

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini dipaparkan tentang metode penelitian yang terdiri dari lokasi dan sampel penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data penelitian.

##### **A. Lokasi dan Sampel Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di *C-Game Center* Bandung. Populasi pada penelitian ini adalah remaja awal (usia 11-14 tahun) yang bermain *game online* “*Point Blank*” di *C-Game Center* Bandung. Berdasarkan informasi dari supervisor *C-Game Center* Bandung, *gamers* remaja awal yang bermain *game online* “*Point Blank*” berjumlah 50 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam penelitian ini, peneliti hanya berhasil mendapat sampel sebanyak 47 orang. Namun, jumlah ini sudah memenuhi syarat jumlah sampel untuk tingkat kesalahan 1% menurut Isaac dan Michael (Sugiyono, 2012: 71).

##### **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kuantitatif. Melalui pendekatan kuantitatif, peneliti mengumpulkan data-data

dengan menggunakan instrumen penelitian yang sesuai dengan variabel-variabel yang diteliti untuk kemudian hasilnya dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2011: 7).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Metode korelasional yaitu suatu cara untuk menemukan hubungan antara variabel-variabel dan seberapa kuat hubungan diantara variabel-variabel tersebut berdasarkan koefisien korelasi (Sugiyono, 2012: 224). Melalui penelitian korelasional tersebut peneliti dapat memperoleh informasi mengenai taraf hubungan yang terjadi, bukan mengenai ada tidaknya efek variabel satu terhadap variabel yang lain (Azwar, 2012: 9). Namun, guna memperdalam pembahasan penelitian, maka dalam penelitian ini peneliti membahas bagaimana hubungan antara kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dengan perilaku melanggar aturan.

### **C. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan dilihat hubungannya. Variabel pertama yaitu kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*”, variabel kedua yaitu perilaku melanggar aturan.

#### **1. Variabel kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*”**

Kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dalam penelitian ini adalah keterpakuan dan ketergantungan remaja akan bermain *game online* “*Point Blank*”.

Kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” ditandai dengan ciri-ciri:

- a. remaja bermain *game online* “*Point Blank*” hampir setiap hari dalam waktu lebih dari 4 jam,
- b. remaja memikirkan *game online* “*Point Blank*” dan selalu berfantasi atau mengkhayal sedang bermain *game* ketika sedang *offline*,
- c. remaja menghabiskan siang dan malam hari untuk bermain *game online* “*Point Blank*”,
- d. remaja tidak makan, tidur atau mandi karena bermain *game online* “*Point Blank*”,
- e. remaja berbohong pada keluarga atau orang lain tentang apa yang mereka kerjakan di depan komputer, padahal mereka sedang bermain *game online* “*Point Blank*”,
- f. remaja menjadi lebih tertarik untuk bermain *game online* “*Point Blank*” daripada aktivitas lain yang biasa dilakukannya,
- g. remaja menjadikan *game online* “*Point Blank*” sebagai pelariannya dari kehidupan nyata,
- h. remaja menjadi marah ketika dijauhkan dengan *game online* “*Point Blank*”,
- i. remaja menjadi gelisah dan mudah tersinggung ketika merindukan saat-saat bermain *game online* “*Point Blank*”,
- j. remaja tidak dapat berkonsentrasi pada hal lainnya ketika tidak dapat bermain *game online* “*Point Blank*”, serta

- k. remaja menginginkan pengakuan sebagai *gamers* yang paling hebat dari *gamers* lain.

## 2. Variabel perilaku melanggar aturan (*misdemeanors*)

Perilaku melanggar aturan (*misdemeanors*) dalam penelitian ini adalah perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di rumah dan di sekolah. Perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di rumah, meliputi:

- a. perilaku melukai orang tua atau saudara baik secara verbal maupun fisik,
- b. merusak barang di rumah dengan sengaja,
- c. bertingkah laku dan bertutur kata yang tidak sesuai dengan aturan di rumah,
- d. berbohong kepada orang tua dan saudara,
- e. mengambil barang atau uang milik orang tua atau saudara secara sembunyi-sembunyi,
- f. keluar rumah tanpa izin orang tua atau saudara di rumah,
- g. melalaikan tanggung jawab di rumah, dan
- h. merokok atau meminum-minuman keras di lingkungan rumah.

