

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian dan Teknik Sampling

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengungkap profil adiksi terhadap *online game* pada remaja. Metode penelitian yang digunakan yaitu pra eksperimen, dengan desain *one group pretest-posttest design* atau desain pra tes-pasca tes satu kelompok. Desain *one group pretest-posttest design* yaitu desain penelitian pra eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding.

Skema model penelitian pra eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, sebagai berikut.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

dimana  $O_1$  adalah hasil pengukuran (observasi) yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*) atau pra-uji,  $X$  adalah pemberian (pelaksanaan) perlakuan, dan  $O_2$  adalah hasil pengukuran (observasi) setelah perlakuan (pasca-uji). Dalam konteks ini, efektivitas perlakuan (teknik) yang tengah dikaji ditandai oleh perubahan (perbedaan) antara rata-rata  $O_1$  ( $\mu_1$ ) dengan rata-rata  $O_2$  ( $\mu_2$ ).

Teknik sampling yang digunakan adalah teknik non-probabilitas dimana setiap sampel tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih, yakni dengan memakai *purposive sampling*, dimana (Suharsimi Arikunto, 1997:128) :

1. pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat, atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi;
2. subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subject*).

Penelitian dilakukan untuk memperoleh data mengenai profil perilaku adiksi *online game* remaja SMA. Profil perilaku adiksi *online game* remaja SMA dijadikan sebagai dasar penggunaan teknik assertif untuk mereduksi perilaku adiksi *online game* remaja SMA.

## **B. Langkah – Langkah Penelitian**

1. *Pre test*. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*). Pada tahap ini, peneliti melakukan survey awal pada remaja yang adiksi terhadap *online game*.
2. *Treatment*. Kegiatan ini merupakan upaya bantuan yang diberikan konselor kepada remaja yang adiksi agar mampu mereduksi kecanduannya terhadap *online game*.
3. *Post test*. Pada tahap ini, konselor dapat melihat perubahan yang terjadi dalam diri konseli setelah perlakuan (*treatment*). Perubahan yang diharapkan dari pemberian *treatment* terhadap remaja yang adiksi *online*

*game* adalah remaja memiliki *self control* untuk mereduksi keinginannya bermain *online game* secara berlebihan.

### C. Definisi Operasional Variabel

Pelatihan asertif untuk mereduksi perilaku adiksi *online game* pada remaja adalah kegiatan perancangan, penyusunan strategi, dan pelaksanaan pelatihan asertif untuk mengatasi perilaku kesenangan yang tidak terkontrol pada saat bermain *game* karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga timbul perasaan untuk mengulang lagi kegiatan yang menyenangkan yang ditawarkan ketika bermain *online game*. Perilaku adiksi terhadap *online game* pada remaja yang dimaksud dalam penelitian ini secara operasional yaitu tingkat keterikatan, kesenangan, dan ketergantungan remaja terhadap permainan *online game* yang meliputi aspek, sebagai berikut.

- a. *Salience*: menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku.
  - 1) *Cognitive salienc*e: dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran.
  - 2) *Behavioral salienc*e: dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku.
- b. *Euphoria*: mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
- c. *Conflict*: pertentangan yang muncul antara orang yang *addicted* dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga

dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.

1) *Interpersonal conflict* (eksternal): konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

2) *Intrapersonal conflict* (internal): konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

d. *Tolerance*: aktivitas tersebut mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.

e. *Withdrawal*: perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*.

f. *Relapse and Reinstatement*: kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku *addictive* atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Kecenderungan untuk mengulang bermain *game* menunjukkan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

Aspek-aspek dari perilaku asertif, terdiri dari: a) kemampuan untuk memahami ketakutan dan keyakinan yang tidak logis, meliputi indikator: tidak menampilkan tingkah laku yang dapat memancing rasa cemas, tidak berbicara berbelit-belit, menerima kekurangan diri sendiri, mampu menampilkan respon untuk melawan rasa takut; b) kemampuan mempertahankan hak-hak pribadi, meliputi indikator: menatap lawan bicara, menanyakan alasan setiap diminta untuk melakukan sesuatu, berusaha mencapai tujuan dalam situasi tertentu, menerima dan menghargai pujian orang lain; c) kemampuan untuk mengungkapkan perasaan

dan pikiran, meliputi indikator: memberikan pujian untuk menghargai tingkah laku orang lain, mengungkapkan perasaan kepada orang lain secara spontan dan tidak berlebihan, bicara mengenai diri sendiri, menyampaikan persetujuan dan ketidaksetujuan terhadap sesuatu, menampilkan respon positif dan respon negatif terhadap orang lain; d) kemampuan untuk menyatakan keyakinan, meliputi indikator: menolak permintaan dengan tegas, bertanggung jawab atas sikap dan perbuatan sendiri.

