

## BAB 4

### PELAKSANAAN PENELITIAN

#### 4.1 Orientasi Kancah

Orientasi kancah penelitian dilakukan di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang beralamat di Jl. Pawiyatan Luhur Selatan IV No. 1, Bendan Duwur, Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50234.

Fakultas ini berdiri pada tahun 1984 untuk Program Studi Psikologi dengan Strata Satu (S-1) berdasarkan ijin operasional dari Kopertis Wilayah VI Nomor 927/K/14.12/Kop.VI/V/1984 tanggal 18 Mei 1984. Akreditasi Fakultas Psikologi sebagai berikut Terdaftar (1986), Diakui (1992), dan Disamakan (1995). Selanjutnya memiliki Akreditasi B (1997), Akreditasi A (2003), mendapatkan ISO 9001:2000 (2007), Akreditasi B (2008) dan hingga sekarang.

Fasilitas belajar di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang adalah laboratorium psikologi eksperimen, laboratorium psikodiagnostik, lembaga psikologi terapan (klinis anak, pendidikan, klinis dewasa, industri/organisasi), pusat penelitian dan pengembangan psikologi kesehatan, laboratorium analisis data, dan *Center for Trauma Recovery*.

Kegiatan yang dapat diikuti oleh mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang adalah PICASO (*Psychology Academic Soegijapranata Competition*), LKTD (Latihan Kepemimpinan Tingkat Dasar), WARNING (Ormawa Training), SINERGI (Apresiasi Olahraga dan Seni Warga Psikologi), PSYFORTY (*Psychology for Humanity*), ABDIKU (Pengabdian Psikologi Satu), PSYchonation (*Psychonology Sport and Art Competition*).

Jumlah mahasiswa di Universitas Katolik 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 Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, karena: (1) terdapat fenomena mahasiswa yang memiliki kecenderungan kecanduan game online yang relatif tinggi, (2) terdapat ijin penelitian dari pihak Fakultas Psikologi.

#### **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 Ketua Program Sarjana Psikologi Unika Soegijapranata Semarang dengan Nomor 1104/B.7.3/FP/VII/2020.

##### **4.2.2 Penyusunan Alat Ukur**

Penelitian ini menggunakan dua skala sebagai alat ukur, yaitu Skala Kecanduan *Game Online* dan Skala Kepribadian Neurotik. Kedua skala tersebut disusun sendiri oleh penulis. Pada Skala Kecanduan *Game Online* 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 *Game Online*

No	Simtom-simtom	Nomor 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 Kepribadian Neurotik terdiri dari 24 item yang disusun menurut karakteristik pikiran yang lembut, depresif, submisif, dan kecemasan, dengan sebaran nomor item sebagai berikut:

Tabel 4.2 Sebaran Nomor Item Skala Kepribadian Neurotik

No	Karakteristik	Nomor Item		Jumlah Item
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Pikiran yang lembut	1,9,17	2,10,18	6
2	Depresif	3,11,19	4,12,20	6
3	Submisif	5,13,21	6,14,22	6
4	Kecemasan	7,15,23	8,16,24	6
Jumlah Item		12	12	24

### 4.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

#### 4.3.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas pada Skala Kecanduan *Game Online* dimana awalnya terdapat 36 item ternyata gugur 11 item sehingga jumlah item yang valid sebanyak 25 item. Keduapuluh lima item yang valid ini memiliki koefisien validitas antara 0,364 sampai 0,725. Hal ini menunjukkan bahwa 25 item yang valid ini benar-benar mengukur kecanduan *game online*. Rincian item valid dan gugur ditunjukkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Item Valid dan Gugur Skala Kecanduan *Game Online*

No	Simtom-simtom	Nomor Item		Item Valid	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	5	1
3	Toleransi	5*,17,29	6,18,30	5	1
4	Dampak negatif	7,19*,31	8,20*,32	4	2
5	Keinginan	9*,21*,33	10,22,34	4	2
6	Modifikasi <i>mood</i>	11,23,35*	12*,24*,36	3	3
Jumlah Item		11	14	25	11

Sumber: \* Item gugur

Uji validitas pada Skala Kepribadian Neurotik dimana awalnya terdapat 24 item ternyata gugur 8 item sehingga jumlah item yang valid sebanyak 16 item. Enam belas item yang valid ini memiliki koefisien validitas antara 0,354 sampai 0,749. Hal ini menunjukkan bahwa 16 item yang valid ini benar-benar mengukur kepribadian neurotik. Rincian item valid dan gugur ditunjukkan pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Item Valid dan Gugur Item Skala Kepribadian Neurotik

No	Karakteristik	Nomor Item		Item Valid	Item Gugur
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>		
1	Pikiran yang lembut	1,9,17*	2*,10*,18	3	3
2	Depresif	3,11,19*	4,12,20*	4	2
3	Submisif	5*,13,21*	6,14,22	4	2
4	Kecemasan	7,15,23*	8,16,24	5	1
Jumlah Item		7	9	16	8

Sumber: \* Item gugur

#### 4.3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas untuk Skala Kecanduan *Game Online* diperoleh nilai  $\alpha$  Cronbach = 0,927 ( $\alpha$  Cronbach > 0,700), yang berarti reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa Skala Kecanduan *Game Online* konsisten dalam menjalankan fungsi ukurnya.

Uji reliabilitas untuk Skala Kepribadian Neurotik diperoleh nilai  $\alpha$  Cronbach = 0,873 ( $\alpha$  Cronbach > 0,700), yang berarti reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa Skala Kepribadian Neurotik konsisten dalam menjalankan fungsi ukurnya.

#### 4.4 Pelaksanaan Pengumpulan Data

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, hari Senin-Rabu, tanggal 22-24 Juni 2020, pada mahasiswa psikologi yang masih aktif kuliah, memiliki *gadget atau laptop atau komputer*, dan menggunakan lebih dari tiga jam dalam sehari. Sampel diperoleh menggunakan teknik *incidental*.

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan *google forms* <https://forms.gle/CbP1iBg9LJSECCsw7>. Penulis menyebarkan *link google forms* skala penelitian di WA calon subjek penelitian. Sebelumnya, penulis telah melakukan identifikasi teman-teman mahasiswa psikologi yang suka main *game online*. Selanjutnya, para mahasiswa tersebut dihubungi oleh penulis dan dimohon kesediaannya untuk menjadi responden penelitian. Penulis juga memberikan pesan singkat saat mengirimkan skala penelitian ke WA responden, mengenai tujuan dari penelitian dan prosedur pengerjaan skala.

Selama pengambilan data 22-24 Juni 2020 diperoleh data sebanyak 45 dan semuanya terisi lengkap, sehingga dapat dilakukan analisis data. Sebelum analisis data dilakukan proses pengolahan data yang terdiri dari skoring, kemudian tabulasi, dan dilanjutkan dengan uji instrument dan kemudian uji hipotesis. Analisis data dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS *versi 22.00 for Windows*.