

BAB 4

PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

4.1. Orientasi Kancan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan yang jelas, agar hasil yang diharapkan dapat tercapai. Maka dari itu, penelitian ini dibatasi pada subjek penelitian remaja *gamers online* dengan rentang usia 15-18 Tahun dengan menggunakan teknik *sampling cluster random sampling*. Penelitian diambil di SMA "X" Kota Semarang yang beralamat di Jl. Pamularsih Raya, No. 116, Gisikdrono, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang jumlah siswa tiap kelas XI berkisar antara 30 – 36 siswa. Siswa yang menjadi responden penelitian diambil dari kelas XI IPA 2 dan kelas XI IPA 3 Alasan peneliti mengambil subjek remaja *gamers online* karena beberapa hal, yaitu:

- a. Terdapat banyak remaja yang memiliki kecenderungan kecanduan bermain *game online*
- b. Berdasarkan pengamatan terdapat adanya masalah kecenderungan kecanduan game online dengan penyesuaian sosial pada siswa..

4.2. Persiapan Pengambilan Data

Peneliti mempersiapkan beberapa hal sebelum akhirnya mengambil data penelitian, peneliti membuat alat ukur penelitian, dan setelah alat ukur selesai dibuat peneliti memasukkannya ke dalam *google form*. Selain itu agar penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan, peneliti melakukan prosedur perijinan baik dengan pihak Fakultas tempat peneliti kuliah ataupun dengan pihak sekolah tempat penelitian diambil. Alat ukur dijelaskan lebih lanjut pada poin di bawah ini.

4.2.1. Penyusunan Alat Ukur

a. Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online* ini terdiri 28 *item*, aspek-aspek yang menjadi acuan yaitu, *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems*. Persebaran *item* skala ini ditampilkan pada tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.1. Persebaran Data Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

| Aspek-Aspek Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> | Item Favorable | Item Unfavorable | Total |
|--|----------------|------------------|-----------|
| <i>Saliance</i> | 14,23 | 7,28 | 4 |
| <i>Tolerance</i> | 10,21 | 2,15 | 4 |
| <i>Mood Modification</i> | 12,18 | 5,24 | 4 |
| <i>Withdrawal</i> | 4,27 | 9,19 | 4 |
| <i>Relapse</i> | 1,8 | 22,25 | 4 |
| <i>Conflict</i> | 6,16 | 13,26 | 4 |
| <i>Problems</i> | 3,17 | 11,20 | 4 |
| Total | 14 | 14 | 28 |

b. Skala Penyesuaian Sosial

Skala penyesuaian sosial ini terdiri dari 16 *item* dibuat menggunakan aspek-aspek yaitu, penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan kepuasan pribadi. Persebaran data ditampilkan pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2. Persebaran Data Skala Penyesuaian Sosial

| Aspek-Aspek Penyesuaian Sosial | Item Favorable | Item Unfavorable | Total |
|------------------------------------|----------------|------------------|-----------|
| Penampilan Nyata | 5,10 | 9,15 | 4 |
| Penyesuaian diri terhadap kelompok | 3,8 | 2,13 | 4 |
| Sikap social | 7,12 | 4,16 | 4 |
| Kepuasan pribadi | 1,14 | 6,11 | 4 |
| Total | 8 | 8 | 16 |

4.2.2. Perizinan Penelitian

Peneliti telah melakukan perizinan penelitian sebelum mengambil data, hal ini dilakukan agar pihak otoritas mengetahui bahwa peneliti sedang

mengambil data penelitian. Surat ijin yang dikeluarkan yaitu No.250/103./SMA.Kes.1/E.23/2022

4.3. Uji Coba Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan uji coba terpakai, artinya peneliti hanya melakukan satu pengambilan data, dengan menyebarkan *google form* kepada wali kelas IX, alamat *google form* yaitu <https://docs.google.com/forms/d/1t5i2XuqXs0DMinVlohJrlxP50vhe0UA1fuD1uNrU1Lk/edit>. Pengambilan data dilakukan mulai tanggal 23 April 2021 hingga 23 September 2021, didapatkan 63 responden penelitian. Alasan pengambilan data cenderung lama, karena terkendala kondisi Covid-19 sehingga Sekolah untuk sementara waktu tidak bisa menerima atau melanjutkan proses penelitian dari pihak luar.

