

## **BAB IV**

### **PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN**

#### **A. Orientasi Kancan Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di SMA MAN 2 Kota Pekalongan yang beralamat di Jl. Jendral Urip Sumoharjo, Kelurahan Medono, Kecamatan Pekalongan Barat, Kota Pekalongan. Sekolah MAN 2 Pekalongan merupakan lembaga pendidikan formal dibawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia yang mempunyai visi, misi dan tujuan.

Visi Sekolah MAN 2 Pekalongan yaitu madrasah relegius, unggul dan berprestasi, kemudian Misi pada sekolah tersebut diantaranya adalah menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas di bidang agama dan umum, melaksanakan program pengembangan diri dan keterampilan, mengamalkan nilai-nilai agama islam dan mengembangkan sikap keagamaan dalam kehidupan bermasyarakat, serta mengembangkan budaya kreatif dan kompetitif dalam upaya pencapaian dan peningkatan prestasi. Tujuan Sekolah MAN 2 Pekalongan diantaranya adalah menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, melayani peserta didik untuk bias mengikuti pendidikan yang lebih tinggi, mampu menghadapi perkembangan zaman dengan nilai-nilai agama dan akhlatul karima sebagai landasan kehidupan berbangsa dan bernegara, mengembangkan potensi secara optimal dalam KBM dan pengembangan diri serta memiliki keterampilan yang siap pakai dalam daya saing dan produktivitas bangsa.

Sekolah tersebut mempunyai jumlah siswa sebanyak 1440 siswa, 85 guru dan memiliki 36 kelas yang terdiri dari kelas X sebanyak 12 kelas, kelas XI sebanyak 12 dan kelas XII sebanyak 12 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 40 siswa setiap masing-masing kelas. Sekolah MAN 2 Pekalongan menyelenggarakan program pendidikan Nasional/Umum 4 jurusan dan 549 pelajaran dengan ditambah Pendidikan Agama Islam yang berkarakteristik madrasah. Menurut hasil survey peneliti, di dalam sekolah tersebut memiliki banyak siswa yang bermain *game online* di warung internet Kota Pekalongan.

Subyek dalam penelitian berjumlah empat puluh satu siswa yang merupakan siswa-siswi kelas X dan XI di sekolah SMA MAN 2 Pekalongan yang bermain *game online* dan menghabiskan waktu bermain lebih dari 3 jam dalam satu kali bermain *game online*.

Pengumpulan data dilakukan di sekolah SMA MAN 2 Pekalongan didasarkan pada pertimbangan berikut :

1. Berdasarkan Observasi langsung oleh peneliti kepada siswa-siswi sekolah SMA MAN 2 pekalongan pada Mei 2016, banyak siswa yang bermnain *game online* diatas 3 jam dalam sekali bermain.
2. Jumlah subyek yang sesuai dengan ciri-ciri populasi penelitian memadai untuk diteliti.
3. Peneliti sudah mengenal dan mengetahui lokasi sehingga memudahkan dalam mengadakan penelitian.

## B. Persiapan Penelitian

Persiapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti meliputi penyusunan alat ukur, permohonan ijin penelitian dan uji coba alat ukur (uji validitas dan uji reliabilitas).

### 1. Penyusunan Alat Ukur

#### a. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dua nilai hasil ulangan harian pada pelajaran matematika, menurut Jihad dan Haris (2012, h. 53) untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada pelajaran tertentu, apakah suatu program pendidikan atau pengajaran telah dikuasai oleh siswa maka diperlukan suatu penilaian yang berasal dari nilai test atau nilai ulangan. Nilai ulangan harian matematika merupakan suatu hal yang penting bagi siswa karena dapat menentukan hasil belajar atau prestasi belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran sebagai salah satu faktor dalam memperoleh prestasi belajar siswa.