Sedangkan perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di sekolah, meliputi:

- a. perilaku melukai guru atau teman baik secara verbal maupun fisik,
- b. merusak barang di sekolah dengan sengaja,

- c. bertingkah laku dan bertutur kata yang tidak sesuai dengan aturan di sekolah,
- d. berbohong kepada guru atau teman,
- e. mengambil barang atau uang milik guru atau teman secara sembunyi-sembunyi,
- f. melalaikan tanggung jawab di sekolah,
- g. membolos dari sekolah,
- h. terlambat masuk sekolah atau jam pelajaran dengan sengaja,
- i. bermain di luar sekolah pada saat jam sekolah,
- j. memalsukan tanda tangan orang tua,
- k. membuat keributan di dalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung,
- l. mencontek pada teman atau buku saat ujian,
- m. mengganggu teman pada saat jam pelajaran berlangsung,
- n. berkelahi dengan teman di sekolah,
- o. melecehkan teman secara seksual, dan
- p. merokok atau meminum-minuman keras di lingkungan sekolah.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini digunakan alat ukur berupa kuesioner kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dan kuesioner perilaku melanggar aturan (*misdemeanors*). Di bawah ini adalah penjelasan tentang instrumen-instrumen tersebut.

## 1. Instrumen Kecanduan Bermain *Game Online* “*Point Blank*”

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” berupa kuesioner yang mengacu pada teori *online gaming addiction* dari Kimberly Young (2009).

Kuesioner berbentuk skala likert dengan pilihan jawaban “sangat sesuai”, “sesuai”, “ragu-ragu”, “tidak sesuai” dan “sangat tidak sesuai”. Kisi-kisi dari kuesioner kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” sebelum diujicobakan dituangkan dalam Tabel 3.1 berikut ini.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Kecanduan Bermain *Game Online* “*Point Blank*”**  
**Sebelum Uji Coba**

Definisi Operasional	Indikator	No Item		Jumlah Item
		Fav	Unfav	
Keterpakuan dan ketergantungan remaja akan bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	Remaja bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” hampir setiap hari dalam waktu lebih dari 4 jam	1, 32	26	3
	Remaja memikirkan <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” dan selalu berfantasi atau mengkhayal sedang bermain <i>game</i> ketika sedang <i>offline</i>	2, 27	25, 29	4
	Remaja menghabiskan siang dan malam hari untuk bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	3	24	2
	Remaja tidak makan, tidur atau mandi karena bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	4, 28, 33	23, 30, 31	6
	Remaja berbohong pada keluarga atau orang lain tentang apa yang mereka kerjakan di depan komputer, padahal mereka sedang bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	5, 46	22	3
	Remaja menjadi lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” daripada aktivitas lain yang biasa dilakukannya	6, 34, 41, 7, 35, 42, 8, 36	21, 37, 39, 20, 38, 40, 19	15

Alita Sundari Mulyadi Putri, 2013

Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game Online* “*Point Blank*” Dengan Perilaku Melanggar Aturan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



Remaja menjadikan <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” sebagai pelariannya dari kehidupan nyata	9, 43	18	3
Remaja menjadi marah ketika dijauhkan dengan <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	10, 44	17	3
Remaja menjadi gelisah dan mudah tersinggung ketika merindukan saat-saat bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	11, 45	14	3
Remaja tidak dapat berkonsentrasi pada hal lainnya ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	12	16	2
Remaja menginginkan pengakuan sebagai <i>gamers</i> yang paling hebat dari <i>gamers</i> lain	13	15	2
<b>Jumlah Item</b>			<b>46</b>

## 2. Instrumen Perilaku Melanggar Aturan (*Misdemeanors*)

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai perilaku melanggar aturan berupa kuesioner yang mengacu pada teori *misdemeanors* dari Hurlock (1973: 259).