Pelatihan asertif adalah terapi perilaku yang dirancang untuk membantu orang-orang berdiri untuk dirinya sendiri dan memperkuat dirinya sendiri. Tujuan dari latihan asertif adalah untuk mengajarkan remaja strategi yang tepat untuk mengidentifikasi dan bertindak terhadap kebutuhan, hasrat, dan pendapat sendiri sementara tetap menghargai orang lain. Pelatihan asertif meliputi 5 tahap, sebagai berikut.

- a. *Tahap pertama.* Menghapuskan rasa takut yang berlebihan dan keyakinan yang tidak logis.
- b. *Tahap kedua.* Menerima/mengemukakan fakta-fakta masalah yang akan dihadapi.
- c. *Tahap ketiga.* Berlatih untuk bersikap asertif sendiri yang dirancang dalam permainan peran.
- d. *Tahap keempat.* Menempatkan individu dengan orang lain untuk bermain peran pada situasi yang sulit.
- e. *Tahap kelima.* Membawa perilaku asertif pada kondisi yang sebenarnya atau dalam kehidupan sehari-hari.

## D. Pengembangan Instrumen dan Pengumpulan Data

### 1. Jenis Instrumen

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan data primer yang diambil dari alat ukur berupa kuesioner, yang digunakan sebagai alat pengumpul data sekaligus alat ukur untuk mencapai tujuan penelitian. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2007: 142). Tipe kuesioner yang digunakan adalah *Self-Administered Questionnaire*, yaitu kuesioner yang diisi sendiri oleh responden. Terdapat dua alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data subjek penelitian, yaitu alat ukur *addiction level* dan alat ukur tingkat asertif remaja.

### 2. Pengembangan Kisi – Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap *addiction level online game* dan tingkat perilaku asertif remaja terhadap *online game*, dikembangkan dari definisi operasional variabel penelitian. Terdapat dua poin kisi-kisi instrumen yaitu: 1) kisi-kisi instrumen *addiction level* yang didalamnya terkandung aspek *salience, euphoria, conflict, tolerance, withdrawal, relapse and reinstatement*; 2) kisi-kisi tingkat perilaku asertif remaja, yang didalamnya terkandung aspek kemampuan untuk memahami ketakutan dan keyakinan yang irasional, kemampuan mempertahankan hak-hak pribadi, kemampuan mengungkapkan perasaan dan pikiran, dan kemampuan untuk menyatakan keyakinan. Kisi-kisi instrumen *addiction level* (tabel 3.1) dan kisi-kisi instrumen penilaian program bimbingan belajar pada (tabel 3.2) disajikan tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1  
Kisi – Kisi Instrumen Adiksi *Online Game* Pada Remaja  
(Sebelum Uji Coba)

Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
<i>Sallience</i>	<i>Cognitive Sallience</i> Sering atau tidaknya subjek membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> .	Ketika sedang belajar saya sulit berkonsentrasi karena membayangkan bermain <i>online game</i> . (+)	1
		Jika tidak sedang bermain <i>online game</i> saya selalu berpikir kapan waktu yang tepat untuk bisa bermain <i>online game</i> lagi. (+)	2
		Saya berpikir tentang <i>online game</i> meskipun saya sedang tidak menggunakan komputer. (+)	3
	Sering atau tidaknya subjek membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> dalam mimpinya.	Keasikan bermain <i>online game</i> sampai terbawa ke dalam mimpi saya. (+)	4
	<i>Behavioral Sallience</i> Sebagian besar aktivitas subjek sehari-hari adalah bermain <i>online game</i> .	Saya bermain <i>online game</i> sampai larut malam. (+)	5
	Subjek berupaya meluangkan waktu untuk bisa bermain <i>online game</i> .	Saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>online game</i> dibandingkan melakukan aktivitas lain. (+)	6
		Saya merasa kurang tidur cukup karena bermain <i>online game</i> . (+)	7
	Jika dihadapkan pada dua pilihan yaitu bermain <i>online game</i> atau aktivitas lain maka subjek akan memilih aktivitas bermain <i>online game</i> jika dibandingkan dengan aktivitas lain.	Saya terlambat mengikuti les karena bermain <i>online game</i> . (+)	8
		Saya lebih memilih bermain <i>online game</i> dibandingkan pergi sekolah. (+)	9
	Subjek menunda aktivitas lain jika sedang bermain <i>online game</i> .	Saya menunda mengerjakan PR untuk bermain <i>online game</i> . (+)	10
		Saya melewatkan waktu makan karena aktivitas bermain <i>online game</i> . (+)	11
		Saya membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan PR karena diselingi dengan bermain <i>online game</i> . (+)	12