#### b. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala kecanduan *game online* disusun peneliti berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online*, yaitu *saliency, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, relapse*. Selanjutnya skala kecanduan *game online* direncanakan terdiri dari 36 item dengan sebaran nomor sebagai berikut :

Tabel 3 Skala Kecanduan *Game Online*

Ciri-ciri	Jumlah Item		Total
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
<i>Saliance</i>	1,3,5	2,4,6	6
<i>Mood Modification</i>	7,9,11	8,10,12	6
<i>Tolerance</i>	13,15,17	14,16,18	6
<i>Withdrawal symptoms</i>	19,21,23	20,22,24	6
<i>Conflict</i>	25,27,29	26,28,30	6
<i>Relapse</i>	31,33,35	32,34,36	6
TOTAL	18	18	36

## 2. Perijinan Penelitian

Permohonan ijin penelitian ini dilakukan oleh peneliti setelah menyusun alat ukur yang telah disetujui oleh dosen pembimbing. Peneliti meminta surat pengantar dari Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata, untuk terlebih dahulu mengajukan surat permohonan ijin penelitian. Surat pengantar dari Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata dengan nomor: 0023/B.7.3/FP/IX/2016, tanggal 1 September 2016 yang ditujukan pada Bapak Kepala Sekolah SMA MAN 2 Pekalongan. Setelah mendapatkan ijin dari pihak sekolah SMA MAN 2 Pekalongan maka peneliti segera melakukan penelitian. Untuk lebih jelasnya surat lampiran dapat dilihat pada lampiran G.

## C. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian untuk skripsi ini dilakukan di sekolah SMA MAN 2 Pekalongan dan peneliti menggunakan satu kali penyebaran angket. Peneliti melakukan pengumpulan data pada hari Kamis 15 September

2016 pada pukul 10.00 WIB, Senin 19 September 2016 pada pukul 11.00 WIB, Selasa 20 September 2016 pada pukul 09.00 WIB. Pengumpulan data dilakukan untuk menguji validitas data. Peneliti masuk kedalam kelas setelah berkordinasi dengan guru pelajaran matematika dan membagikan angket secara langsung kepada siswa-siswa yang sesuai dengan kriteria penelitian serta memberikan pengarahan tentang cara pengisian sebelum subyek mengisi angket yang akan dibagikan, selanjutnya peneliti meminta hasil dua nilai ujian harian terakhir siswa-siswa yang sudah mengisi angket tersebut kepada guru pelajaran matematika. Pada penelitian ini, total subyek adalah sebanyak 41 orang. Skala yang sudah terisi selanjutnya dilakukan skoring untuk dilakukan uji coba atas skala penelitian (lampiran B).

Setelah uji coba dilaksanakan diketahui item-item yang gugur, maka skor item yang gugur dikeluarkan dari skor item valid. Data tersebut kemudian ditabulasi ulang dan dijadikan data peneliti.

#### **D. Hasil Uji Coba Skala Penelitian**

##### **1. Skala Kecanduan *Game Online***

###### **a. Validitas Skala Kecanduan *Game Online***

Pada uji validitas skala kecanduan *game online* terdiri dari 36 item, diperoleh 33 item valid dan tiga diantaranya gugur (tidak valid). Koefesien untuk yang valid berkisar antara 0,286 – 0,763 dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,260. Untuk perinciannya pada butir yang valid pada item skala kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel 4, sedangkan hasil perhitungan uji validitas dan reliabelitas dapat dilihat pada

lampiran C-1 hal 68. Sebaran item valid dan gugur skala kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4 Item Valid dan Gugur Skala Kecanduan *Game Online*

Ciri-ciri	Jumlah Item		Gugur	Valid
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>		
<i>Saliance</i>	1,3,5	*2,4,6	1	5
<i>Mood Modification</i>	7,9,11	8,10,*12	1	5
<i>Tolerance</i>	13,15,17	14,16,18	-	6
<i>Withdrawal symptoms</i>	19,21,23	20,22,24	-	6
<i>Conflict</i>	25,27,29	26,*28,30	1	5
<i>Relapse</i>	31,33,35	32,34,36	-	6
TOTAL	18	18	3	33

Keterangan : tanda (\*) menunjukkan item yang gugur.

#### **b. Reliabilitas Skala Kecanduan *Game Online***

Uji reliabilitas ini dilakukan berdasarkan pada jumlah item yang valid dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Adapun hasil dari uji reliabilitas menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas skala kecanduan *game online* sebesar 0,935. Hal tersebut menunjukkan bahwa item-item yang digunakan dalam skala ini reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.