Kuesioner berbentuk skala likert dengan pilihan jawaban “sangat sesuai”, “sesuai”, “ragu-ragu”, “tidak sesuai” dan “sangat tidak sesuai”. Kisi-kisi dari instrumen perilaku melanggar aturan sebelum diujicobakan dituangkan dalam Tabel 3.2.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Perilaku Melanggar Aturan (*Misdemeanors*) Sebelum Uji Coba**

Definisi Operasional	Dimensi	Indikator	Jenis Item		Jumlah Item
			Fav	Unfav	
Perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di rumah dan di sekolah	Perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di rumah	Perilaku melukai yang dilakukan remaja terhadap orang tua atau saudara, baik secara verbal maupun fisik	1, 36, 71, 96	54, 19, 85, 77	8
		Remaja merusak barang di rumah dengan sengaja	2	20	2
		Remaja bertingkah laku dan bertutur kata yang tidak sesuai dengan aturan di rumah	3, 100, 58, 57, 22, 40	97, 39, 73, 87, 74, 59	12
		Remaja berbohong kepada orang tua dan saudara	4, 60, 44	25, 104, 76	6
		Remaja mengambil barang atau uang milik orang tua atau saudara secara sembunyi-sembunyi	5, 63, 99, 46	49, 26, 62, 101	8
		Remaja keluar rumah tanpa izin orang tua atau saudara di rumah	6, 69	28	3
		Remaja melalaikan tanggung jawab di rumah	7	47	2
		Remaja merokok atau meminum-minuman keras di lingkungan rumah	17, 43	53, 34	4
	Perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di sekolah	Perilaku melukai yang dilakukan remaja terhadap guru atau teman baik secara verbal maupun fisik	21, 86, 56, 90	37, 94, 78, 72	8
		Remaja merusak barang di sekolah dengan sengaja	38	55	2
		Remaja bertingkah laku dan bertutur kata yang tidak sesuai dengan aturan di sekolah	88, 41, 75, 105, 24	102, 23, 103, 107, 42	10
		Remaja berbohong kepada guru dan teman	61, 89	98, 45	4
		Remaja mengambil barang atau uang milik guru atau teman secara sembunyi-sembunyi	27, 82, 68, 66	79, 29	6



	Remaja melalaikan tanggung jawab di sekolah	64	106	2
	Remaja membolos dari sekolah	8, 81	65, 30	4
	Remaja terlambat masuk sekolah atau jam pelajaran dengan sengaja	9, 80	67, 31	4
	Remaja bermain di luar sekolah pada saat jam sekolah	10	48	2
	Remaja memalsukan tanda tangan orang tua	11, 70	50, 32	4
	Remaja membuat keributan di dalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung	12	92	2
	Remaja mencontek pada teman atau buku saat ujian	13, 18, 113	91, 51	5
	Remaja mengganggu teman pada saat jam pelajaran berlangsung	14	93	2
	Remaja berkelahi dengan teman di sekolah	15	95	2
	Remaja melecehkan teman secara seksual	16, 108, 52, 111	84, 33, 112, 114	8
	Remaja merokok atau meminum-minuman keras di lingkungan sekolah	83, 110	109, 35	4
<b>Jumlah Item</b>				<b>114</b>

### 3. Teknik Skoring

Skala tersusun atas item-item yang disajikan dalam bentuk skala likert dengan rentang skala 5. Item tersebut berupa pernyataan yang bersifat positif, maupun negatif. Item-item disusun secara acak, tidak dikelompokkan berdasarkan dimensinya.

Untuk item positif, rentang skalanya diberikan skor sebagai berikut:

- a. Skor 5 diberikan untuk jawaban sangat sesuai
- b. Skor 4 diberikan untuk jawaban sesuai
- c. Skor 3 diberikan untuk jawaban ragu-ragu

Alita Sundari Mulyadi Putri, 2013

Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online "Point Blank" Dengan Perilaku Melanggar Aturan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- d. Skor 2 diberikan untuk jawaban tidak sesuai
- e. Skor 1 diberikan untuk jawaban sangat tidak sesuai

Untuk item negatif, rentang skalanya diberikan skor sebagai berikut:

- a. Skor 1 diberikan untuk jawaban sangat sesuai
- b. Skor 2 diberikan untuk jawaban sesuai
- c. Skor 3 diberikan untuk jawaban ragu-ragu
- d. Skor 4 diberikan untuk jawaban tidak sesuai
- e. Skor 5 diberikan untuk jawaban sangat tidak sesuai

#### **E. Proses Pengembangan Instrumen**

Sebelum alat ukur diberikan kepada sampel sebenarnya, terlebih dahulu dilakukan uji coba agar diketahui apakah alat tersebut telah memenuhi persyaratan sebagai pengumpul data yang valid dan reliabel.

