

BAB 4

PELAKSANAAN PENELITIAN

4.1 Orientasi Kancan

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Kampus ini terletak di Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Dhuwur, Semarang 50234. Telpon 024-8505003, 8441555 (hunting). Fax 024-8415429, 8445265. e-mail: kontak@unika.ac.id. www.unika.ac.id.

Unika Soegijapranata memiliki 10 fakultas, yaitu Fakultas Arsitektur dan Desain, Fakultas Teknik, Fakultas Hukum dan Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Psikologi, Fakultas Teknologi Pertanian, Fakultas Bahasa dan Seni, Fakultas Ilmu Komputer, Fakultas Kedokteran dan Fakultas Pascasarjana. Unika Soegijapranata mengelola 1 program Diploma Perpajakan, 17 Program Sarjana S1, 1 Program S1-S2 Manajemen Unggulan dan 8 Program Magister, serta 1 Program S3. Program Sarjana S1 meliputi Arsitektur, Desain Komunikasi Visual, Teknik Sipil, Teknik Elektro, Ilmu Hukum, Ilmu Komunikasi, Manajemen, Akuntansi, Psikologi, Teknologi Pangan, Nutrisi dan Teknologi Kuliner, Sastra Inggris, *Englishpreneurship*, Didital Performing Arts, Teknik Informatika, Sistem Informasi, *Game Technology*, serta Kedokteran dan Profesi Dokter. Program Magister meliputi Magister Sains Manajemen, Magister Manajemen, Magister Lingkungan dan Perkotaan, Magister Hukum (Konsentrasi Hukum Kesehatan), Magister Sains Psikologi, Magister Profesi Psikologi, Magister Arsitektur, Magister Teknologi Pangan dan Magister Akuntansi. Program S3 adalah Program Doktor Ilmu Lingkungan.

Jumlah mahasiswa di Unika Soegijapranata Semarang hingga tahun akademik 2019/2020 sebanyak 7.533 mahasiswa aktif yang terdiri dari 174 mahasiswa D3, 6.889 mahasiswa S1, dan 470 mahasiswa pascasarjana (S2-S3). Secara khusus jumlah mahasiswa Fakultas Psikologi sebanyak 971 orang.

Penelitian ini dilaksanakan di tempat tersebut dengan beberapa alasan sebagai berikut:

1. Terdapat mahasiswa psikologi yang semestinya memahami ilmu psikologi ternyata justru tidak mampu menerapkannya ilmu yang dimiliki dan hal ini ditunjukkan dengan adanya indikasi mengalami kecanduan *gadget* berupa suka menghabiskan waktu dengan menggunakan *gadget* lebih dari 12 jam per hari untuk main *game online*, *YouTube* dan media sosial.
2. Peneliti memperoleh ijin untuk melakukan penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

4.2 Persiapan Penelitian

Sebelum dilaksanakan pengambilan data penelitian, dilakukan beberapa persiapan seperti perijinan dan penyusunan alat ukur.

4.2.1 Perijinan

Setelah mendapatkan ijin penelitian dari dosen, maka penulis melakukan proses perijinan dengan diawali permohonan untuk mendapatkan surat pengantar penelitian dari fakultas yang bernomor 1074/B.7.3/FP/20 untuk melakukan penelitian di Fakultas Psikologi Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

4.2.2 Penyusunan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan dua skala sebagai alat ukur, yaitu Skala Kecanduan *Gadget* pada Mahasiswa dan Skala Kontrol Diri. Kedua skala tersebut disusun sendiri oleh penulis. Pada Skala Kecanduan *Gadget* pada Mahasiswa terdiri dari 36 item yang disusun menurut simtom-simtom arti penting, penarikan diri, toleransi, dampak negatif, keinginan, dan modifikasi *mood*, dengan sebaran nomor item sebagai berikut:

Tabel 4.1 Sebaran Nomor Item Skala Kecanduan *Gadget* pada Mahasiswa

No	Aspek-aspek	Item		Jumlah Item
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Arti penting	1,13,25	2,14,26	6
2	Penarikan diri,	3,15,27	4,16,28	6
3	Toleransi	5,17,29	6,18,30	6
4	Dampak negatif	7,19,31	8,20,32	6
5	Keinginan	9,21,33	10,22,34	6
6	Modifikasi <i>mood</i>	11,23,35	12,24,36	6
Jumlah Item		18	18	36

Pada Skala Kontrol Diri terdiri dari 24 item yang disusun menurut aspek kontrol perilaku, kontrol kognitif dan kontrol keputusan, dengan sebaran nomor item sebagai berikut:

Tabel 4.2 Sebaran Nomor Item Skala Kontrol Diri

No	Aspek-aspek	Item		Jumlah Item
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Kontrol perilaku	1,7,13,19	2,8,14,20	8
2	Kontrol kognitif	3,9,15,21	4,10,16,22	8
3	Kontrol keputusan	5,11,17,23	6,12,18,24	8
Jumlah Item		12	12	24

4.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

4.3.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas Skala Kecanduan *Gadget* pada Mahasiswa dilakukan sebanyak tiga kali. Pada perhitungan pertama, jumlah item sebanyak 36 item dan ternyata gugur 7 item (2, 9, 10, 13, 20, 21, dan 24) (nilai r hitung < 0,300).

