

BAB 4

PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

4.1. Orientasi Kancan

Penelitian ini dilaksanakan dengan menentukan terlebih dahulu tempat dan subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Katolik (Unika) Soegijapranata Semarang yang beralamat di Jalan Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Dhuwur, Semarang 50234. Telpon 024-8505003. Fax 024-8415429. *E-mail* kontak@unika.ac.id. *Website* www.unika.ac.id.

Unika Soegijapranata merupakan perguruan tinggi swasta yang saat ini memiliki akreditasi A. Unika Soegijapranata sendiri memiliki sepuluh fakultas, satu program diploma, 21 program studi sarjana, yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Fakultas Psikologi, program studi sarjana Psikologi.
2. Fakultas Arsitektur dan Desain, program studi sarjana Desain Komunikasi Visual dan sarjana Arsitektur.
3. Fakultas Hukum dan Komunikasi, program studi sarjana ilmu Hukum dan sarjana ilmu Komunikasi.
4. Fakultas Bahasa dan Seni, program studi sarjana *Digital Performing Arts*, sarjana Sastra Inggris, *English Preneurship*.
5. Fakultas Teknik, program studi sarjana Teknik Elektro, Teknik Sipil, dan Teknologi Energi
6. Fakultas Teknologi Pertanian, program studi sarjana Teknologi Pangan, dan Teknologi Nutrisi dan Kuliner.

7. Fakultas Ekonomi dan Bisnis, program studi sarjana Akuntansi, sarjana Manajemen, dan program diploma Perpajakan.
8. Fakultas Ilmu Komputer, program studi Sistem Informasi, Teknologi Informatika, *Game Technology*, dan *E-Commerce Technology*.
9. Fakultas Ilmu dan Teknologi Lingkungan, program studi sarjana Rekayasa Infrastruktur dan Lingkungan
10. Fakultas Kedokteran, program studi sarjana Kedokteran dan Profesi Dokter.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Unika Soegijapranata Semarang yang bermain *game online* dengan media *smartphone* milik masing - masing. Populasi mahasiswa aktif Unika Soegijapranata Semarang hingga tahun akademik 2019/2020 adapun berjumlah 7.533 mahasiswa. Jumlah tersebut terdiri dari 6.889 mahasiswa S1, 174 mahasiswa D3, dan 470 mahasiswa pascasarjana (S2-S3).

Peneliti memilih Unika Soegijapranata sebagai tempat melakukan penelitian dengan beberapa pertimbangan yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Latar belakang peneliti yang merupakan mahasiswa dari Unika Soegijapranata, sehingga lokasi ini dianggap mudah dijangkau oleh peneliti dikala situasi pandemi *Covid-19*.
2. Belum adanya kajian yang membahas topik *game online* dengan media *smartphone* yang dihubungkan dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Unika Soegijapranata Semarang.
3. Diterbitkannya ijin untuk melakukan penelitian di Unika Soegijapranata Semarang

4.2. Persiapan Pengumpulan Data penelitian

4.2.1 Perijinan Penelitian

Peneliti mengajukan surat permohonan ijin penelitian kepada Tata Usaha (TU) Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata sebelum melakukan penelitian secara daring. Permohonan surat ijin penelitian akhirnya disetujui oleh Kepala Program Studi (Kaprodi) Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata. Surat ijin dikeluarkan dengan No. Surat No. 1049.A/B.7.3/FP/V/2020 pada tanggal 19 Mei 2020 . Setelah mendapat ijin, peneliti menyusun skala melalui *Google Form* kepada mahasiswa Unika Soegijapranata yang memainkan *game online* pada *smartphone*-nya.

4.2.2 Penyusunan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan skala yang disusun sendiri oleh peneliti sebagai alat ukur dengan metode pengumpulan data. Skala yang digunakan terdiri dari skala Interaksi Sosial dan skala Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*. Di dalam skala penelitian juga terdapat *informed consent* sebagai persetujuan subjek dalam mengisi skala penelitian.