##### **1. Uji Validitas**

Suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2011: 121). Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji validitas isi (*content validity*) dan daya diskriminasi item. Uji validitas isi (*content validity*) merupakan pengujian validitas instrumen terhadap isi instrumen yang dilakukan melalui analisis rasional melalui *professional judgement* (Azwar, 2010: 45). *Professional judgement* dalam penelitian ini dilakukan oleh 2 orang dosen psikologi.

Setelah dilakukan *professional judgement*, maka dilakukan pengujian daya diskriminasi untuk mengetahui item yang layak dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 18. Item yang layak adalah item yang memiliki daya beda atau daya diskriminasi item, yaitu item yang mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2011: 59).

Azwar (2011: 65) mengemukakan bahwa semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya diskriminasinya dianggap memuaskan. Namun, menurut Azwar apabila jumlah item belum mencukupi, maka dapat diturunkan sedikit batas kriteria 0,30 menjadi 0,25 sehingga jumlah item yang diinginkan dapat tercapai. Yang sangat tidak disarankan adalah menurunkan batas kriteria di bawah 0,20. Pada penelitian ini, batas koefisien korelasi yang digunakan 0,25 sehingga jumlah item yang diinginkan dapat tercapai.

**a. Instrumen kecanduan bermain *game online* “Point Blank”**

Setelah dilakukan perhitungan daya diskriminasi item terhadap 46 item dalam instrumen kecanduan bermain *game online* “Point Blank”, diperoleh 30 item yang memiliki indeks daya diskriminasi item yang dianggap memuaskan. Rincian item tersebut dapat dilihat dalam Tabel 3.3.

**Tabel 3.3**  
**Hasil Indeks Daya Diskriminasi Instrumen Kecanduan Bermain *Game Online* “Point Blank”**

Item Yang Terpilih	Item Yang Tidak Terpilih
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 23, 25, 27, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 41, 42, 43, 44, 45, 46	9, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 39, 40

Item-item yang terpilih kemudian digunakan dalam instrumen penelitian yang sebenarnya, sedangkan item-item yang tidak terpilih tersebut dihapus dan tidak dipergunakan kembali dalam instrumen penelitian yang sebenarnya karena tidak mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur. Adapun kisi-kisi instrumen kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Kecanduan Bermain Game Online “Point Blank” Setelah Uji Coba**

Definisi Operasional	Indikator	Jenis Item		Jumlah Item
		Fav	Unfav	
Keterpakuan dan ketergantungan remaja akan bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	Remaja bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” hampir setiap hari dalam waktu lebih dari 4 jam	1, 18	-	2
	Remaja memikirkan <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” dan selalu berfantasi atau mengkhayal sedang bermain <i>game</i> ketika sedang <i>offline</i>	2, 17	16	3
	Remaja menghabiskan siang dan malam hari untuk bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	3	-	1
	Remaja tidak makan, tidur atau mandi karena bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	4, 19	15	3
	Remaja berbohong pada keluarga atau orang lain tentang apa yang mereka kerjakan di depan komputer, padahal mereka sedang bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	5, 30	-	2
	Remaja menjadi lebih tertarik untuk bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” daripada aktivitas lain yang biasa dilakukannya	6, 20, 25, 7, 21, 26, 8, 22	23, 24, 14	11
	Remaja menjadikan <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ” sebagai pelariannya dari kehidupan nyata	27	-	1
	Remaja menjadi marah ketika dijauhkan dengan <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	9, 28	-	2

Alita Sundari Mulyadi Putri, 2013

Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online “Point Blank” Dengan Perilaku Melanggar Aturan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Remaja menjadi gelisah dan mudah tersinggung ketika merindukan saat-saat bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	10, 29	13	3
Remaja tidak dapat berkonsentrasi pada hal lainnya ketika tidak dapat bermain <i>game online</i> “ <i>Point Blank</i> ”	11	-	1
Remaja menginginkan pengakuan sebagai <i>gamers</i> yang paling hebat dari <i>gamers</i> lain	12	-	1
<b>Jumlah Item</b>			<b>30</b>

