lainnya dalam penelitian disebut dengan analisis. Metodenya diawali dari pengelompokkan data sesuai dengan variabel yang diselidiki. Selain itu, kita bisa mendapatkan jawaban dari masalah yang dirumuskan. Pengujian besarnya populasi menggunakan data sampel dalam statistik adalah tujuan dari analisis data ini. Uji hipotesis adalah penelitian dengan sampel, dalam statistik menggunakan uji parameter sebagai syarat digunakannya uji normalitas dan linieritas, serta uji penerimaan lainnya sebelum menguji hipotesis.¹¹

¹¹Zulaika Matondang dan Hamni Fadillah Nasution, *Praktek Analisis Data Pengolahan Ekonometrika dengan Eviews dan SPSS*, (Medan: CV Merdeka Kreasi group, 2021), 55.

Dalam penelitian ini merupakan analisis data statistik. Statistik dipakai agar dapat penyajian data, pengumpulan data, penyatuan data, serta penganalisis data bersifat angka. Agar dapat mengetahui adanya Kontribusi atau tidak pada Kontribusi kecerdasan emosional terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa di SMP Negeri 18 Banjarmasin.

Sehingga peneliti memakai metode analisis korelasional dengan menggunakan bantuan *software SPSS 22 for windows*. Terdapat tiga langkah dalam teknik analisis data ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas untuk menguji alat ukur penelitian. Sebelum hasil di uji asumsi perlu dilakukan analisis data deskriptif. Uji asumsi dilaksanakan pada langkah kedua serta didalamnya terdapat uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian korelasi produk moment dan penjumlahan pembentuk utama dari aspek atas atribut diamati setiap langkahnya disebut uji hipotesis.

Uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan pada langkah pertama untuk menguji alat ukur penelitian dengan tujuan untuk bisa diketahui layak atau tidaknya suatu instrumen yang telah dibuat hingga bisa dipakai dalam penelitian sebenarnya.

- a. Uji validitas: Jika r_{table} lebih besar dari r_{hitung} ($r_t > r_h$) maka aitem kuesioner pada kuesioner yang diukur bersifat tidak signifikan, artinya instrumen tes dinyatakan tidak valid, sebaliknya jika Jika r_{table} lebih kecil dari r_{hitung} ($r_t < r_h$) maka aitem kuesioner pada kuesioner yang diukur bersifat signifikan, artinya instrumen tes dinyatakan valid.

Karakteristik aitem yang sah dapat diamati melalui perbandingan skor r tabel dan r hitung pada taraf signifikansi 0,05.

- b. Uji reliabilitas: Menurut Sekaran, reliabilitas kurang dari 0,6 ialah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 ialah baik. Acuan yang digunakan peneliti agar aitem dapat dikatakan reliabel ialah skor cronbach alpha yang lebih besar dari 0,6

Sebelumnya perlu dilakukan uji deskriptif agar dapat dilihat pengelompokan level dari variabel yang diamati mengenai subjek penelitian terlebih dahulu baru bisa memassuki uji asumsi. Selanjutnya dilakukan uji asumsi dengan langkah pertama ialah menggunakan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*. Normalitas data ialah suatu bagian yang perlu dilakukan sebab dengan data yang berdistribusi normal maka dapat mewakili populasi. Untuk pengambilan keputusan dapat dilihat nilai signifikansi (*Asymp Sig2-tailed*).

Apabila skor signifikansi kurang dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal. Sebaliknya apabila skor signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal. Langkah kedua uji linearitas agar dapat mengetahui apakah dua variabel mempunyai Kontribusi yang linear atau tidak. Kriteria uji linearitas ialah apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka Kontribusi antara dua variabel ialah linear, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka Kontribusi antara kedua variabel tidak linear.

Selanjutnya untuk tahap ketiga yaitu uji hipotesis data, peneliti menggunakan uji analisis korelasi produk moment untuk mengetahui arah Kontribusi apakah positif atau negatif, mengetahui seberapa kuat Kontribusi, dan

apakah Kontribusinya signifikan atau tidak. Pengambilan kesimpulan jika nilai signifikansi (Sig 2-tailed) sebesar 0,000 kurang dari signifikansi 0,05 artinya ada Kontribusi dari kedua variabel dan Kontribusinya positif yaitu semakin variabel X maka semakin tinggi pula variabel Y yang dimiliki. Sebaliknya semakin rendah X maka semakin rendah pula variabel Y yang dimiliki.

d) Prosedur Dalam Penelitian

1. Langkah Pendahuluan Dalam Penelitian

- a. Menentukan variabel dan berkonsultasi kepada pembimbing.
- b. Penjajakan pertama pada lokasi penelitian, dan melakukan wawancara pendahuluan kepada salah satu guru Wali kelas SMPN 18 Banjarmasin.
- c. Dalam proposal harus ada susunan dari rumusan masalah dan tujuan penelitian.
- d. Dalam pembuatan proposal harus ada melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing

2. Langkah Persiapan Dalam Penelitian

- a. Dalam pembuatan kuesioner harus ada indikator dan bagian aitem.
- b. Kembali melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing terkait proposal yang telah dibuat.
- c. Melaksanakan seminar proposal skripsi
- d. Dilakukannya perbaikan proposal skripsi

- e. Setelah dilaksanakan seminar proposal perlu melakukan konsultasi pada dosen pembimbing agar memperoleh catatan perbaikan.
 - f. Permohonan surat riset harus dibuat dan diberikan pada tempat penelitian yakni Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.
3. Langkah Pelaksanaan Dalam Penelitian
- a. Menyebarkan kuesioner kepada siswa.
 - b. Menelaah dan mengambil kesimpulan dengan software *SPSS 22 for Windows*.
4. Langkah Penyusunan Laporan
- a. Mengumpulkan hasil data penelitian.
 - b. Melakukan uji plagiasi.
 - c. Melakukan evaluasi dengan dosen pembimbing.
 - d. Mempublish jurnal di *Psyco Holistic*.
 - e. Melaksanakan ujian munaqasyah skripsi.