

BAB 4

PELAKSANAAN PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

4.1. Orientasi Kacah

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti menentukan tempat penelitian serta melakukan persiapan yang nantinya akan digunakan selama proses penelitian. Hal ini dilakukan guna melancarkan penelitian dan mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan. Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah pemain *game online*.

Penelitian mula-mula dilakukan dengan menyebarkan kuesioner *screening* pada grup, server, dan forum *game online* di media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, dan *discord*. Selanjutnya dari proses *screening* ini, responden yang memenuhi kriteria penelitian akan dihubungi untuk mengisi kuesioner yang datanya akan diolah untuk keperluan penelitian. Adapun penelitian yang akan dilakukan memiliki tujuan guna mengetahui apakah terdapat pengaruh antara distress psikologis terhadap *internet gaming disorder* pada pemain *game online* dengan motivasi bermain *game* sebagai variabel pemediasi. Dasar pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian di forum *online gamer* adalah:

1. Lokasi penelitian mudah dijangkau sehingga mendukung berjalannya penelitian.
2. Terbukanya forum, server, dan grup *online gamer* pada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
3. Keaktifan pemain *game online* di forum, server, dan grup yang mempermudah peneliti mendapatkan subjek yang memenuhi kriteria penelitian.

4. Grup, forum, dan server *game online* berisi pemain *game online* yang kemungkinan mengalami *internet gaming disorder*.

4.2. Persiapan Pengumpulan Data Penelitian

4.2.1 Perijinan Penelitian

Dalam persiapan pengambilan data, peneliti mengajukan surat ijin penelitian yang ditandatangani oleh Kepala Program Studi Sarjana Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Surat ijin penelitian tersebut diterbitkan dengan nomor 0859/B.7.3/FP/V/2022 untuk selanjutnya peneliti berikan kepada admin forum, *server*, dan grup *game online* sebagai syarat ijin melakukan penelitian pada pemain *game online* yang ada di komunitasnya. Setelah admin forum dan grup *game online* memberikan ijin untuk melakukan penelitian, peneliti selanjutnya membagikan skala penelitian dengan menyertakan *informed consent* sebagai bukti subjek berkenan menjadi responden, mengisi skala yang diberikan, dihubungi melalui kontak yang diberikan apabila menjadi responden terpilih, dan digunakan datanya untuk diteliti.

4.2.2. Persiapan Alat Ukur

Dalam penelitian ini, tiga jenis alat ukur yang digunakan yakni Skala *Internet Gaming Disorder*, Skala Distres Psikologis, dan Skala Motivasi Bermain *Game*. Dikarenakan aitem alat ukur yang digunakan berbahasa Inggris, peneliti akan melakukan *back translation* dengan acuan teori Beaton, Bombardier, Guillemin, dan Ferraz (2000) yang menyatakan bahwa tahapan untuk mengadaptasi skala ialah: (1) Melakukan penerjemahan dari bahasa asing (Bahasa Inggris) ke bahasa yang dituju (Bahasa Indonesia) dengan bantuan ahli

bahasa, (2) Melakukan telaah kembali dengan ahli bahasa tentang aitem-aitem soalnya, (3) Menerjemahkan dari bahasa yang diituju (Bahasa Indonesia) ke bahasa asing (Bahasa Inggris), (4) Menyusun hasil terjemahan tersebut dan diserahkan pada ahli, dan (5) Menyusun aitem-aitem yang telah disepakati dan dibagikan kepada calon responden untuk mengetahui apakah skala yang dibagikan dapat dipahami.

