

BAB IV

PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN

4.1 Orientasi Kancan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menentukan tempat dimana penelitian dilaksanakan dan melakukan persiapan yang matang supaya penelitian tersebut dapat berjalan dengan lancar sesuai yang direncanakan. Orientasi kancan penelitian bertujuan untuk mengetahui kondisi lingkungan untuk mengambil data penelitian. Tempat dan kancan dalam penelitian dilakukan di Universitas Katolik Soegijapranata yang terletak di jalan Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Semarang.

Universitas Katolik Soegijapranata didirikan pada tanggal 5 Agustus 1982 sesuai dengan Keputusan Koordinator Kopertis Wilayah VI Jawa Tengah. Universitas Katolik Soegijapranata memiliki 10 fakultas, yaitu Fakultas Arsitektur dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Hukum dan Komunikasi, Fakultas Teknologi Pertanian, dan Fakultas Teknologi dan Lingkungan. Mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata berasal dari berbagai daerah di Indonesia diantaranya: Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, DKI Jakarta, Jawa Barat, Bali, Nusa Tenggara Timur, Nanggroe Aceh Darussalam, Sumatera,, Batam, Bangka Belitung, Kalimantan, Sulawesi, Papua dan berbagai daerah lainya di Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan prestasi belajar mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata. Adapun pertimbangan penelitian dalam menjadikan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang sebagai tempat penelitian:

Adanya permasalahan yang saat ini banyak dialami oleh mahasiswa berbagai angkatan dengan masalah yang beragam di Universitas Katolik Soegijapranata yang berkaitan dengan Prestasi Belajar.

Berdasarkan pertimbangan diatas, maka peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian. Populasi penelitian adalah mahasiswa ataupun mahasiswi aktif Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

4.2 Persiapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik *incidental sampling*. Data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *try out* terpakai, dimana peneliti hanya melakukan satu kali pengumpulan data yang sekaligus dilakukan uji validitas, reliabilitas, uji asumsi, dan analisis data dengan bantuan program SPSS 24.0 *for windows*. Beberapa hal yang harus dipersiapkan sebelum melakukan penelitian, yaitu sebagai berikut:

4.2.1. Penyusunan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan skala kecanduan bermain *game online*. skala bermain game online disusun berdasarkan aspek kecanduan bermain game online. Skala berbentuk skala sikap atau skala Likert yang membuat subjek memilih salah satu dari keempat alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaannya.

1. Skala Kecanduan Bermain *Game Online*

Skala kecanduan bermain *game online* disusun berdasarkan aspek kecanduan *game online* yang terdiri dari aspek: perhatiannya atau konsentrasinya hanya tertuju pada *game online*, kehilangan ketertarikannya dengan aktivitas yang lainnya, menarik diri secara sosial, melanjutkan bermain *game online* meskipun tahu konsekuensinya, menggunakan permainan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah, ketidakmampuan mengatur aktivitas bermain *game online*. Jumlah item keseluruhan adalah 24 item, yang terdiri dari 12 item *favorable* dan 12 item *unfavorable*.

Tabel 4.1 Blueprint Skala Kecanduan Bermain *Game online*

| Aspek Kecanduan Bermain <i>Game Online</i> | Jumlah Item | | Total |
|--|-------------------|---------------------|-------|
| | <i>Favourable</i> | <i>Unfavourable</i> | |
| Perhatiannya atau konsentrasinya hanya tertuju pada <i>game online</i> | 2,4 | 1,3 | 4 |
| Kehilangan ketertarikan dengan aktivitas yang lain | 6, 8 | 5,7 | 4 |
| Menarik diri secara sosial | 10, 12 | 9, 11 | 4 |
| Melanjutkan bermain <i>game online</i> walaupun tahu konsekuensinya | 14, 16 | 13, 15 | 4 |
| Menggunakan permainan <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah | 18, 20 | 17, 19 | 4 |
| Ketidakmampuan mengatur aktivitas bermain <i>game online</i> | 22, 24 | 21, 23 | 4 |
| Total | 12 | 12 | 24 |

2. Dokumentasi

Metode dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dokumentasi Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar selama mengikuti perkuliahan. Tinggi rendahnya prestasi belajar diketahui dari IPK yang diperoleh dari lembar identitas yang telah diisi oleh responden.

4.2.2. Permohonan Izin

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pengurusan surat izin penelitian yang dilakukan sebagai tanda diizinkan penelitian berlangsung. Peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian yang diberikan oleh Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang sebagai surat pengantar permohonan penelitian di Universitas Katolik Soegijapranata dengan nomor surat 038/B.7.3/FP/III/2021 yang ditandatangani oleh kepala Program Studi Dr. Suparmi, M.Si. pada tanggal 31 Maret 2021 dapat dilihat pada lampiran G-1.

4.3 Pelaksanaan Penelitian

Peneliti melakukan pengambilan data menggunakan metode *try out* terpakai dan dilakukan selama enam hari pada tanggal 03 April 2021 sampai dengan 08 April 2021. Subjek yang didapatkan dalam penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa yang terdiri dari 93 mahasiswa dan 7 mahasiswi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. *Try out* terpakai adalah sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dalam satu kali pengambilan data yang juga digunakan untuk pengujian statistika seperti validitas, reliabilitas, uji asumsi, dan analisis data.

Peneliti menggunakan metode *try out* terpakai dan subjek mengisi kuesioner skala melalui google form agar efisiensi dalam segi waktu, tenaga dan biaya. Selain itu, peneliti menggunakan google form mengingat mayoritas subjek populasi memiliki *smartphone* untuk mengakses internet yang sehingga google form akan mudah dijangkau oleh masing – masing subjek. Form yang telah terisi dilakukan skoring dan dilakukan tabulasi sehingga menghasilkan data yang dapat dilihat pada lampiran

Penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 100 mahasiswa. Berikut ini adalah jumlah subyek penelitian dari beberapa mahasiswa di Universitas Katolik Soegijapranata.

Tabel 4.2 Jumlah Subjek Penelitian

| Program Studi | Total |
|--------------------------|-------|
| Akuntansi | 8 |
| Arsitek | 3 |
| Desain Komunikasi Visual | 3 |
| Teknik Informatika | 5 |
| Manajemen | 33 |
| Teknik pangan | 10 |
| Teknik Sipil | 12 |
| Hukum | 9 |
| Psikologi | 13 |
| Ilmu Komunikasi | 4 |
| Total | 100 |

4.4 Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

4.4.1. Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan Bermain *Game Online*

Setelah selesai melakukan pengumpulan data, maka selanjutnya peneliti melakukan uji validitas untuk skala kecanduan bermain game online. Pengujian validitas menggunakan metode *product moment* yang dikorelasikan dengan metode *part whole* diketahui bahwa semua item skala valid menggunakan program SPSS for windows 24.0 Berdasarkan uji validitas pada skala Kecanduan bermain *game online* menunjukkan terdapat 24 item valid dan tidak ada item yang gugur dengan rentang koefisien antara 0,315, sampai dengan 0,728

Hasil uji reliabilitas pada skala kecanduan bermain *game online* menunjukkan koefisien Alpha sebesar 0,880 dengan pengujian satu kali putaran. Hasil penghitungan uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran C.