<i>Euphoria</i>	Merasa lebih bersemangat pada saat bermain.	Saya merasa sangat antusias jika akan bermain <i>online game</i> . (+)	13	
		Ketika saya memperoleh skor tinggi, saya merasa lebih semangat untuk memperoleh dan mencapai level yang lebih tinggi lagi. (+)	14	
	Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>online game</i> .	Saya sangat menikmati saat-saat bermain <i>online game</i> . (+)	15	
		Saya merasa larut dalam permainan jika sedang bermain <i>online game</i> . (+)	16	
	Merasa lebih bersemangat menerima tantangan dalam permainan <i>online game</i> .	Saya mau berkompetisi dengan orang lain yang sedang bermain <i>online game</i> . (+)	17	
		Saya tertantang jika melihat orang lain memiliki level <i>online game</i> yang lebih tinggi dari saya. (+)	18	
	<i>Conflict</i>	<i>External conflict</i> Sering atau tidaknya mendapat komentar negatif dari keluarga mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang menghabiskan banyak waktu.	Orang-orang sekeliling saya memberikan kritikan tentang aktivitas saya bermain <i>online game</i> . (+)	19
			Saya mendapat sindiran dari orang tua bila pulang larut malam karena bermain <i>online game</i> . (+)	20
Sering atau tidaknya mendapat kemarahan dari orang tua mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang berlebihan.		Saya dimarahi oleh orang tua jika bermain <i>online game</i> sampai lupa waktu. (+)	21	
		Saya diancam oleh orang tua karena aktivitas saya bermain <i>online game</i> . (+)	22	
Sering atau tidaknya mendapat sindiran dari teman-teman mengenai waktu luang yang jarang subjek habiskan dengan teman-teman.		Saya mendapat sindiran dari teman-teman karena banyak waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>online game</i> . (+)	23	
		Teman-teman mengeluh karena saya jarang bermain dengan mereka lagi karena aktivitas bermain <i>online game</i> . (+)	24	
Jumlah pertemuan dengan teman-teman yang sudah mulai jarang.		Teman-teman mulai menjauh sejak saya bermain <i>online game</i> . (+)	25	
		Persahabatan dengan teman-teman memburuk karena kebiasaan saya bermain <i>online game</i> . (+)	26	
		Sejak mengenal <i>online game</i> saya jarang berkumpul lagi dengan teman-teman. (+)	27	



	<i>Internal conflict</i> Perasaan kebingungan pada saat harus memilih antara bermain <i>online game</i> atau melakukan aktivitas lain.	Saya bingung jika harus memilih antara bermain <i>online game</i> dengan mengerjakan aktivitas lain. (+)	28
<i>Tolerance</i>	Subjek merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan.	Saya gagal untuk mengurangi waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>online game</i> . (+)	29
		Saya merasa harus menambah waktu bermain <i>online game</i> lebih lama dari biasanya untuk mendapatkan kepuasan. (+)	30
	Subjek melakukan peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pada awal bermain <i>online game</i> dengan kondisi sekarang.	Frekuensi bermain <i>online game</i> saya bertambah jika dibandingkan dengan sebelumnya. (+)	31
		Saya menambah waktu bermain <i>online game</i> dari sebelumnya untuk mencapai level dan skor yang lebih tinggi. (+)	32
<i>Withdrawl</i>	Muncul perasaan gelisah jika tidak bermain <i>game</i>	Saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>online game</i> . (+)	33
		Perasaan saya tidak menentu jika tidak bermain <i>online game</i> . (+)	34
	Muncul perasaan cemas jika tidak bermain <i>online game</i> .	Saya tidak tenang jika tidak bermain <i>online game</i> . (+)	35
<i>Relapse and Reinstatement</i>	Muncul perasaan ingin bermain <i>online game</i> lagi setelah kebiasaan itu berhenti.	Saya ingin bermain <i>online game</i> lagi setelah berhasil menghentikan kebiasaan saya bermain selama beberapa saat. (+)	36
	Melakukan kembali kegiatan bermain <i>online game</i> setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut.	Saya mencoba untuk menghentikan kebiasaan bermain <i>online game</i> tapi tetap tidak bisa. (+)	37
		Saya gagal menepati janji saya untuk tidak bermain <i>online game</i> lagi. (+)	38
	Intensitas bertambah setelah sempat mengalami penghentian	Saya bermain <i>online game</i> lebih lama dari sebelumnya setelah sempat berhenti beberapa waktu.	39
Saat ini kebiasaan bermain <i>online game</i> saya bertambah parah setelah saya berhasil menghentikannya secara total. (+)		40	