Perhitungan kedua, jumlah item sebanyak 29 item dan ternyata gugur 1 item (11). Perhitungan ketiga, jumlah item sebanyak 28 item dan ternyata seluruhnya valid (r hitung = 0,306-0,720). Jadi, 28 item yang valid ini menunjukkan benar-benar indikator dari kecanduan *gadget* pada mahasiswa. Item valid dan gugur dari Skala Kecanduan *Gadget* pada Mahasiswa dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4.3 Item Valid dan Gugur dari Skala Kecanduan *Gadget* pada Mahasiswa

No	Aspek-aspek	Item		Jumlah Item Valid	Jumlah Item Gugur
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>		
1	Arti penting	1,13*,25	2*,14,26	4	2
2	Penarikan diri,	3,15,27	4,16,28	6	0
3	Toleransi	5,17,29	6,18,30	6	0
4	Dampak negatif	7,19,31	8,20*,32	5	1
5	Keinginan	9*,21*,33	10*,22,34	3	3
6	Modifikasi <i>mood</i>	11*,23,35	12,24*,36	4	2
Jumlah Item Valid / Gugur		14	14	28	8

Keterangan: * item gugur

Uji validitas Skala Kontrol Diri dilakukan sebanyak dua kali. Pada perhitungan pertama, jumlah item sebanyak 24 item dan ternyata gugur 5 item (6, 12, 14, 18, dan 23) (nilai r hitung < 0,300). Perhitungan kedua, jumlah item sebanyak 19 item dan ternyata seluruhnya valid (r hitung = 0,343-0,739). Jadi, 19 item yang valid ini menunjukkan benar-benar indikator dari kontrol diri. Item valid dan gugur dari Skala Kontrol Diri dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Sebaran Nomor Item Skala Kontrol Diri

No	Aspek-aspek	Item		Jumlah Item Valid	Jumlah Item Gugur
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>		
1	Kontrol perilaku	1,7,13,19	2,8,14*,20	7	1
2	Kontrol kognitif	3,9,15,21	4,10,16,22	8	0
3	Kontrol keputusan	5,11,17,23*	6*,12*,18*,24	4	4
Jumlah Item Valid / Gugur		11	8	19	5

Keterangan: * item gugur

4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk Skala Kecanduan *Gadget* pada Mahasiswa diperoleh nilai α *Cronbach* = 0,928 atau nilai α *Cronbach* > 0,700, yang berarti reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa Skala Kecanduan *Gadget* pada Mahasiswa konsisten dalam menjalankan fungsi ukurnya.

Uji reliabilitas untuk Skala Kontrol Diri diperoleh nilai α *Cronbach* = 0,882 atau nilai α *Cronbach* > 0,700, yang berarti reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa Skala Kontrol Diri konsisten dalam menjalankan fungsi ukurnya.

4.4 Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan hari Senin-Kamis, tanggal 15-18 Juni 2020, menggunakan google forms yang dikirimkan *link*-nya <https://forms.gle/deZ9MMXFupBw8tja9> ke *whatsaap* (WA) calon responden. Pengambilan sampel menggunakan teknik *incidental sampling*.

Calon responden dipilih adalah individu memenuhi kriteria subjek penelitian, yaitu mahasiswa program S-1 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, yang masih aktif kuliah, memiliki *gadget*, dan menggunakan lebih dari tiga jam dalam sehari. Jika calon responden memenuhi kriteria maka calon responden selanjutnya dikirim *link* skala penelitian melalui. Selama periode pengumpulan data (15-18 Juni 2020) diperoleh data sebanyak 50 orang, yang memiliki gambaran sebagai berikut:

1. Jenis kelamin. Subjek penelitian terdiri dari laki-laki dan perempuan. 24 orang (48%) adalah laki-laki dan 26 orang (52%) adalah perempuan. Jadi, perempuan lebih banyak dibandingkan laki-laki.

2. Usia. Subjek penelitian berusia antara 21 tahun sampai 23 tahun, dengan rincian: 16 orang (32%) berusia 21 tahun, 32 orang (64%) berusia 22 tahun, 2 orang (4%) berusia 23 tahun, Jadi, mayoritas responden berusia 22 tahun.
3. Angkatan kuliah. Subjek penelitian adalah mahasiswa Psikologi dari angkatan 2015 sampai 2017. Angkatan 2015 sebanyak 2 orang (4%), angkatan 2016 sebanyak 32 orang (64%), angkatan 2017 sebanyak 16 orang (32%). Jadi, mayoritas responden berasal dari angkatan 2016.
4. *Gadget*. Subjek penelitian secara umum memiliki lebih dari satu *gadget*, yaitu *handphone* (50 orang/ 100%), *laptop* (50 orang/ 100%), *tablet* (6 orang/ 12%) dan *Personal Computer* (PC) (6 orang/ 12%). Jadi, *gadget* yang digunakan oleh responden umumnya lebih dari satu dan yang pasti digunakan adalah *laptop* dan *handphone*.
5. Tujuan menggunakan *gadget*, meliputi untuk bekerja (7 orang atau 14%), mengerjakan tugas-tugas kuliah (50 orang atau 100%), dan hiburan (50 orang atau 100%). Jadi, mayoritas responden menggunakan *gadget* untuk tujuan mencari hiburan, seperti menonton *YouTube*, *streaming film*, dan *game*.
6. Lamanya menggunakan *gadget* dalam sehari. Seluruh responden menggunakan *gadget* lebih dari 6 jam.

Data dari 50 orang responden tersebut kemudian di skor dan ditabulasi. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas, yang memberikan hasil adanya item-item yang tidak valid (gugur). Peneliti kemudian menyusun ulang data penelitian (yang diambil dari item-item yang valid) untuk analisis uji normalitas, uji linieritas dan uji hipotesis. Untuk analisis-analisis tersebut digunakan bantuan program *SPSS versi 23.00 for Windows*