

BAB IV

PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Orientasi Kancan Penelitian

Hal pertama yang perlu dilakukan dalam penelitian adalah menentukan tempat penelitian. Tempat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Aishiro I-Cafe Purwodadi, Grobogan.

Aishiro I-Cafe adalah salah satu warnet yang berada di Kota Purwodadi, Grobogan. Berada di depan sebuah Sekolah Menengah Atas swasta di Purwodadi, tepatnya di Jl. Tendean no. 6 Purwodadi, warnet ini mempunyai sasaran siswa sekolah. Aishiro I-Cafe berdiri sejak 2015 dan masih terus bertahan menjadi warnet favorit di Purwodadi. Wahyu Arief Wibowo merupakan *owner* dan pendiri atas warnet 24 jam ini. Aishiro I-Cafe ini sendiri merupakan salah satu yang membuat jalan Tendean cukup ramai karena terbatasnya aktivitas di jalan yang terbilang sepi tersebut.

Hal yang menjadi pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian di Aishiro I-Cafe Purwodadi yaitu:

1. Belum pernah diadakan penelitian terkait kecanduangame *online* dan perilaku sehat di warnet tersebut.
2. Kurangnya akses makanan *higienis*, banyaknya pemain yang merokok, tidak adanya tempat istirahat, yang kesemuanya merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sehat,

dijumpai peneliti ketika melakukan observasi di tempat yang selalu ramai tersebut.

3. Aishiro I-Cafe bersedia dijadikan tempat penelitian.

B. Persiapan Penelitian

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan sebelum melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perijinan Penelitian

Peneliti mengurus surat ijin penelitian sebelum mengambil data di lapangan. Peneliti mengajukan surat pengantar ijin penelitian kepada Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata pada tanggal 2 Februari 2018. Fakultas Psikologi mengeluarkan surat ijin penelitian dengan nomor surat 1731/B.7.3/FP/II/2018 tertanggal 5 Februari 2018. Peneliti mengajukan surat ijin penelitian tersebut ke Aishiro I-Cafe pada tanggal 6 Februari 2018 dan langsung diterima oleh bapak Wahyu selaku pemilik warnet, peneliti langsung melakukan penelitian.

2. Penyusunan Alat Ukur

Alat ukur dalam penelitian ini adalah skala kecanduan *game online* dan skala perilaku sehat.

1. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* ini berdasarkan aspek kecanduan *game online* meliputi *salience*, *euphoria*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse*. Skala ini terdiri dari 12 item *favourable* dan 12

item *unfavourable*. Ada 4 alternatif jawaban dalam skala ini yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS).

Tabel 3. Sebaran Item Skala Kecanduan *Game Online*

Aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah
Saliency	1,13	7,19	4
Euphoria	2,14	8,20	4
Tolerance	3,15	9,21	4
Withdrawal Symptom	4,16	10,22	4
Conflict	5,17	11,23	4
Relapse	6,18	12,24	4
Jumlah	12	12	24

2. Skala Perilaku Sehat

Skala yang digunakan untuk mengukur perilaku sehat ini berdasarkan aspek perilaku sehat meliputi makan dengan menu seimbang, kegiatan fisik yang teratur dan cukup, tidak merokok dan meminum minuman keras serta tidak menggunakan narkoba, istirahat yang cukup, pengendalian stres, dan gaya hidup positif untuk kesehatan. Skala ini terdiri dari 12 item *favourable* dan 12 item *unfavourable*. Ada 4 alternatif jawaban dalam skala ini yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS).