1. Skala Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial disusun berdasarkan 5 aspek (kontak sosial, komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, norma sosial) yang dijabarkan menjadi 30 item. Jumlah tersebut terdiri dari 15 item *favourable* dan 15 item *unfavourable*. Sebaran nomor item skala Interaksi Sosial adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Sebaran item Skala Interaksi Sosial

Aspek Interaksi Sosial	Item		Total Item
	Favourable	Unfavourable	
Kontak Sosial	1, 11, 26	6, 16, 21	6
Komunikasi	2, 12, 22	7, 17, 27	6
Sikap	8, 13, 23	3, 18, 28	6
Tingkah Laku Kelompok	9, 14, 24	4, 19, 29	6
Norma Sosial	5, 20, 30	10, 15, 25	6
Total Item	15	15	30

2. Skala Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*

Skala ini disusun berdasarkan 4 aspek (perhatian, penghayatan, durasi, frekuensi) yang dijabarkan menjadi 24 item. Jumlah tersebut terdiri dari 12 item favourable dan 12 item unfavourable, dengan sebaran nomor item sebagai berikut:

Tabel 4.2. Sebaran Item Skala Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*.

Aspek Intensitas Bermain <i>Game Online</i> di <i>Smartphone</i>	Item		Total Item
	Favourable	Unfavourable	
Perhatian	5, 13, 21	1, 9, 17	6
Penghayatan	2, 10, 18	6, 14, 22	6
Durasi	3, 7, 15	11, 19, 23	6
Frekuensi	4, 12, 24	8, 16, 20	6
Total item	12	12	24

4.3. Uji Coba Alat Ukur

Dalam penelitian ini uji coba alat ukur yang dilakukan merupakan *try out* terpakai, dengan pertimbangan efisiensi waktu dan pengolahan data. Selain itu, terbatasnya ruang gerak peneliti dalam situasi pandemi *covid-19* juga menjadi alasan

peneliti menggunakan *try out* terpakai. Metode pengambilan data berupa *incidental sampling* dengan kriteria yang sudah ditentukan peneliti sebelumnya.

Kualitas sebuah alat ukur skala akan diketahui dari validitas dan reliabilitas alat ukur tersebut. Data yang sudah terkumpul oleh peneliti kemudian ditabulasi dan diuji validitas dan reliabilitasnya. Pengujian dilakukan dengan teknik analisis korelasi *Product Moment Karl Pearson* dan dikoreksi dengan teknik *Part-Whole* menggunakan program *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 16.00. Berikut adalah penjabaran hasil uji validitas dan reliabilitas masing-masing alat ukur tersebut:

a. Skala Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial terdiri dari 30 item. Uji validitas dan reliabilitas pada skala ini dilakukan sebanyak dua putaran untuk mendapatkan seluruh item valid. Pada penelitian ini jumlah sampel sebanyak 70 subjek, sehingga nilai *r table* ($df=68; \alpha=0,05$; signifikansi uji dua arah; *one tailed*) didapat sebesar 0,2352. Dengan demikian, sebuah item dinyatakan valid apabila *r hitung* > 0,2352.

Pada pengujian putaran pertama memperoleh nilai α *Cronbach* = 0,867 dan didapati tiga item gugur, yaitu item nomor 3, 18, dan 19. Pengujian putaran kedua kemudian dilakukan dengan mengeliminasi ketiga item tersebut. Dengan total item sebanyak 27 item mendapatkan nilai α *Cronbach* = 0,879 dan mendapatkan seluruh item valid. Nilai koefisien validitas pada putaran kedua berkisar antara 0,309 hingga 0,610.

Dengan nilai α *Cronbach* = 0,879 (lebih dari 0,700) dengan 27 item valid menunjukkan alat ukur skala interaksi sosial memenuhi syarat validitas dan

reliabilitas, sehingga dapat dianggap sebagai skala yang valid dan reliabel. Hasil perhitungan dapat dilihat di lampiran C-1.

Adapun sebaran item valid dan gugur dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Sebaran item valid dan gugur Skala Interaksi Sosial

Aspek Interaksi Sosial	Item		Total Item	
	Favourable	Unfavourable	Valid	Gugur
Kontak Sosial	1, 11, 26	6, 16, 21	6	0
Komunikasi	2, 12, 22	7, 17, 27	6	0
Sikap	8, 13, 23	3*, 18*, 28	4	2
Tingkah Laku Kelompok	9, 14, 24	4, 19*, 29	5	1
Norma Sosial	5, 20, 30	10, 15, 25	6	0
Total Item	15	15	30	

Keterangan Tanda (*) : Item Gugur

b. Skala Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*

Skala intensitas bermain *game online* di *smartphone* terdiri dari 24 item. Uji validitas dan reliabilitas pada skala ini dilakukan sebanyak dua putaran untuk mendapatkan seluruh item valid. Serupa dengan perhitungan skala Interaksi Sosial, item di skala Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone* dinyatakan valid apabila r hitung $> 0,2352$.