### b. Instrumen perilaku melanggar aturan

Setelah dilakukan perhitungan daya diskriminasi item terhadap 114 item dalam instrumen perilaku melanggar aturan, diperoleh 87 item yang memiliki indeks daya diskriminasi item yang dianggap memuaskan. Rincian item tersebut dapat dilihat dalam Tabel 3.5.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Indeks Daya Diskriminasi Instrumen Perilaku Melanggar Aturan**

Item Yang Terpilih	Item Yang Tidak Terpilih
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 27, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 52, 54, 56, 57, 58, 60, 61, 63, 65, 66, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 86, 88, 89, 90, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 110, 111, 113, 114	19, 20, 23, 25, 26, 28, 29, 33, 48, 49, 50, 51, 53, 55, 59, 62, 64, 67, 74, 84, 85, 87, 91, 92, 101, 109, 112

Item-item yang terpilih kemudian digunakan dalam instrumen penelitian yang sebenarnya, sedangkan item-item yang tidak terpilih tersebut dihapus dan tidak dipergunakan kembali dalam instrumen penelitian yang sebenarnya karena tidak mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki

dan yang tidak memiliki atribut yang diukur. Adapun kisi-kisi instrumen perilaku melanggar aturan dapat dilihat pada Tabel 3.6 di bawah ini.

**Tabel 3.6**  
**Kisi-kisi Instrumen Perilaku Melanggar Aturan (*Misdemeanors*) Setelah Dilakukan Uji Coba**

Definisi Operasional	Dimensi	Indikator	Jenis Item		Jumlah Item
			Fav	Unfav	
Perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di rumah dan di sekolah	Perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di rumah	Perilaku melukai yang dilakukan remaja terhadap orang tua atau saudara, baik secara verbal maupun fisik	1, 28, 53, 72	41, 58	6
		Remaja merusak barang di rumah dengan sengaja	2	-	1
		Remaja bertingkah laku dan bertutur kata yang tidak sesuai dengan aturan di rumah	3, 43, 44, 76, 20, 32	73, 31, 55	9
		Remaja berbohong kepada orang tua dan saudara	4, 45, 36	79, 57	5
		Remaja mengambil barang atau uang milik orang tua atau saudara secara sembunyi-sembunyi	5, 47, 75, 38	-	4
		Remaja keluar rumah tanpa izin orang tua atau saudara di rumah	6, 51	-	2
		Remaja melalaikan tanggung jawab di rumah	7	39	2
		Remaja merokok atau meminum-minuman keras di lingkungan rumah	17, 35	26	3
	Perilaku melanggar yang dilakukan remaja terhadap aturan di sekolah	Perilaku melukai yang dilakukan remaja terhadap guru atau teman baik secara verbal maupun fisik	19, 65, 42, 68	29, 70, 59, 54	8
		Remaja merusak barang di sekolah dengan sengaja	30	-	1
		Remaja bertingkah laku dan bertutur kata yang tidak sesuai dengan aturan di sekolah	66, 33, 56, 80, 21	77, 78, 82, 34	9
		Remaja berbohong kepada guru dan teman	46, 67	74, 37	4

Alita Sundari Mulyadi Putri, 2013

Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online "Point Blank" Dengan Perilaku Melanggar Aturan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



	Remaja mengambil barang atau uang milik guru atau teman secara sembunyi-sembunyi	22, 63, 50, 49	60	5
	Remaja melalaikan tanggung jawab di sekolah	-	81	1
	Remaja membolos dari sekolah	8, 62	48, 23	4
	Remaja terlambat masuk sekolah atau jam pelajaran dengan sengaja	9, 61	24	3
	Remaja bermain di luar sekolah pada saat jam sekolah	10	-	1
	Remaja memalsukan tanda tangan orang tua	11, 52	25	3
	Remaja membuat keributan di dalam kelas pada saat jam pelajaran berlangsung	12	-	1
	Remaja mencontek pada teman atau buku saat ujian	13, 18, 86	-	3
	Remaja mengganggu teman pada saat jam pelajaran berlangsung	14	69	2
	Remaja berkelahi dengan teman di sekolah	15	71	2
	Remaja melecehkan teman secara seksual	16, 83, 40, 85	87	5
	Remaja merokok atau meminum-minuman keras di lingkungan sekolah	84, 64	27	3
<b>Jumlah Item</b>				<b>87</b>

## 2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2011: 121). Rentang koefisien reliabilitas berada 0-1.00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya, jika koefisien semakin rendah mendekati angka 0 berarti

Alita Sundari Mulyadi Putri, 2013

Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online "Point Blank" Dengan Perilaku Melanggar Aturan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

semakin rendahnya reliabilitas (Azwar, 2010: 9). Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan formula *Cronbach's Alpha* yang dihitung pada item-item yang telah valid dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 18.