Tabel 4. Sebaran Item Skala Perilaku Sehat

Aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah
Makan dengan menu seimbang	1,13	7,19	4
Kegiatan fisik yang teratur	2,14	8,20	4
Tidak merokok, minum alkohol, narkoba	3,15	9,21	4
Istirahat yang cukup	4,16	10,22	4
Pengendalian stress	5,17	11,23	4
Gaya hidup positif untuk kesehatan	6,18	12,24	4
Jumlah	12	12	24

C. Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *try out* terpakai dimana pengambilan data penelitian hanya dilakukan sekali saja, dengan pertimbangan keterbatasan waktu dan jumlah subjek. Setelah data penelitian sudah terkumpul, peneliti akan langsung menguji data penelitian secara statistik. Uji statistik yang akan dilakukan yaitu uji validitas reliabilitas, uji asumsi, dan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan program *Statistical Package for Social Science (SPSS) 17.0 for Windows*.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 6 Februari sampai 11 Februari 2018. Peneliti memberikan 35 skala kepada bapak Wahyu yang kemudian diberikan ke penjaga warnet. Peneliti tidak dapat selalu mengawasi pengisian skala dan hanya berada di warnet pada siang

hingga pukul 21.00 WIB. Pengisian skala dilakukan disela-sela subjek yang bermain *game online* di Aishiro I-Cafe.

Pada tanggal 11 Februari 2018 peneliti mengambil kembali skala dan ditemukan 30 skala terisi serta 5 skala tidak lengkap.

D. Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Hasil data yang diperoleh dari pengisian skala kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui apakah skala tersebut valid dan reliabel. Pengujian validitas dan reliabelitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 17.0 for *Windows*. Pengujian validitas skala ini dengan menggunakan teknik korelasi *product momenti* dan hasilnya kemudian dikoreksi dengan teknik korelasi *part whole*, sedangkan uji reliabilitas skala ini diukur dengan teknik *Alpha Cronbach*.

1. Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan *Game Online*

Hasil uji validitas skala kecanduan *game online* dengan taraf signifikan jumlah subjek 30 yaitu 0,361 yang terdiri dari 24 item didapat 21 item valid dan 3 item gugur dengan koefisien *alpha cronbach* sebesar 0,927. Peneliti melakukan uji validitas putaran kedua dengan menghilangkan item yang gugur, dari 21 item didapat 20 item valid dan 1 item gugur dengan koefisien *alpha cronbach* sebesar 0,931. Peneliti melakukan uji validitas putaran ketiga dengan menghilangkan item yang gugur, dari 20 item didapat 20 item valid dengan koefisien *alpha cronbach* sebesar

0,932. Dari putaran ketiga ini didapat 20 item yang valid dan reliabel.

Tabel 5. Sebaran Item Valid atau Gugur Skala Kecanduan *Game*

Online

Aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah
Saliency	1,13	7,19	4
Euphoria	2,14	8*,20	3
Tolerance	3*,15	9,21	3
Withdrawal Symptom	4,16*	10,22	3
Conflict	5,17	11,23	4
Relapse	6*,18	12,24	3
Jumlah	9	11	20

Keterangan :

Tanda (*) : Item Gugur

2. Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Sehat

Hasil uji validitas skala perilaku sehat dengan taraf signifikan jumlah subjek 30 yaitu 0,361 yang terdiri dari 24 item didapat 19 item valid dan 5 item gugur dengan koefisien *alpha cronbach* sebesar 0,878. Peneliti melakukan uji validitas putaran kedua dengan menghilangkan item yang gugur, dari 19 item didapat 18 item valid dan 1 item gugur dengan koefisien *alpha cronbach* sebesar 0,892. Peneliti melakukan uji validitas putaran ketiga dengan menghilangkan item yang gugur, dari 18 item didapat 18 item valid dengan koefisien *alpha cronbach* sebesar 0,898. Dari putaran ketiga ini didapat 18 item yang valid dan reliabel.

Tabel 6. Sebaran Item Valid atau Gugur Skala Perilaku Sehat

Aspek	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	Jumlah
Makan dengan menu seimbang	1,13	7,19	4
Kegiatan fisik yang teratur	2,14	8,20*	3
Tidak merokok, minum alkohol, narkoba	3,15	9,21	4
Istirahat yang cukup	4,16	10,22*	3
Pengendalian stress	5,17*	11*,23*	1
Gaya hidup positif untuk kesehatan	6,18	12*,24	3
Jumlah	11	7	18

Keterangan:

Tanda (*) : Item Gugur

