

BAB IV

PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Orientasi Kancah Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti perlu memahami tempat atau kancah penelitian dan mempersiapkan segala sesuatu agar kegiatan penelitian berjalan lancar. Penelitian ini dilaksanakan di beberapa *games centre* di sekitar kota Semarang, Jawa Tengah.

Games Centre adalah jenis wirausaha yang menyewakan komputer beserta sambungan internet yang khusus digunakan untuk permainan dalam jaringan. *Game Centre* merupakan pengembangan dari warung internet (warnet), karena selain menyediakan koneksi internet, usaha ini juga menyediakan berbagai permainan komputer. Komputer yang disediakan oleh *game center* umumnya memiliki spesifikasi yang jauh lebih tinggi dari warnet, dan penyediaannya dalam jumlah yang lebih banyak.

Alasan peneliti memilih *games centre* menjadi tempat penelitian karena dari hasil observasi dan wawancara bebas di awal penelitian ditemukan banyak responden menghabiskan waktu di *games centre*, dibandingkan bermain *games* di rumah.

Dalam penelitian ini peneliti memilih remaja sebagai subjek penelitian. Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 14-21 tahun, berjenis kelamin laki-laki dengan latar belakang pendidikan sekolah menengah pertama sampai perguruan tinggi diploma maupun strata satu. Peneliti juga memilih subjek yang

minimal sudah bermain *games online* selama satu tahun. Alasan peneliti memilih subjek remaja adalah, menurut Kuss (2012, h.126) pada usia remaja, individu paling rentan terhadap suatu adiksi.

Adapun beberapa pertimbangan mendasari *games centre* menjadi tempat penelitian ini, antara lain :

1. Berdasarkan observasi, ditemukan banyak anak usia remaja (14-21) yang menghabiskan waktu se usai sekolah bermain games di *games centre*.
2. Di tempat penelitian ini belum pernah diadakan penelitian dengan judul yang sama.
3. Kesiadaan *games centre* untuk menjadi tempat penelitian.

B. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu mengurus perijinan di tempat penelitian dan menyusun alat ukur yang masing masing akan diuraikan sebagai berikut ini :

1. Penyusunan Alat Ukur

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala sebagai alat ukur. Langkah awal dalam menyusun skala adalah dengan menentukan dimensi-dimensi maupun kriteria dari setiap variabel sesuai dengan yang dikemukakan di dalam teori. Terdapat dua skala dalam penelitian ini yaitu skala keterampilan sosial dan skala adiksi *games online*.

a. Skala Keterampilan Sosial

Penyusunan skala keterampilan sosial sesuai dengan dimensi-dimensi yang terdapat dalam teori Matson yaitu *aggressiveness*, *assertiveness*, *conceit*, dan *loneliness*. Skala ini memiliki 62 item yang terdiri dari 33 item favorable dan 29 item unfavorable. Berikut sebaran item dalam skala keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel 3.



Tabel. 3
Sebaran aitem skala Keterampilan Sosial

Dimensi	Item		Jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
Agresivitas (<i>Aggressiveness</i>)		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	22
Asertif (<i>Assertiveness/ Social Skill</i>)	23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48		26
Kesombongan (<i>Conceit</i>)	49, 50	51, 52, 53, 54, 55, 56	8
Kesepian (<i>Loneliness</i>)	57	58, 59, 60, 61, 62	6
Jumlah	29	33	62

b. Skala Adiksi *Games Online*

Skala kedua yaitu skala adiksi *games online* yang juga berdasarkan teori Lemmens, yang memiliki tujuh kriteria yaitu *saliency*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, *problem*, dan *tolerance*. Skala ini terdiri dari 21 item favorabel dan 21 item unfavorabel. Berikut sebaran item dapat dilihat di tabel 4

Tabel. 4
Sebaran Item Skala Adiksi Games Online

Karakteristik	Item		Jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
Berfikir untuk kembali (<i>Saliency</i>)	1, 2, 3	4, 5, 6	6
Perubahan perasaan (<i>Mood Modification</i>)	7, 8, 9	10, 11, 12	6
Keinginan kembali (<i>Relapse</i>)	13, 14, 15	16, 17, 18	6
Menarik diri (<i>Withdrawal</i>)	19, 20, 21	22, 23, 24	6
Konflik (<i>Conflict</i>)	25, 26, 27*	28, 29,30	6
Masalah (<i>Problem</i>)	31, 32, 33	34*, 35, 36	6
Peningkatan waktu (<i>Tolerance</i>)	37, 38, 39	40, 41*, 42*	6

Total Item	21	21	42
------------	----	----	----

2. Permohonan Ijin Penelitian

Sebelum memulai mengambil data dan menyebarkan skala, terlebih dahulu peneliti melakukan perijinan kepada pihak yang terkait dalam hal ini adalah pengurus *games centre* dan orang tua subjek. Permohonan ijin diawali dengan membuat surat ijin penelitian pada Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang untuk mengetahui bahwa peneliti adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Soegijapranata Semarang yang melakukan penelitian guna menyelesaikan skripsi.