**a. Instrumen kecanduan bermain *game online* “Point Blank”**

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas instrumen kecanduan bermain *game online* “Point Blank” sebesar 0,901. Berdasarkan koefisien reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen kecanduan bermain *game online* “Point Blank” sangat reliabel. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 3.7.

**Tabel 3.7**  
**Reliabilitas Instrumen Kecanduan Bermain *Game Online* “Point Blank”**

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	30

**b. Instrumen perilaku melanggar aturan (*misdemeanors*)**

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas instrumen perilaku melanggar aturan sebesar 0,975. Berdasarkan koefisien reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen perilaku melanggar aturan sangat reliabel. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 3.8.

**Tabel 3.8**  
**Reliabilitas Instrumen Perilaku Melanggar Aturan**

Cronbach's Alpha	N of Items
.975	87

## F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner pada *gamers* yang berusia 11 – 14 tahun dan bermain *game online* "Point Blank" di C-Game Center Bandung. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan data dari responden yang jumlahnya besar dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia (Sugiyono, 2011: 121).

## G. Analisis Data Penelitian

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah (Sugiyono, 2011: 243). Di bawah ini dipaparkan cara mengolah data sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian.

### 1. Untuk mengetahui gambaran umum tingkat kecanduan bermain *game online* "Point Blank" *gamers* remaja awal C-Game Center Bandung.

Teknik statistik yang digunakan yaitu uji *mean* dan *standard deviation*. Setelah mendapat skor *mean* dan *standard deviation*, kemudian dibuat katagorisasi skor untuk dijadikan acuan atau norma dalam pengelompokan tingkat kecanduan bermain *game online* "Point Blank". Kategorisasi tersebut mengacu pada norma kategorisasi menurut Azwar (2001: 108), sebagaimana dipaparkan pada Tabel 3.9.

**Tabel 3.9**  
**Norma Kategorisasi**

Batas	Kategori
$X \leq \mu - 1,5\sigma$	Sangat Rendah
$\mu - 1,5\sigma < X \leq \mu - 0,5\sigma$	Rendah
$\mu - 0,5\sigma < X \leq \mu + 0,5\sigma$	Sedang
$\mu + 0,5\sigma < X \leq \mu + 1,5\sigma$	Tinggi
$\mu + 1,5\sigma < X$	Sangat Tinggi

(Azwar, 2011: 108)

Keterangan:

X = Skor subjek

$\mu$  = *Mean* (nilai rata-rata)

$\sigma$  = *Standard Deviation* (deviasi standar)

Setelah mendapat kategorisasi tingkat kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*”, maka digunakan teknik statistik persentase untuk memperoleh gambaran sebaran persentase dari masing-masing tingkat kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*”. Dengan demikian, akan dapat dilihat gambaran umum tingkat kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*”.

## **2. Untuk mengetahui gambaran umum tingkat perilaku melanggar aturan gamers remaja awal C-Game Center Bandung.**

Teknik statistik yang digunakan yaitu uji *mean* dan *standard deviation*. Setelah mendapat *skor mean* dan *standard deviation*, kemudian dibuat katagorisasi skor untuk dijadikan acuan atau norma dalam pengelompokan tingkat perilaku melanggar aturan di rumah dan di sekolah. Kategorisasi tersebut

mengacu pada norma kategorisasi menurut Azwar (2001: 108), sebagaimana dipaparkan pada Tabel 3.9.