Berdasarkan hal tersebut mula-mula peneliti menerjemahkan aitem ke bahasa Indonesia kemudian meminta bantuan kepada seorang sastra Inggris Universitas Gadjah Mada tahun 2021 sebagai penerjemah 1, dan guru bimbingan belajar (bimbel) pelajaran Bahasa Inggris lulusan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta tahun 2012 sebagai penerjemah 2. Dalam tugasnya, penerjemah 1 menerjemahkan skala asli berbahasa Inggris ke bahasa Indonesia, dan penerjemah 2 menerjemahkan skala yang telah diterjemahkan kembali ke bahasa Inggris. Lebih lanjut, dalam tiap prosesnya peneliti mendiskusikan dengan penerjemah untuk penyesuaian aitemnya ke bahasa tujuan. Adapun dari hasil umpan balik kedua penerjemah ini ditemukan bahwa terdapat beberapa aitem yang kurang tepat diterjemahkan dan disarankan melakukan penggantian kata yang lebih tepat.

Setelah melakukan perbaikan kata berdasarkan saran penerjemah, peneliti kemudian meminta penilaian dari dosen pembimbing untuk melakukan *expert judgement* untuk menilai apakah aitem yang telah direvisi tetap mencerminkan konstruk yang akan diukur ataukah tidak. Selanjutnya ketika skala dianggap telah mencerminkan konstruk yang akan diteliti, peneliti melakukan diskusi dengan 5 orang yang 2 di antaranya adalah teman sekelas peneliti, dan 3 orang lainnya

adalah remaja pemain *game online* untuk memberi umpan balik apakah skala yang peneliti buat dapat dipahami.

a. Skala *Internet Gaming Disorder*

Skala *Internet Gaming Disorder* yang digunakan adalah skala *Internet Gaming Disorder Scale 9 Short Form (IGDS9-SF)* oleh Pontes dan Griffiths (2015) yang tersusun dari aspek ketergantungan terhadap *game*, penarikan diri, toleransi pada *game*, kehilangan kontrol, kehilangan minat *non-gaming*, bermain terlepas dai permasalahan, perilaku menipu terkait *game*, bermain *game* untuk mengembalikan *mood*, dan munculnya konflik akibat bermain *game*. Jumlah keseluruhan aitem dalam skala ini sebanyak 9 aitem. Sebaran aitem skala *internet gaming disorder* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Sebaran Aitem Internet Gaming Disorder

Gejala Klinis	Nomor Aitem	Total Aitem
Keasyikan terhadap <i>internet games</i>	1	1
Gejala penarikan diri ketika permainan internet diambil	2	1
Toleransi	3	1
Kegagalan mengontrol partisipasi dalam <i>internet games</i>	4	1
Kehilangan minat pada hobi dan hiburan sebelumnya sebagai akibat dari, dan dengan pengecualian, <i>internet games</i>	5	1
Terus menggunakan <i>internet games</i> secara berlebihan meskipun mengetahui adanya permasalahan psikososial	6	1
Telah menipu anggota keluarga, terapis, atau orang lain tentang waktu bermain <i>internet game</i>	7	1
Bermain <i>game</i> untuk melarikan diri, atau meringankan perasaan negatif	8	1
Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, atau edukasi atau kesempatan karir karena partisipasi dalam <i>internet games</i>	9	1

Jumlah	9	9
--------	---	---

b. Skala Distres Psikologis

Skala Distres Psikologis yang digunakan adalah skala *Kessler Psychological Distress Scale (K10)* oleh Kessler (dalam Brooks, Beard, & Steel, 2006) yang tersusun berdasarkan komponen gejala kecemasan dan depresi. Jumlah keseluruhan aitem dalam skala ini sebanyak 10 aitem. Sebaran aitem skala *internet gaming disorder* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Sebaran Aitem Distres Psikologis

Komponen	Nomor Aitem	Total Aitem
Gejala Kecemasan	1,2,3,4,5	5
Gejala Depresi	6,7,8,9,10	5
Total Aitem	10	10

c. Skala Motivasi Bermain *Game*

Skala Motivasi Bermain *Game* yang digunakan adalah skala *Motives for Online Gaming Questionnaire (MOG)* oleh Demetrovics, dkk. (2011) yang tersusun berdasarkan aspek *social* (sosial), *escape* (pelarian), *competition* (kompetisi), *skill development* (peningkatan kecakapan), *fantasy* (fantasi), dan *recreation* (rekreasi).