Pada pengujian putaran pertama memperoleh nilai α *Cronbach* = 0,868 dan didapati lima item gugur, yaitu item nomor 1, 9, 14, 17, dan 22. Pengujian putaran kedua kemudian dilakukan dengan mengeliminasi kelima item tersebut. Dengan total item sebanyak 19 item mendapatkan nilai α *Cronbach* = 0,894 dan mendapatkan seluruh item valid. Nilai koefisien validitas pada putaran kedua berkisar antara 0.289 hingga 0,733.

Dengan nilai α Cronbach = 0,894 (lebih dari 0,700) dengan 19 item valid menunjukkan alat ukur skala interaksi sosial memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, sehingga dapat dianggap sebagai skala yang valid dan reliabel. Hasil perhitungan dapat dilihat di lampiran C-2.

Adapun sebaran item valid dan gugur dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 4.4. Sebaran Item valid dan gugur Skala Intensitas Bermain Game Online di Smartphone.

Aspek Intensitas Bermain Game Online di Smartphone	Item		Total Item	
	Favourable	Unfavourable	Valid	Gugur
Perhatian	5, 13, 21	1*, 9*, 17*	3	3
Penghayatan	2, 10, 18	6, 14*, 22*	4	2
Durasi	3, 7, 15	11, 19, 23	6	0
Frekuensi	4, 12, 24	8, 16, 20	6	0
Total item	12	12	24	

Keterangan Tanda (*) : Item Gugur

4.4. Pengumpulan Data Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama bulan Mei hingga awal Juni 2020 di mana penyebaran menggunakan *Google Form*. Calon responden yang hendak mengisi akan dikirimkan tautan (*link*) <https://forms.gle/bxEoBr5RforBwnZd6> melalui beberapa aplikasi media sosial yang dimiliki peneliti seperti *WhatsApp(WA)*, *LINE*, dan *Instagram*. Tautan tersebut diklik akan langsung diarahkan menuju *Google Form* yang kemudian responden bisa langsung mengisi *inform consent* dan skala penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan terhadap mahasiswa aktif Unika Soegijapranata yang bermain *game online* di *smartphone*-nya. Calon responden dipilih dengan pertimbangan sudah kenal (berteman) sebelumnya dan memenuhi kriteria. Kenalan tersebut kemudian peneliti minta untuk memberikan kontak kenalan lain yang

dianggap sesuai kriteria agar peneliti juga dapat menyebarkan kembali tautan tersebut. Tautan *google form* juga dikirimkan melalui grup *LINE* maupun grup *whatsapp* yang sebelumnya sudah diberi catatan mengenai kriteria atau syarat yang peneliti inginkan bagi calon responden yang hendak mengisi di grup tersebut.

Pada tanggal 7 Juni 2020 sudah terkumpul 76 responden yang mengisi skala penelitian, dengan 70 sampel yang memenuhi kriteria yang diinginkan peneliti. Alasan yang menyebabkan 6 responden digugurkan karena 2 responden berasal dari universitas lain dan 4 responden tidak bermain *game online* di *smartphone*. Data yang terkumpul dianggap cukup kemudian ditabulasi di *Microsoft Excel* kemudian dipindah ke SPSS untuk dilakukan uji coba pengujian validitas dan reliabilitasnya (data hasil uji coba dapat dilihat di lampiran B). Dari hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut didapatkan beberapa item yang tidak valid atau gugur. Skor item yang gugur kemudian dieliminasi dan item yang valid kemudian diambil untuk dianalisis lebih lanjut (Hasil data penelitian dapat dilihat di lampiran D). Data penelitian tersebut kemudian digunakan untuk melakukan uji normalitas, uji linieritas, dan uji korelasi. Untuk semua pengujian tersebut di atas peneliti menggunakan SPSS versi 16.00 for *Windows*.