BAB IV

PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Orientasi Kancah Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti perlu memahami tempat atau kancah penelitian dan mempersiapkan segala sesuatu agar penelitian ini berjalan lancar. Penelitian ini dilakukan di UniPin (PT. Dua Puluh Empat Jam Online) yang bergerak pada bidang *Payment Gateway*. UniPin mempunyai fokus untuk membangun solusi pembayaran yang berdedikasi ke banyak industry. Kekuatan UniPin ini adalah solusi pembayaran *game online* di seluruh Indonesia hingga ke kancah mancanegara. Ashadi Ang selaku CEO dan Co-Founder UniPin mendirikan perusahaan tersebut pada tahun 2009 di Jakarta. Awal mula berdirinya UniPin, semua yang dikembangkan sama sekali tidak melibatkan orang luar baik dari segi teknologi maupun pendanaannya.

Selain melakukan penelitian di UniPin, peneliti melaksanakan di *Highgrounds* Jakarta yang berlokasi di kawasan elit Pantai Indah Kapuk. Tempat ini didedikasikan untuk *gamers community* dengan menyediakan *Premium Lounge Gaming*, *restaurant*, *coffee shop*, *bar* dan satu tempat turnamen area dengan spesifikasi komputer yang tinggi serta koneksi internet yang tinggi.

Ada beberapa pertimbangan peneliti mendasari UniPin dan *Highgrounds* menjadi tempat penelitian ini, antara lain :

1. Berdasarkan observasi, ditemukan banyak anak usia remaja (13-22 tahun) yang menghabiskan waktu untuk berkumpul dan bermain *games* di *Highgrounds.*
2. Di tempat ini belum pernah dijadikan tempat penelitian sebelumnya.
3. Peneliti telah mendapatkan ijin dari Bapak Lim Fredinan selaku *Vice President Of Product and Business Development*.

B. Persiapan Penelitian

1. Permohonan Ijin Penelitian

Pada bulan April 2018, peneliti meminta ijin kepada Bapak Lim Ferdinan selaku *Vice President Of Product and Business Development* secara non formal. Selanjutnya, pada bulan Juli 2018 peneliti mengajukan surat kepada fakultas Psikologi sebagai bukti peneliti melakukan penelitian secara formal dengan nomor surat 3025/B.7.3/FP/VII/2018 yang dikeluarkan pada tanggal 3 Juli 2018. Pada tanggal 11 Agustus 2018, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Lim Ferdinan selaku *Vice President Of Product and Business Development* secara formal serta pengambilan data kepada pada remaja yang sedang berkumpul di *office* UniPin.

2. Penyusunan Alat Ukur

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat ukur berupa skala pola asuh orang tua dan skala perilaku kecanduan *game online*. Skala pola asuh orang tua dan skala perilaku kecanduan *game online* disusun berdasarkan pada aspek-aspek yang telah peneliti kemukakan pada Bab II.

a. Skala Pola Asuh Orang Tua

Skala pola asuh orang tua terdiri dari 24 item pernyataan *favourable*, yang terdiri dari 3 pola asuh yaitu pola asuh demokratis, pola asuh otoriter dan pola asuh permisif. Berdasarkan item-item tersebut, maka sebaran item pada skala pola asuh orang tua tersusun sebagai berikut :

Tabel 3
Sebaran Nomor Item Skala Pola Asuh Orang Tua

Aspek	**Item Favourable**	**Jumlah Item**
Pola asuh demokratis	1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22	8
Pola asuh otoriter	2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23	8
Pola asuh permisif	3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24	8
Total		24

b. Skala Perilaku Kecanduan *Game Online*

Penyusunan alat ukur skala perilaku kecanduan *game online* terdiri dari 21 item pernyataan *favourable*, yang terdiri dari tujuh aspek perilaku kecanduan *game online* yaitu *sailence* (arti), *tolerance* (toleransi), *mood modification* (modifikasi mood), *relapse* (pengulangan), *withdrawal* (penarikan), *conflict* (konflik), serta *problems* (masalah). Dalam hal ini, subjek di wajibkan memilih satu jawaban dari empat jawaban yang tersedia.

Tabel 4
Sebaran Nomor Item Skala Perilaku Kecanduan *Game Online*

Aspek	**Item Favourable**	**Jumlah Item**
Salience (arti)	1, 8, 15	3
Tolerance (toleransi)	2, 9, 16	3
Mood modification (modifikasi *mood*)	3, 10, 17	3
Relapse (pengulangan)	4, 11, 18	3
Withdrawal (penarikan)	5, 12, 19	3
Conflict (konflik)	6, 13, 20	3
Problems (masalah)	7, 14, 21	3
Total		21

C. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan sejak bulan Agustus 2018. Pertama peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Lim Ferdinan selaku *Vice*

President of Product and Business Development UniPin. Berdasarkan hasil wawancara tersebut mengacu pada aspek-aspek tiap variabel, lalu peneliti membuat kuesioner yang nantinya akan diisi oleh remaja usia 13-22 tahun yang tergabung dalam komunitas *game online*. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja berusia 13-22 tahun yang tergabung dalam komunitas *game online* di Jakarta Barat.

Pengambilan data pada tanggal 11 Agustus 2018 – 13 Agustus 2018, peneliti menyebarkan skala sebanyak 70 buah. Teknik penyebaran skala dengan memberikan langsung kepada remaja yang sedang berkumpul di *Highgrounds* Jakarta serta *Office* UniPin, dengan menggunakan teknik *sampling purposive*, yaitu dengan pertimbangan tertentu.