Seperti halnya tahapan untuk mengetahui gambaran umum tingkat kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” pada poin 1 di atas, maka setelah mendapat kategorisasi tingkat perilaku melanggar aturan di rumah dan di sekolah, kemudian digunakan teknik statistik persentase untuk memperoleh gambaran sebaran persentase dari masing-masing tingkat perilaku melanggar aturan di rumah dan di sekolah. Dengan demikian, akan dapat dilihat gambaran umum tingkat perilaku melanggar aturan di rumah dan di sekolah.

### **3. Untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dengan perilaku melanggar aturan *gamers* remaja awal C-Game Center Bandung.**

Analisis hubungan antar variabel dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi. Analisis korelasi tidak didasarkan pada definisi yang tegas tentang variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), keduanya dapat bertukar tempat dan bersifat acak. Model korelasi mengasumsikan bahwa pada suatu populasi terdapat pasangan nilai X dan Y, keduanya saling berhubungan dan tidak ada yang bersifat fiks (Furqon, 2011: 95).

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik korelasi *Product Moment*. Dengan menggunakan teknik ini akan diperoleh koefisien korelasi. Koefisien korelasi menunjukkan derajat hubungan antara kedua variabel, diantaranya arah dan besarnya hubungan linier antar variabel. Arah hubungan

dinyatakan dengan tanda aljabar di depan koefisien korelasi. Tanda positif (+) atau tanpa tanda aljabar sama sekali menunjukkan hubungan yang linier (searah), sedangkan tanda negatif (-) menunjukkan hubungan linier yang negatif (berlawanan arah). Hubungan positif menunjukkan bahwa skor yang tinggi pada suatu variabel berkaitan dengan skor yang tinggi pula pada variabel lainnya, dan skor yang rendah berkaitan dengan skor yang rendah pula. Hubungan negatif menunjukkan keterkaitan skor yang sebaliknya. Besaran koefisien korelasi menunjukkan kuat atau lemahnya hubungan (Furqon, 2011: 98).

Menurut Sugiyono (2012: 231) pedoman untuk menginterpretasi koefisien korelasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.10.

**Tabel 3.10**  
**Pedoman untuk Memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2012: 231)

Adapun kriteria tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Artinya, taraf kesalahan dari penelitian ini yaitu 5 dari 100 atau 5%, sehingga peluang untuk membuat keputusan yang benar semakin besar.

Selanjutnya dilakukan analisis regresi linier. Analisis regresi linier dilakukan untuk mengkaji seberapa besar nilai-nilai pada variabel terikat (Y), secara langsung dipengaruhi oleh atau berhubungan dengan nilai-nilai pada variabel terikat (X). Istilah linier dalam hal ini mengimplikasikan bahwa titik-titik



koordinat pasangan X dengan Y dapat dihipotesiskan oleh sebuah garis lurus (Furqon, 2011: 73). Sebelum mencari koefisien regresi linier, maka dilakukan uji linieritas terlebih dahulu untuk mengetahui pola hubungan antara variabel satu (kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*”) dan variabel dua (perilaku melanggar aturan). Suatu hubungan dikatakan linear apabila adanya kesamaan variabel, baik penurunan maupun kenaikan yang terjadi pada kedua variabel tersebut. Maksudnya adalah, apakah garis regresi antara variabel X dan Y membentuk garis yang linier atau tidak (Sugiyono, 2012: 265). Jika signifikansi  $<0,05$  maka terdapat hubungan yang linier antara variabel kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dengan perilaku melanggar aturan.

Setelah itu, maka langkah selanjutnya yaitu menghitung besaran koefisien regresi. Adapun rumus persamaan umum regresi linear sederhana, sebagai berikut:

$$Y' = a + b X$$

(Sugiyono, 2012: 261)

Keterangan:

- Y' = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan
- a = Harga Y ketika harga X = 0
- b = Koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan independen. Bila (+) arah garis naik, dan bila (-) maka arah garis turun
- X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

Setelah mengetahui besaran koefisien korelasi, selanjutnya menghitung uji koefisien determinasi. Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar varian yang terjadi pada variabel Y turut ditentukan oleh varian yang terjadi pada variabel X. Dalam penelitian ini, variabel X yaitu kecanduan bermain *game online* “*Point Blank*” dan variabel Y yaitu perilaku melanggar aturan. Adapun rumus uji koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

(Furqon, 2011: 100)

Keterangan:

KD : Koefisien determinasi

r : Koefisien korelasi