Tabel 3.2  
Kisi – Kisi Instrumen *Addiction Online Game* Pada Remaja  
(Setelah Uji Coba)

Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
<i>Sallience</i>	<i>Cognitive Sallience</i> Sering atau tidaknya subjek membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> .	Ketika sedang belajar saya sulit berkonsentrasi karena membayangkan bermain <i>online game</i> . (+)	1
		Jika tidak sedang bermain <i>online game</i> saya selalu berpikir kapan waktu yang tepat untuk bisa bermain <i>online game</i> lagi. (+)	2
		Saya berpikir tentang <i>online game</i> meskipun saya sedang tidak menggunakan komputer. (+)	3
	Sering atau tidaknya subjek membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> dalam mimpinya.	Keasikan bermain <i>online game</i> sampai terbawa ke dalam mimpi saya. (+)	4
	<i>Behavioral Sallience</i> Sebagian besar aktivitas subjek sehari-hari adalah bermain <i>online game</i> .	Saya bermain <i>online game</i> sampai larut malam. (+)	5
	Subjek berupaya meluangkan waktu untuk bisa bermain <i>online game</i> .	Saya menghabiskan waktu untuk bermain <i>online game</i> dibandingkan melakukan aktivitas lain. (+)	6
		Saya kurang tidur cukup karena bermain <i>online game</i> . (+)	7
	Jika dihadapkan pada dua pilihan yaitu bermain <i>online game</i> atau aktivitas lain maka subjek akan memilih aktivitas bermain <i>online game</i> jika dibandingkan dengan aktivitas lain.	Saya terlambat mengikuti les karena bermain <i>online game</i> . (+)	8
		Saya lebih memilih bermain <i>online game</i> dibandingkan pergi sekolah. (+)	9
	Subjek menunda aktivitas lain jika sedang bermain <i>online game</i> .	Saya menunda mengerjakan PR untuk bermain <i>online game</i> . (+)	10
		Saya melewatkan waktu makan karena aktivitas bermain <i>online game</i> . (+)	11
		Saya membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakan PR karena diselingi dengan bermain <i>online game</i> . (+)	12

<i>Euphoria</i>	Merasa lebih bersemangat pada saat bermain.	Saya sangat senang jika akan bermain <i>online game</i> . (+)	13
		Ketika saya memperoleh skor tinggi, saya merasa lebih semangat untuk memperoleh dan mencapai level yang lebih tinggi lagi. (+)	14
	Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>online game</i> .	Saya sangat menikmati saat-saat bermain <i>online game</i> . (+)	15
		Saya larut dalam permainan jika sedang bermain <i>online game</i> . (+)	16
	Merasa lebih bersemangat menerima tantangan dalam permainan <i>online game</i> .	Saya mau berkompetisi dengan orang lain yang sedang bermain <i>online game</i> . (+)	17
		Saya tertantang jika melihat orang lain memiliki level <i>online game</i> yang lebih tinggi dari saya. (+)	18
<i>Conflict</i>	<i>External conflict</i> Sering atau tidaknya mendapat komentar negatif dari keluarga mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang menghabiskan banyak waktu.	Orang-orang sekeliling saya memberikan kritikan tentang aktivitas saya bermain <i>online game</i> . (+)	19
		Saya mendapat sindiran dari orang tua bila pulang larut malam karena bermain <i>online game</i> . (+)	20
	Sering atau tidaknya mendapat kemarahan dari orang tua mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang berlebihan.	Saya dimarahi oleh orang tua jika bermain <i>online game</i> sampai lupa waktu. (+)	21
		Saya diancam oleh orang tua karena aktivitas saya bermain <i>online game</i> . (+)	22
	Sering atau tidaknya mendapat sindiran dari teman-teman mengenai waktu luang yang jarang subjek habiskan dengan teman-teman.	Saya mendapat sindiran dari teman-teman karena banyak waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>online game</i> . (+)	23
		Teman-teman mengeluh karena saya jarang bermain dengan mereka lagi karena aktivitas bermain <i>online game</i> . (+)	24
	Jumlah pertemuan dengan teman-teman yang sudah mulai jarang.	Teman-teman mulai menjauh sejak saya bermain <i>online game</i> . (+)	25
		Persahabatan dengan teman-teman memburuk karena kebiasaan saya bermain <i>online game</i> . (+)	26
		Sejak mengenal <i>online game</i> saya jarang berkumpul lagi dengan teman-teman. (+)	27
	<i>Internal conflict</i>	Saya bingung jika harus memilih	28

