

## BAB IV

### PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

#### 4.1 Orientasi Kancan Penelitian

Sebelum melaksanakan penelitian hal yang perlu diperhatikan peneliti adalah memahami kancan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti melakukan penelitian di Kota Semarang, dengan subjek pemain *Games Mobile Legends*.

Kota Semarang merupakan ibu kota Provinsi Jawa Tengah yang menjadi salah satu kota terbesar di Jawa Tengah. Kota Semarang juga menjadi kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia selain Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Kota Semarang memiliki jumlah penduduk sekitar 1,6 juta jiwa.

Beberapa pertimbangan yang mendasari pemilihan Kota Semarang sebagai tempat dan *Gamers Mobile Legends* sebagai subjek peneliti adalah:

1. Beberapa penelitian membuktikan *Gamers Mobile Legends* memperlihatkan perilaku konsumtif.
2. Perilaku konsumtif ditunjukkan lewat pembelian *Skin/Karakter Mobile Legends* yang berbeda-beda.
3. Hasil wawancara singkat dengan beberapa *gamers Mobile Legends* memperlihatkan bahwa subjek sering membeli *Skin Mobile Legends* dan menghabiskan uangnya untuk membeli *Skin* tersebut.
4. Kota Semarang merupakan tempat tinggal peneliti, sehingga memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

#### 4.2 Persiapan Pengumpulan Data

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan beberapa persiapan yang berkaitan dengan keberlangsungan penelitian. Hal-hal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian adalah persiapan alat ukur.

#### 4.2.1 Penyusunan Alat Ukur

##### 4.2.1.1 Skala Kontrol diri

Skala kontrol diri terdiri dari 18 item yang disusun berdasarkan aspek kontrol diri, yaitu: kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Skala kontrol diri juga menggunakan skala *likert* yang terdiri dari 9 *item favorable* dan 9 *item unfavorable*. Sebaran *item* dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4. 1 Sebaran Item Kontrol Diri

Aspek Kontrol Diri	Nomor <i>Item</i>		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Kontrol Perilaku	1,2,3	4,5,6	6
Kontrol Kognitif	7,8,9	10,11,12	6
Kontrol Keputusan	13,14,15	16,17,18	6
Total			18

##### 4.2.1.2 Skala Perilaku Konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends*

Dalam penelitian ini, perilaku konsumtif diukur menggunakan alat ukur jenis Skala Likert yang disusun berdasarkan aspek perilaku konsumtif. Aspek perilaku konsumtif yaitu; pembelian impulsif, pembelian berlebihan, dan pembelian tidak rasional. Skala tersebut terdiri dari 18 *item* dengan 9 *item favorable* dan 9 *item unfavorable*. Sebaran item dari perilaku konsumtif dapat dilihat pada table 4.1 berikut:

Tabel 4. 2 Sebaran Item Perilaku Konsumtif

Aspek Perilaku Konsumtif	Nomor <i>Item</i>		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Pembelian Impulsif	1,2,3	4,5,6	6
Pembelian Berlebihan	7,8,9	10,11,12	6
Pembelian Tidak Rasional	13,14,15	16,17,18	6
Total			18

#### 4.2.2 Perizinan Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah *gamers Mobile Legends* yang tidak memerlukan surat izin penelitian karena subjek bukan anggota komunitas resmi. Peneliti tetap menggunakan izin penelitian berupa *Informed Consent* yang ada pada *Google Form* sebagai kesediaan subjek mengisi dan mengikuti penelitian yang dilaksanakan.

*Google form* disebarakan peneliti lewat kerabat dekat yang bermain *Mobile Legends*, peneliti juga meminta bantuan kerabat dekatnya untuk menyebarkan skala ke orang-orang atau komunitas yang bermain *Mobile Legends*. Penyebaran skala tersebut mendapatkan total 51 subjek yang mengikuti penelitian ini.