Peneliti melakukan pengambilan data dibantu oleh Wali kelas XI IPA 2 dan XI IPA 3 melalui pengiriman *Link google form* di atas, yang selanjutnya disebarikan kepada siswa-siswanya, hal ini sesuai dengan teknik *sampling* yang digunakan yaitu *incidental sampling*.

4.3.1. Validitas dan Reliabilitas Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

Peneliti melakukan uji validitas alat ukur dengan teknik *Product Moment Pearson* dan dikoreksi dengan teknik *Part Whole*, *item* dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > 0,3 r_{kritis}$. Skala ini melalui empat putaran uji validitas, putaran pertama diketahui item X12, dan X18 gugur, putaran kedua, diketahui item X3 gugur. Putaran ketiga, diketahui item X8 gugur, selanjutnya peneliti melakukan putaran keempat dan seluruh item dinyatakan valid. Sehingga dari total 28 *item*,

didapatkan sebanyak 24 *item valid*, dengan rentang nilai validitas antara 0,366 - 0,678. Berikut tabel *item valid* skala kecenderungan kecanduan *game online*:

Tabel 4.3. *Item Valid* Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

| Aspek-Aspek Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> | <i>Item Favorable</i> | <i>Item Unfavorable</i> | Σ <i>Item Valid</i> | Σ <i>Item Gugur</i> |
|---|------------------------------|--------------------------------|--|--|
| <i>Saliance</i> | 14,23 | 7,28 | 4 | - |
| <i>Tolerance</i> | 10,21 | 2,15 | 4 | - |
| <i>Mood Modification</i> | 12*,18* | 5,24 | 2 | 2 |
| <i>Withdrawal</i> | 4,27 | 9,19 | 4 | - |
| <i>Relapse</i> | 1,8* | 22,25 | 3 | 1 |
| <i>Conflict</i> | 6,16 | 13,26 | 4 | - |
| <i>Problems</i> | 3*,17 | 11,20 | 3 | 1 |
| Total | 14 | 14 | 24 | 4 |

Ket : Tanda (*), *Item gugur*

Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas dengan teknik *Alpha Cronbach*, didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,902, artinya tingkat reliabilitas skala sangat kuat. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada Lampiran C.2.

4.3.2. Validitas dan Reliabilitas Skala Penyesuaian Sosial

Peneliti melakukan uji validitas alat ukur dengan teknik *Product Moment Perason* dan dikoreksi dengan teknik *Part Whole*, *item* dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > 0,3 r_{kritis}$. Peneliti melakukan uji validitas sebanyak tiga putaran, pada putaran pertama diketahui *item* Y2 dan Y9 gugur. Putaran kedua, diketahui seluruh *item* dinyatakan valid, maka dari itu dari total *item* 16 tersisa 14 *item valid*, dengan rentang nilai validitas antara 0,311 – 0,628. Berikut tabel *item valid* skala penyesuaian sosial:

Tabel 4.4. *Item Valid* Skala Penyesuaian Sosial

| Aspek-Aspek Penyesuaian Sosial | <i>Item Favorable</i> | <i>Item Unfavorable</i> | Σ <i>Item Valid</i> | Σ <i>Item Gugur</i> |
|---------------------------------------|------------------------------|--------------------------------|--|--|
| Penampilan nyata | 5,10 | 9*,15 | 3 | 1 |
| Penyesuaian diri terhadap kelompok | 3,8 | 2*,13 | 3 | 1 |
| Sikap sosial | 7,12 | 4,16 | 4 | - |
| Kepuasan pribadi | 1,14 | 6,11 | 4 | - |
| Total <i>Item Valid</i> | 8 | 8 | 14 | 2 |

Ket : Tanda (*), *Item gugur*

Setelah melakukan uji validitas, peneliti melakukan uji reliabilitas yang dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach*, didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,838, artinya tingkat reliabilitas skala sangat kuat. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada Lampiran C.1.

4.4. Pengumpulan Data Penelitian

Setelah peneliti melakukan uji coba alat ukur, didapatkan bahwa skala penyesuaian sosial memiliki 14 *item* valid, dan skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online* 24 *item*. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah melakukan asumsi dasar dan uji hipotesis. Peneliti akan melakukan uji asumsi dasar dan uji hipotesis menggunakan data uji coba dengan skala yang sudah dihilangkan *item* gugurnya.