	Perasaan kebingungan pada saat harus memilih antara bermain <i>online game</i> atau melakukan aktivitas lain.	antara bermain <i>online game</i> dengan mengerjakan aktivitas lain. (+)	
<i>Tolerance</i>	Subjek merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan.	Saya gagal untuk mengurangi waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>online game</i> . (+)	29
		Saya merasa harus menambah waktu bermain <i>online game</i> lebih lama dari biasanya untuk mendapatkan kepuasan. (+)	30
	Subjek melakukan peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pada awal bermain <i>online game</i> dengan kondisi sekarang.	Frekuensi bermain <i>online game</i> saya bertambah jika dibandingkan dengan sebelumnya. (+)	31
		Saya menambah waktu bermain <i>online game</i> dari sebelumnya untuk mencapai level dan skor yang lebih tinggi. (+)	32
<i>Withdrawal</i>	Muncul perasaan gelisah jika tidak bermain <i>game</i> .	Saya merasa gelisah jika tidak bermain <i>online game</i> . (+)	33
		Perasaan saya tidak menentu jika tidak bermain <i>online game</i> . (+)	34
	Muncul perasaan cemas jika tidak bermain <i>online game</i> .	Saya tidak tenang jika tidak bermain <i>online game</i> . (+)	35
<i>Relapse and Reinstatement</i>	Muncul perasaan ingin bermain <i>online game</i> lagi setelah kebiasaan itu berhenti.	Saya ingin bermain <i>online game</i> lagi setelah berhasil menghentikan kebiasaan saya bermain selama beberapa saat. (+)	36
	Melakukan kembali kegiatan bermain <i>online game</i> setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut.	Saya mencoba untuk menghentikan kebiasaan bermain <i>online game</i> tapi tetap tidak bisa. (+)	37
		Saya gagal menepati janji saya untuk tidak bermain <i>online game</i> lagi. (+)	38
	Intensitas bertambah setelah sempat mengalami penghentian.	Saya bermain <i>online game</i> lebih lama dari sebelumnya setelah sempat berhenti beberapa waktu. (+)	39
		Saat ini kebiasaan bermain <i>online game</i> saya bertambah parah setelah saya berhasil menghentikannya secara total. (+)	40

Tabel 3.3  
Kisi – Kisi Instrumen Tingkat Asertif Remaja Terhadap *Online Game*  
(Sebelum Uji Coba)

Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
Kemampuan untuk memahami ketakutan dan keyakinan yang irasional	Tidak menampilkan tingkah laku yang dapat menampilkan rasa cemas.	Saya akan marah apabila ada teman yang mengganggu ketika saya sedang asyik bermain <i>online game</i> . (-)	1
		Saya merasa tidak tenang kalau saya tidak menyelesaikan permainan <i>online game</i> . (-)	2
	Tidak berbicara berbelit-belit.	Saya kebingungan menyampaikan keinginan saya untuk bermain <i>online game</i> . (-)	3
		Saya langsung menegur teman yang bermain <i>online game</i> terlalu berlebihan. (+)	4
		Saya merasa gugup ketika orang tua bertanya mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang saya lakukan. (-)	5
		Saya mencari-cari alasan ketika ada teman yang mengajak saya bermain <i>online game</i> pada saat saya sedang belajar. (-)	6
	Menerima kekurangan diri sendiri.	Saya merasa malu apabila saya tidak bisa memecahkan misi dalam permainan <i>online game</i> . (-)	7
		Saya akan menerima kekalahan ketika bermain <i>online game</i> . (+)	8
		Saya menyadari ketidakmampuan saya untuk bermain <i>online game</i> . (+)	9
		Saya memaksa untuk bermain <i>online game</i> meskipun sebenarnya saya tidak bisa. (-)	10
	Mampu menampilkan respon untuk melawan rasa takut.	Saya merasa takut ketika menolak ajakan teman untuk bermain <i>online game</i> . (-)	11
		Saya menjauh ketika melihat teman yang menjadi lawan saya saat bermain. (-)	12
Kemampuan mempertahankan hak-hak pribadi	Menatap lawan bicara	Ketika ada orang yang berbicara tentang <i>online game</i> saya memperhatikannya dengan seksama. (+)	13
		Saya lebih memperhatikan permainan daripada mendengarkan teman yang memberikan petunjuk permainan. (-)	14
	Menanyakan alasan setiap diminta untuk melakukan sesuatu.	Saya langsung menyetujui ketika ada teman yang mengajak saya bermain <i>online game</i> tanpa menanyakan alasannya terlebih dahulu. (-)	15
	Berusaha mencapai tujuan dalam	Saya merasa penasaran apabila permainan yang dimainkan belum memperoleh skor tertinggi. (-)	16