C. Pelaksanaan Penelitian

Tempat penelitian yaitu *games centre* Benaya di Ngaliyan, Luxville di Banyumanik, Sky Land di Banyumanik. Waktu pengambilan data selama tujuh hari dimulai pada tanggal 6 Oktober 2016 sampai dengan 27 Oktober 2016. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 14-21 tahun dengan jenis kelamin laki-laki yang minimal sudah bermain games online selama setahun. Jumlah subjek penelitian ini 70 orang, alasan terkumpul 70 orang yaitu, semula peneliti menyebarkan 100 angket, beberapa angket yang dititipkan oleh penjaga *games centre*, disortir kembali oleh peneliti angket yang sudah diisi karena ada yang usianya tidak sesuai dengan kriteria subjek dalam penelitian.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling*. Metode penyebaran angket di dalam penelitian ini ada dua, yang pertama disebar di beberapa *games centre* dengan cara menitipkan kepada pemilik ataupun penjaga *games centre*, setelah itu dua sampai tiga hari peneliti kembali untuk mengambil angket yang sudah diisi, cara kedua adalah peneliti secara langsung memberikan angket kepada pemain di *games centre* maupun di rumah masing-masing pemain.

Hambatan yang dialami peneliti saat penyebaran angket yaitu, ada beberapa pemain yang tidak mau diganggu ketika bermain, untuk beberapa *games centre*.

D. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Perhitungan validitas alat ukur dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* oleh Karl Pearson, selain itu untuk uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Hasil analisis validitas dan reliabilitas alat ukur yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Validitas dan Reliabilitas Skala Keterampilan Sosial

Pada Skala Keterampilan Sosial dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) release 17.0*. Dalam skala ini yang terdiri dari 62 item diperoleh 53 item dengan koefisien korelasi antar 0,226 sampai 0,724 sehingga terdapat sembilan item yang dinyatakan gugur. Hasil

dari skala keterampilan sosial dapat dilihat pada lampiran A-1 sedangkan sebaran aitem valid dan gugur dapat dilihat pada tabel 2.

Koefisien reliabilitas alpha skala keterampilan sosial adalah sebesar 0,940 sehingga dapat dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungan reliabilitas secara detail dapat dilihat pada lampiran C-1.



Tabel. 5

Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Keterampilan Sosial

Dimensi	Item		Jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
Agresivitas (<i>Aggressiveness</i>)		1*, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22	22
Asertif (<i>Assertiveness/ Social Skill</i>)	23, 24, 25*, 26, 27, 28, 29, 30*, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40*, 41*, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48		26
Kesombongan (<i>Conceit</i>)	49, 50*	51, 52, 53, 54, 55, 56	8
Kesepian (<i>Loneliness</i>)	57	58*, 59*, 60*, 61, 62	6
Jumlah	29	33	62

Keterangan : tanda (*) = nomor aitem dinyatakan gugur

2. **Validitas dan Reliabilitas Skala Adiksi *Games Online***

Hasil perhitungan validitas skala adiksi *games online* yang terdiri dari 42 aitem diperoleh 38 aitem yang valid dengan koefisien korelasi antara 0,285 sampai 0,642 sehingga sebanyak empat aitem dinyatakan gugur. Hasil dari skala adiksi *games online* dapat dilihat pada lampiran A-2, sedangkan sebaran aitem valid dan gugur dapat dilihat pada tabel 3.

Koefisien reliabilitas alpha adiksi *games online* adalah sebesar 0,904 sehingga dapat dikatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian ini. Hasil dari perhitungan reliabilitas secara detail dapat dilihat pada lampiran A-2.

Tabel. 6
Sebaran Item Valid dan Gugur Adiksi *Games Online*

Karakteristik	Item		Jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
Berfikir untuk kembali (<i>Saliency</i>)	1, 2, 3	4, 5, 6	6
Perubahan perasaan (<i>Mood Modification</i>)	7, 8, 9	10, 11, 12	6
Keinginan kembali (<i>Relapse</i>)	13, 14, 15	16, 17, 18	6
Menarik diri (<i>Withdrawal</i>)	19, 20, 21	22, 23, 24	6
Konflik (<i>Conflict</i>)	25, 26, 27*	28, 29, 30	6
Masalah (<i>Problem</i>)	31, 32, 33	34*, 35, 36	6
Peningkatan waktu (<i>Tolerance</i>)	37, 38, 39	40, 41*, 42*	6
Total Item	21	21	42

Keterangan : tanda (*) = nomor aitem dinyatakan gugur