Pada penelitian ini, dari 70 eksemplar yang dibagikan hanya 55 eksemplar yang terpakai karena 15 eksemplar lainnya tidak dilibatkan dalam analisis dikarenakan usia para pemain yang beberapa diantaranya sudah melewati batas usia yang ditentukan serta tidak termasuk dalam sebuah komunitas.

Hambatan yang dialami selama penelitian berlangsung yaitu, ada beberapa pemain yang sudah melewati batas usia yang ditentukan, serta ada beberapa pemain yang tidak mau diganggu ketika bermain.

D. Uji Coba Alat Ukur

Uji validitas pada item skala skala pola asuh orang tua dilakukan dengan menggunakan uji *confirmatory factor analysis* yaitu pengelompokkan masing-masing item. Dalam penelitian ini peneliti mencari perbedaan masing-masing pola asuh orang tua serta adakah perbedaan antara pola asuh satu dengan yang lainnya.

Dari hasil analisis faktor didapatkan hasil bahwa item skala pola asuh memenuhi syarat, dengan 12 item valid dan 12 item gugur. Uji reliabilitas item skala pola asuh menggunakan teknik *Split Half*.

Uji validitas item skala perilaku kecanduan *game online* dilakukan dengan teknik product moment, item-item yang tidak valid akan dihilangkan agar tidak mempengaruhi hasil penelitian. Item yang valid kemudian akan di analisis. Pada r-tabel sebesar 0.2241. Selanjutnya, untuk uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Apabila hasil *Cronbach's Alpha* bernilai positif dan lebih besar dari r-tabel maka hasil dinyatakan reliabel. Uji validitas dan uji reliabilitas ini dilakukan dengan bantuan program komputer *Statistical Packages for Social Sciences* (SPSS) *release* 24.0.

Hasil analisis validitas dan reliabilitas alat ukur yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Validitas dan Reliabilitas Skala Pola Asuh Orang Tua

Total item pada skala pola asuh orang tua berjumlah 24 item. Pengujian dilakukan menggunakan analisis faktor. Item-item valid diambil nilai tertinggi dari tabel *component matrix* dengan menggunakan uji *confirmatory factor analysis*, selanjutnya dikelompokkan ke dalam beberapa faktor. Berdasarkan analisis faktor dari tabel *component matrix* yang telah dilakukan diperoleh sembilan faktor yaitu:

Faktor 1 : X1 , X3, X4, X7, X14, X15, X16, X18, X19

Faktor 2 : X2, X10, X20, X23

Faktor 3 : X11, X24

Faktor 4 : X8, X17, X22

Faktor 5 : X13

Faktor 6 : X6, X12

Faktor 7 : X5

Faktor 8 : X9, X21

Faktor 9 : -

Setelah pengelompokkan sembilan faktor, terdapat 12 item pola asuh yang dapat dikatakan valid yaitu lima item pola asuh demokratis X1, X4, X7, X16, X19, tiga item pola asuh otoriter X2, X20, X23, dan empat item pola asuh permisif X6, X9, X12, X21. Setelah dilakukan uji validitas menggunakan analisis faktor, peneliti mendapatkan 12 item valid dan 12 item gugur.

Hasil dari uji validitas skala pola asuh orang tua dapat dilihat pada lampiran C-1. Uji reliabilitas skala pola asuh orang tua menggunakan teknik *split half*, dengan belahan I terdiri dari X1, X2, X4, X6, X7, X9 dan belahan II terdiri dari X12, X16, X19, X20, X21, X23. Selanjutnya, hasil 12 item valid tersebut di korelasikan dan di peroleh hasil sebesar 0.313, dengan koefisien utuh alat ukur sebesar 0,476 (dapat di lihat pada lampiran C-2). Sebaran item valid dan gugur dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5.
Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Pola Asuh Orang Tua

Variabel	**Aspek**	**Item Favourable**	**Jumlah Item valid**
Pola Asuh Orang Tua	Pola asuh demokratis	1, 4, 7, 10*, 13*, 16, 19, 22*	5
	Pola asuh otoriter	2, 5*, 8*, 11*, 14*, 17*, 20, 23	3
	Pola asuh permisif	3*, 6, 9, 12, 15*, 18*, 21, 24*	4
Total item valid			12

Keterangan : tanda (*) = nomor item dinyatakan gugur

2. Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Kecanduan *Game Online*

Total item pada skala perilaku kecanduan *game online* berjumlah 21 item, ditemukan 21 item valid. Nilai koefisien *Alpha Cronbach* senilai 0,894 yang berarti alat ukur tersebut valid dan reliabel sehingga layak dipakai dalam penelitian.

Hasil dari uji validitas dan reliabilitas skala perilaku kecanduan *game online* dapat dilihat pada lampiran C-3, sedangkan sebaran item valid dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6.
Sebaran Item Valid dan Gugur Skala Perilaku Kecanduan *Game Online*

Variabel	**Aspek**	**Item Favourable**	**Jumlah Item Valid**
Perilaku kecanduan *game online*	*Salience* (arti)	1, 8, 15	3
	Tolerance (toleransi)	2, 9, 16	3
	Mood modification (modifikasi *mood*)	3, 10, 17	3
	Relapse (pengulangan)	4, 11, 18	3
	Withdrawal (penarikan)	5, 12, 19	3
	Conflict (konflik)	6, 13, 20	3
	Problems (masalah)	7, 14, 21	3
	Total item valid		21

Keterangan : tanda (*) = nomor item dinyatakan gugur