	situasi tertentu.	Saya terus memecahkan misi dalam <i>online game</i> meskipun saya mengabaikan aktivitas saya. (-)	17
		Saya membagi waktu antara bermain <i>online game</i> dengan jadwal belajar saya, supaya nilai-nilai di sekolah tetap bagus. (+)	18
		Saya membeli buku tentang <i>online game</i> untuk membantu saya ketika bermain, meskipun buku itu harganya mahal. (-)	19
	Menerima dan menghargai pujian orang lain.	Saya tidak peduli dengan pujian orang lain tentang kehebatan saya bermain <i>online game</i> . (-)	20
Kemampuan mengungkapkan perasaan dan pikiran	Memberikan pujian untuk menghargai tingkah laku orang lain.	Saya tidak peduli ketika mengetahui ada teman yang berhasil menyelesaikan sebuah misi dalam <i>online game</i> . (-)	21
		Saya memberikan pujian kepada teman atau <i>gamer</i> lain yang berhasil mendapatkan skor tertinggi dalam <i>online game</i> . (+)	22
	Mengungkapkan perasaan kepada orang lain secara spontan dan tidak berlebihan.	Saya enggan memberikan pendapat yang berbeda dengan orang lain tentang permainan-permainan dalam <i>online game</i> . (-)	23
		Saya akan menegur orang yang membuat kegaduhan di sekitar saya ketika saya sedang asyik bermain <i>online game</i> . (+)	24
		Saya merasa bingung bagaimana cara menghindari ajakan teman yang mengajak bolos sekolah untuk bermain <i>online game</i> . (-)	25
	Berbicara mengenai diri sendiri.	Saya membanggakan diri sendiri karena kehebatan saya bermain <i>online game</i> . (+)	26
		Saya merasa tidak percaya diri kalau ada teman yang lebih hebat bermain <i>online game</i> . (-)	27
		Saya malas membicarakan mengenai <i>online game</i> . (-)	28
	Menyampaikan persetujuan dan ketidaksetujuan terhadap sesuatu.	Ketika salah seorang teman mengajak saya untuk bermain <i>online game</i> pada jam sekolah, saya langsung setuju dengan ajakannya. (-)	29
		Saya mengisi waktu luang saya dengan bermain <i>online game</i> dengan teman-teman. (-)	30
		Sebelum mendapatkan skor yang tinggi, saya tidak berhenti bermain <i>online game</i> . (-)	31
	Menampilkan respon positif dan respon negatif terhadap orang lain.	Saya sangat berterima kasih kepada teman yang membantu saya menyelesaikan misi dalam permainan <i>online game</i> . (+)	32
Saya mengungkapkan kekesalan pada teman yang memaksa saya bermain <i>online game</i> . (-)		33	
Saya tidak peduli ketika ada teman yang		34	

