

BAB 4

PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN

4.1. Orientasi Kancah Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menentukan kancah atau tempat penelitian. Penetapan kancah perlu dilakukan untuk membatasi tempat penelitian akan dilakukan.

Penelitian mengenai hubungan konformitas teman sebaya dengan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki, dilakukan kepada remaja laki-laki dengan rentang usia dari 13-18 tahun yang ada di kota Semarang. Penelitian ini dilakukan di Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Secara geografis, Semarang terletak antara 6 50' 7 10' Lintang Selatan dan garis 109 35' - 110 50' Bujur Timur dengan batas administratif sebelah Utara dengan Laut Jawa, sebelah Timur dengan Kabupaten Demak, sebelah Barat dengan Kabupaten Kendal, dan sebelah Selatan dengan Kabupaten Semarang. Kota Semarang memiliki luas 373,70 km atau 37.366.836 Ha terdiri dari 16 Kecamatan dan 117 kelurahan (<https://semarangkota.go.id/>)

Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah berjenis kelamin laki-laki, remaja dengan rentang usia dari 13-18 tahun yang bermain *game online mobile legend bang bang*.

4.2. Persiapan Pengumpulan Data Penelitian

Beberapa persiapan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian yaitu, melakukan penyusunan alat ukur dan mengurus surat izin untuk melakukan penelitian.

4.2.1. Penyusunan Alat Ukur

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan dua skala yakni skala konformitas teman sebaya dan skala kecanduan *mobile legend bang bang*. Skala konformitas teman sebaya tersusun atas aspek-aspek konformitas teman sebaya, sedangkan skala kecanduan *mobile legend bang bang* tersusun atas aspek dari kecanduan *mobile legend bang*.

a. Skala Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja Laki-Laki

Skala kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* digunakan untuk mengukur kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki yang disusun berdasarkan aspek kecanduan game *online* dari Lemmens dkk, (2009) yaitu : *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems*. Total item pada skala ini adalah 28 item pernyataan yang terdiri dari item mendukung (*favorable*). Terdapat empat pilihan jawaban untuk masing – masing item, yakni Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS). Sebaran item pada skala konformitas teman sebaya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1 Sebaran item skala kecanduan *Mobile Legend bang bang* pada remaja laki-laki

Aspek	Nomor Item	Jumlah
	Favorable	
<i>Saliency</i>	1,2,3,4	4
<i>Tolerance</i>	5,6,7,8	4
<i>Mood Modification</i>	9,10,11,12	4
<i>Withdrawal</i>	13,14,15,16	4
<i>Relapse</i>	17,18,19,20,	4
<i>Conflict</i>	21,22,23,24	4
<i>Problem</i>	25,26,27,28	4
Jumlah		28

b. Skala Konformitas Teman Sebaya

Skala konformitas teman sebaya akan digunakan untuk mengukur konformitas teman sebaya dengan menggunakan Aspek dari Myers (2013) yaitu: compliance, obedience, acceptance. Total item pada skala ini adalah 18 item yang terdiri dari 9 item mendukung (*favorable*) dan 9 item tidak mendukung (*unfavorable*). Terdapat empat pilihan jawaban untuk masing – masing item, yakni Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S), dan Sangat Sesuai (SS). Sebaran item pada Skala Konformitas teman sebaya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 2 Sebaran item Skala Konformitas Teman Sebaya

Aspek	Nomor Item		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Compliance	1,7,13	4,10,16	6
Obedience	2,8,14	5,11,17	6
Acceptance	3,9,15	6,12,18	6
Jumlah	9	9	18

4.2.2. Perizinan Penelitian

Peneliti mengurus surat izin penelitian terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian kepada Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang sebagai surat pengantar untuk melakukan penelitian kepada Remaja yang berada di Kota Semarang. Surat izin penelitian diberikan oleh Fakultas dengan nomor surat 0111/B.7.3/FP/IX/2022 dan ditandatangani oleh Ketua Program Studi Sarjana Psikologi yakni Dra. Sri Sumijati, M.Si pada tanggal 21 September 2022 dan disebarkan pada hari itu juga secara online melalui *Google Form*. Setelah peneliti merasa jumlah partisipan yang mengisi skala sudah cukup, peneliti menutup akses pengisian skala pada tanggal 9 Oktober 2022.