#### 4.3 Uji Coba Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan metode *try out* terpakai dengan subjek sebanyak 51 orang pemain *Mobile Legends*. Metode *try out* terpakai digunakan peneliti karena peneliti hanya melakukan satu kali pengambilan data yang kemudian data tersebut langsung diuji untuk uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi, dan uji hipotesis.

##### 4.3.1 Validitas dan Reliabilitas Skala Kontrol Diri

Total *item* pada skala kontrol diri adalah 18 *item* dengan 4 *item* gugur pada nomor 8, 10,12, 17. Pengujian dilakukan dua kali putaran dan diperoleh 14 *item* valid. Rentang koefisien korelasi yang dikoreksi secara *part-whole* pada skala ini berkisar pada 0,252 – 0,600 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan reliabilitas skala ini menunjukkan nilai koefisien *Alpha Cronbach* 0,771 sehingga alat ukur ini reliabel.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas skala kontrol diri diperoleh kesimpulan bahwa alat ukur ini valid dan reliabel, sehingga layak digunakan untuk mengukur variabel kontrol diri pada penelitian ini. Persebaran *item* valid dan gugur skala kontrol diri dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

*Tabel 4. 3 Sebaran item valid dan gugur Kontrol diri*

Aspek Kontrol Diri	Nomor <i>Item</i>		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Kontrol Perilaku	1,2,3	4,5,6	6
Kontrol Kognitif	7,8*,9	10*,11,12*	6
Kontrol Keputusan	13,14,15	16,17*,18	6
Total			18

Keterangan : (\*) *Item* Gugur

#### 4.3.2 Validitas dan Reliabilitas Skala Perilaku Konsumtif pembelian *Skin*

##### ***Mobile Legends***

Total item pada skala Perilaku Konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* adalah 18 *item*, tidak ada *item* yang gugur pada skala perilaku konsumtif. Hasil perhitungan dengan Teknik *product moment* menunjukkan rentang koefisien korelasi yang telah dikoreksi secara *part-whole* menunjukkan rentang 0,231 – 0,713 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil uji reliabilitas skala perilaku konsumtif didapatkan *Alpha Cronbach* 0,869, sehingga alat ukur ini reliabel.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas di atas dapat dikatakan bahwa alat ukur skala perilaku konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* yang disusun peneliti, valid dan reliabel sehingga layak digunakan untuk penelitian ini. Sebaran *item* valid dan gugur pada skala ini dapat dilihat pada table 4.3 berikut:

*Tabel 4. 4 Sebaran item valid dan gugur skala perilaku konsumtif*

Aspek Perilaku Konsumtif	Nomor <i>Item</i>		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Pembelian Impulsif	1,2,3	4,5,6	6
Pembelian Berlebihan	7,8,9	10,11,12	6
Pembelian Tidak Rasional	13,14,15	16,17,18	6
Total			18

#### 4.4 Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data penelitian dilakukan oleh peneliti menggunakan *Google Form* yang disebar menggunakan aksidental *sampling* dan *snowball sampling*, di mana peneliti mencari subjek sesuai dengan kriteria penelitian dan peneliti meminta subjek untuk menyebarkan ke kerabat dekatnya yang sesuai dengan kriteria penelitian.

Peneliti mulai mengumpulkan data penelitian mulai tanggal 3 Juni 2022 sampai 26 Juni 2022, sehingga terkumpul sebanyak 51 subjek yang sesuai kriteria dan mengikuti penelitian ini. Setelah mendapatkan data, peneliti melanjutkan mengolah data dengan melakukan skoring dan tabulasi pada 51 subjek sehingga menjadi data uji coba yang dapat dilihat pada lampiran B. Data uji coba tersebut digunakan peneliti untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui *item* valid dan *item* gugur yang dilakukan dua kali putaran dan mendapatkan hasil *item* valid dan gugur yang dapat dilihat pada lampiran C. Hasil *item-item* yang valid dilanjutkan dengan uji asumsi dan uji hipotesis yang dapat dilihat pada lampiran D. Hasil uji asumsi dan uji hipotesis peneliti gunakan sebagai pembahasan penelitian.