		membicarakan tentang <i>online game</i> . (-)	
Kemampuan untuk menyatakan keyakinan	Menolak permintaan dengan tegas	Saya sulit mengatakan “Tidak” terhadap permintaan orang lain yang mengajak saya bermain <i>online game</i> , padahal saya ingin menolaknya. (-)	35
		Saya mengikuti keinginan teman yang mengajak saya untuk bermain <i>online game</i> . (-)	36
		Saya merasa nyaman mengatakan “Tidak” ketika menolak permintaan orang lain untuk bermain <i>online game</i> . (+)	37
		Saya mampu mengendalikan keinginan yang timbul dari dalam diri untuk bermain <i>online game</i> . (+)	38
		Saya merasa lega ketika mampu membagi waktu antara bermain <i>online game</i> dengan aktivitas sehari-hari. (+)	39
		Saya mengabaikan tugas dan kewajiban saya, yang penting target saya untuk berhasil mendapatkan skor tinggi berhasil saya capai. (-)	40
	Bertanggung jawab atas sikap dan perbuatan sendiri.	Saya menerima konsekuensi yang didapatkan dari bermain <i>online game</i> secara berlebihan. (+)	41
		Saya tidak peduli dengan kewajiban saya, yang penting saya puas bermain <i>online game</i> . (-)	42
		Karena takut mendapatkan nilai yang jelek, maka saya mengurangi frekuensi dan waktu bermain <i>online game</i> . (+)	43
		Saya dimarahi orangtua gara-gara terlalu sering bermain <i>online game</i> . (-)	44
		Ketika akan ada ujian, saya tetap bermain <i>online game</i> . (-)	45

Tabel 3.3  
Kisi – Kisi Instrumen Tingkat Asertif Remaja Terhadap *Online Game*  
(Setelah Uji Coba)

Aspek	Indikator	Pernyataan	No. Item
Kemampuan untuk memahami ketakutan dan keyakinan yang irasional	Tidak menampilkan tingkah laku yang dapat menampilkan rasa cemas.	Saya akan marah apabila ada teman yang mengganggu ketika saya sedang asyik bermain <i>online game</i> . (-)	1
		Saya merasa tidak tenang kalau saya tidak menyelesaikan permainan <i>online game</i> . (-)	2
	Tidak berbicara berbelit-belit.	Saya kebingungan menyampaikan keinginan saya untuk bermain <i>online game</i> . (-)	3
		Saya merasa gugup ketika orang tua bertanya mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang saya lakukan. (-)	4
		Saya mencari-cari alasan ketika ada teman yang mengajak saya bermain <i>online game</i> pada saat saya sedang belajar. (-)	5
	Menerima kekurangan diri sendiri.	Saya merasa malu apabila saya tidak bisa memecahkan misi dalam permainan <i>online game</i> . (-)	6
		Saya memaksa untuk bermain <i>online game</i> meskipun sebenarnya saya tidak bisa. (-)	7
	Mampu menampilkan respon untuk melawan rasa takut.	Saya merasa takut ketika menolak ajakan teman untuk bermain <i>online game</i> . (-)	8
		Saya menjauh ketika melihat teman yang menjadi lawan saya saat bermain. (-)	9
Kemampuan mempertahankan hak-hak pribadi	Menatap lawan bicara.	Saya lebih memperhatikan permainan daripada mendengarkan teman yang memberikan petunjuk permainan. (-)	10
	Menanyakan alasan setiap diminta untuk melakukan sesuatu.	Saya langsung menyetujui ketika ada teman yang mengajak saya bermain <i>online game</i> tanpa menanyakan alasannya terlebih dahulu. (-)	11
	Berusaha mencapai tujuan dalam situasi tertentu.	Saya merasa penasaran apabila permainan yang dimainkan belum memperoleh skor tertinggi. (-)	12
		Saya terus memecahkan misi dalam <i>online game</i> meskipun saya mengabaikan aktivitas saya. (-)	13
		Saya membagi waktu antara bermain <i>online game</i> dengan jadwal belajar saya, supaya nilai-nilai di sekolah tetap bagus. (+)	14
		Saya membeli buku tentang <i>online game</i> untuk membantu saya ketika bermain, meskipun buku itu	15