4.3. Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap subjek remaja yang berjenis kelamin laki-laki, bermain *game online mobile legend* dan berusia 13-18 tahun. Penelitian ini menggunakan uji coba terpakai, sehingga dalam pengambilan

data hanya dilakukan satu kali dan data yang diperoleh langsung diolah. Uji coba terpakai digunakan karena lebih efisien untuk mengolah data, namun uji coba terpakai juga memiliki kekurangan yaitu, jika terdapat banyak item yang gugur maka akan mengurangi jumlah item yang dapat dianalisis. Data yang terkumpul akan di skoring dan ditabulasi untuk proses uji validitas dan reliabilitas, yang kemudian *item – item* valid akan dilanjutkan dengan uji asumsi dan uji hipotesis.

Peneliti melakukan pengambilan data selama 13 hari. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 21 September 2022 dan ditutup pada tanggal 9 Oktober 2022, karena jumlah subjek dalam skala dirasa sudah cukup. Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan link kuesioner yang berbentuk *google form* (<https://forms.gle/By1sQ4Zj56z3jHRK6>). Penyebaran skala ini dilakukan dengan cara mengontak beberapa remaja melalui media sosial yang dianggap sesuai dengan kriteria subjek yang sudah ditetapkan lalu terkumpul 77 partisipan, setelah peneliti mengoreksi kembali dengan menyesuaikan kriteria partisipan yang telah ditetapkan yang setelah itu akan langsung dilakukan analisis data.

4.4. Uji Coba Alat Ukur

4.4.1. Validitas dan Reliabilitas Skala Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja Laki-Laki

Penelitian ini menggunakan alat ukur kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Skala kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja terdiri dari 28 item. Pada putaran pertama

penghitungan SPSS tidak terdapat item yang gugur, sehingga semua item valid. Total item yang valid pada skala ini adalah 28 item. Koefisien validitas yang digunakan berkisar 0,447-0,854. Hasil uji reliabilitas dari skala ini didapatkan hasil sebesar 0,968 dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, sehingga bisa dikatakan Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja dianggap reliabel. Hasil uji validitas dan reliabilitas Skala Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran C-1. Sebaran item yang valid dan tidak valid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil analisis item skala kecanduan mobile legend bang bang

Aspek	Nomor Item	Jumlah
	<i>Favorable</i>	
<i>Saliency</i>	1,2,3,4	4
<i>Tolerance</i>	5,6,7,8	4
<i>Mood Modification</i>	9,10,11,12	4
<i>Withdrawal</i>	13,14,15,16	4
<i>Relapse</i>	17,18,19,20,	4
<i>Conflict</i>	21,22,23,24	4
<i>Problem</i>	25,26,27,28	4
Jumlah		28

Catatan: Tanda (*) adalah item yang gugur

4.4.2. Validitas dan Reliabilitas Skala Konformitas Teman Sebaya

Skala Konformitas teman sebaya terdiri dari 18 item. Pada putaran pertama penghitungan SPSS, didapatkan 4 item gugur. Kemudian dilanjutkan dengan putaran kedua penghitungan SPSS, didapatkan 2 item gugur. Selanjutnya pada penghitungan putaran ketiga, didapatkan 3 item gugur. Lalu pada putaran keempat tidak didapatkan item gugur atau semua item valid. Total item yang valid

adalah 9 item dengan koefisien validitasnya berkisar dari 0,619-0,813. Hasil uji reliabilitas skala ini dengan menggunakan *Alpha Cronbach* mendapatkan hasil sebesar 0,930, sehingga dapat dikatakan Skala Konformitas Teman Sebaya reliabel. Hasil uji validitas dan reliabilitas Skala Konformitas Teman Sebaya secara lengkap dapat dilihat pada lampiran C-2. Sebaran item yang valid dan yang tidak valid dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil analisis Item skala konformitas teman sebaya

Aspek	Nomor Item		Jumlah
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Compliance	1,7,13	4*,10*,16*	6
Obedience	2,8,14	5*,11*,17*	6
Acceptance	3,9,15	6*,12*,18*	6
Jumlah	9	9	18

Catatan: Tanda (*) adalah item yang gugur.

Berdasarkan item valid dan gugur di atas, maka peneliti menyusun kembali skala menggunakan item valid dan perubahannya terdapat pada urutan item. Di bawah ini terdapat persebaran item pada skala konformitas teman sebaya pada tabel tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Item valid skala konformitas teman sebaya

Aspek	Nomor Item	Jumlah
	<i>Favorable</i>	
Compliance	1,7,13	3
Obedience	2,8,14	3
Acceptance	3,9,15	3
Jumlah	9	9