Tabel 4. 3Sebaran Aitem Motivasi Bermain *Game*

Aspek	Nomor Aitem	Total Aitem
Sosial	1, 8, 15, 22	4
Pelarian	2, 9, 16, 23	4
Kompetisi	3, 10, 17, 24	4
<i>Coping</i>	4, 11, 18, 25	4
Peningkatan Kecakapan	5, 12, 19, 26	4
Fantasi	6, 13, 20, 27	4
Rekreasi	7, 14, 21	3
Total Aitem	27	27

4.3. Pengumpulan Data Penelitian

Dalam pengumpulan data untuk uji hipotesis, peneliti menggunakan teknik sampling *purposive sampling* dimana peneliti akan menentukan sampel atau subjek berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali dengan rincian data pertama yang dikumpulkan adalah gejala *internet gaming disorder* untuk keperluan *screening*.

Dalam pengumpulan data *screening*, peneliti menyebarkan kuesioner mengenai demografi dan juga skala *internet gaming disorder* kepada responden. Dalam *google form*, apabila responden memenuhi kriteria penelitian maka akan masuk ke dalam data peneliti sedangkan apabila responden tidak memenuhi kriteria maka akan muncul pernyataan bahwa responden tidak memenuhi kriteria penelitian. Lebih lanjut peneliti menghubungi responden yang memenuhi kriteria penelitian melalui kontak yang telah dicantumkan dalam *google form* dan meminta menjadi subjek penelitian.

Ketika responden telah setuju untuk menjadi subjek penelitian, peneliti memberikan *informed consent*, aitem demografi, skala distres psikologis dan motivasi bermain *game* dengan catatan "subjek harus mencantumkan nama yang sesuai dengan skala sebelumnya" sehingga peneliti dapat menyesuaikan data yang telah didapatkan sebelumnya dengan data yang akan didapatkan selanjutnya. Apabila terdapat subjek yang lupa telah menulis nama apa di skala sebelumnya, maka peneliti akan membantu memberitahu demi keselarasan data sebelum dan data yang akan didapatkan setelahnya.

Setelah didapatkan data mengenai distres psikologis dan motivasi bermain *game*, langkah yang diambil peneliti selanjutnya adalah melakukan penyesuaian

data dimana peneliti menyusun data dari *screening* dan penelitian supaya sesuai dengan melihat kembali responden dan mencocokkan kembali antara data *screening* dan penelitian.

Pengambilan data untuk uji hipotesis dilakukan pada 29 Mei 2022 hingga 5 Juni 2022 Skala dibagikan melalui link *google form*. Diperoleh subjek sebanyak 30 orang pada pengambilan data. Setelah seluruh subjek terkumpul, peneliti melakukan *scoring* dan mentabulasikan menggunakan program SPSS versi 25.0. Hasil tabulasi data skala *internet gaming disorder*, distres psikologis, dan motivasi bermain *game* dapat dilihat pada lampiran B.

4.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.3.1. Uji Validitas

SPSS 25.0 digunakan dalam penelitian ini untuk menguji validitas. Adapun teknik yang digunakan ialah teknik korelasi *product moment* yang kemudian diperbaiki atau mengalami koreksi dengan teknik korelasi *part whole*. Taraf signifikansi yang dengan koefisien validitas yang digunakan sebesar 0,361 (N=30) dimana jumlah ini diperoleh dari rtabel.

a. Skala *Internet Gaming Disorder*

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa terdapat 9 aitem yang *valid*. Kriteria aitem yang diterima adalah aitem yang daya diskriminasinya lebih dari atau sama dengan 0,361 ($\geq 0,361$). Apabila aitem memiliki daya

diskriminasi kurang dari 0,361 ($< 0,361$) maka aitem tersebut dinyatakan gugur. Data diskriminasi dapat dilihat dari hasil SPSS pada lampiran C.

Tabel 4. 4 Aitem Valid dan Gugur Skala Internet Gaming Disorder

Gejala Klinis	Nomor Aitem	Total Aitem Valid
Keasyikan terhadap <i>internet games</i>	1	1
Gejala penarikan diri ketika permainan internet diambil	2	1
Toleransi	3	1
Kegagalan mengontrol partisipasi dalam <i>internet games</i>	4	1
Kehilangan minat pada hobi dan hiburan sebelumnya sebagai akibat dari, dan dengan pengecualian, <i>internet games</i>	5	1
Terus menggunakan <i>internet games</i> secara berlebihan meskipun mengetahui adanya permasalahan psikososial	6	1
Telah menipu anggota keluarga, terapis, atau orang lain tentang waktu bermain <i>internet game</i>	7	1
Bermain <i>game</i> untuk melarikan diri, atau meringankan perasaan negatif	8	1
Telah membahayakan atau kehilangan hubungan, pekerjaan, atau edukasi atau kesempatan karir karena partisipasi dalam <i>internet games</i>	9	1
Jumlah		9

Keterangan : Tidak terdapat aitem gugur.

b. Skala Distres Psikologis

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa terdapat 10 aitem yang valid. Kriteria aitem yang diterima adalah aitem yang daya diskriminasinya lebih dari atau sama dengan 0,361 ($\geq 0,361$). Apabila aitem memiliki daya diskriminasi kurang dari 0,361 ($< 0,361$) maka aitem tersebut dinyatakan gugur. Data diskriminasi dapat dilihat dari hasil SPSS pada lampiran C.

Tabel 4. 5 Aitem Valid dan Gugur Distres Psikologis

Komponen	Nomor Aitem	Total Aitem Valid
Gejala Kecemasan	1,2,3,4,5	5
Gejala Depresi	6, 7,8,9,10	5
Total Aitem		10

Keterangan : Tidak terdapat aitem gugur.

c. Skala Motivasi Bermain *Game*

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa terdapat 26 aitem yang *valid* dan satu aitem yang tidak *valid* sehingga harus dilakukan *drop* pada aitem tidak *valid* tersebut. Kriteria aitem yang diterima adalah aitem yang daya diskriminasinya lebih dari atau sama dengan 0,361 ($\geq 0,361$). Apabila aitem memiliki daya diskriminasi kurang dari 0,361 ($< 0,361$) maka aitem tersebut dinyatakan gugur. Data diskriminasi dapat dilihat dari hasil SPSS pada lampiran C.

Tabel 4. 6 Aitem Valid dan Gugur Skala Motivasi Bermain Game

Aspek	Nomor Aitem	Total Aitem
Sosial	1, 8, 15, 22	4
Pelarian	2, 9, 16, 23	4
Kompetisi	3, 10, 17, 24	4
<i>Coping</i>	4, 11, 18 , 25	3
Peningkatan Kecakapan	5, 12, 19, 26	4
Fantasi	6, 13, 20, 27	4
Rekreasi	7, 14, 21	3
Total Aitem		27

Keterangan: Aitem yang diberi garis bawah dan tercetak tebal adalah aitem gugur.

4.3.2. Uji Reliabilitas

Teknik *Alpha Cronbach* yang ada dalam program SPSS 25.0 digunakan untuk uji reliabilitas dalam penelitian ini.. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa pada Skala *Internet Gaming Disorder* diperoleh koefisien reliabilitas alpha sebesar

0,779, skala Distres Psikologis diperoleh koefisien reliabilitas alpha sebesar 0,861, dan pada skala Motivasi Bermain *Game* diperoleh koefisien reliabilitas alpha sebesar 0,879. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa ketiga skala ini reliabel atau dapat diandalkan untuk mengungkap pengaruh distres psikologis terhadap *internet gaming disorder*, pengaruh motivasi bermain *game* terhadap *internet gaming disorder*, dan pengaruh distres psikologis terhadap *internet gaming disorder* dengan motivasi bermain *game* sebagai variabel pemediasi . Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran C.