		harganya mahal. (-)	
	Menerima dan menghargai pujian orang lain.	Saya tidak peduli dengan pujian orang lain tentang kehebatan saya bermain <i>online game</i> . (-)	16
Kemampuan mengungkapkan perasaan dan pikiran	Memberikan pujian untuk menghargai tingkah laku orang lain.	Saya tidak peduli ketika mengetahui ada teman yang berhasil menyelesaikan sebuah misi dalam <i>online game</i> . (-)	17
	Mengungkapkan perasaan kepada orang lain secara spontan dan tidak berlebihan.	Saya merasa bingung bagaimana cara menghindari ajakan teman yang mengajak bolos sekolah untuk bermain <i>online game</i> . (-)	18
	Berbicara mengenai diri sendiri.	Saya merasa tidak percaya diri kalau ada teman yang lebih hebat bermain <i>online game</i> . (-)	19
		Saya malas membicarakan mengenai <i>online game</i> . (-)	20
	Menyampaikan persetujuan dan ketidaksetujuan terhadap sesuatu	Ketika salah seorang teman mengajak saya untuk bermain <i>online game</i> pada jam sekolah, saya langsung setuju dengan ajakannya. (-)	21
		Sebelum mendapatkan skor yang tinggi, saya tidak berhenti bermain <i>online game</i> . (-)	22
	Menampilkan respon positif dan respon negatif terhadap orang lain.	Saya tidak peduli ketika ada teman yang membicarakan tentang <i>online game</i> . (-)	23
Kemampuan untuk menyatakan keyakinan	Menolak permintaan dengan tegas.	Saya sulit mengatakan “Tidak” terhadap permintaan orang lain yang mengajak saya bermain <i>online game</i> , padahal saya ingin menolaknya. (-)	24
		Saya mengikuti keinginan teman yang mengajak saya untuk bermain <i>online game</i> . (-)	25
		Saya merasa nyaman mengatakan “Tidak” ketika menolak permintaan orang lain untuk bermain <i>online game</i> . (+)	26
		Saya merasa lega ketika mampu membagi waktu antara bermain <i>online game</i> dengan aktivitas sehari-hari. (+)	27
		Saya mengabaikan tugas dan kewajiban saya, yang penting target saya untuk berhasil mendapatkan skor tinggi berhasil saya capai. (+)	28
	Bertanggung jawab atas sikap dan perbuatan sendiri.	Saya tidak peduli dengan kewajiban saya, yang penting saya puas bermain <i>online game</i> . (-)	29
		Karena takut mendapatkan nilai yang jelek, maka saya mengurangi frekuensi dan waktu bermain <i>online game</i> . (+)	30

		Saya dimarahi orangtua gara-gara terlalu sering bermain <i>online game</i> . (-)	31
		Ketika akan ada ujian, saya tetap bermain <i>online game</i> . (-)	32

### E. Uji Coba Alat Ukur

Kuesioner sebagai alat pengumpul data yang dipergunakan telah melalui beberapa tahap pengujian, sebagai berikut.

#### 1. Uji Kelayakan Instrumen

Uji kelayakan instrument bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan instrument dari segi bahasa, konstruk, dan konten. Penimbangan dilakukan oleh tiga dosen ahli/dosen dari jurusan Psikologi Bimbingan dan Konseling. Penilaian oleh 3 dosen ahli dilakukan dengan memberikan penilaian pada setiap item dengan kualifikasi Memadai (M) dan Tidak Memadai (TM). Item yang diberi nilai M menyatakan bahwa item tersebut bisa digunakan, dan item yang diberi nilai TM menyatakan dua kemungkinan yaitu item tersebut tidak bisa digunakan atau diperlukannya revisi pada item tersebut.

#### 2. Uji Keterbacaan

Uji keterbacaan dilakukan kepada subjek usia remaja yaitu kepada lima orang siswa SMA untuk mengukur sejauh mana keterbacaan instrumen dengan tujuan untuk mengetahui kata-kata yang kurang dipahami, sehingga kalimat dalam pernyataan dapat disederhanakan tanpa mengubah maksud dari pernyataan tersebut.

Setelah uji keterbacaan maka untuk pernyataan-pernyataan yang tidak dipahami kemudian direvisi sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat dimengerti oleh usia remaja dan kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya.

### 3. Uji Validitas dan Reliabilitas

#### a. Uji Validitas Butir Item

Pengujian validitas butir item yang dilakukan dalam penelitian adalah seluruh item yang terdapat dalam angket yang mengungkap perilaku adiksi *online game* pada remaja dan perilaku asertif remaja terhadap *online game*. Pengolahan data dalam penelitian dilakukan dengan bantuan program SPSS 14.0 *for windows*. Kegiatan uji validitas butir item dilakukan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur (Sugiyono, 2004: 267). Pengujian validitas alat pengumpul data ini akan menggunakan rumus korelasi *product-moment* dengan skor mentah.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi yang dicari
- $xy$  : Jumlah perkalian antara skor x dan skor y
- $x^2$  : Jumlah skor x yang dikuadratkan
- $y^2$  : Jumlah skor y yang dikuadratkan

(Arikunto, 2002b:245)

Semakin tinggi nilai validitas soal menunjukkan semakin valid instrumen tersebut digunakan di lapangan.

Untuk melihat signifikasinya digunakan rumus t sebagai berikut.

$$t = r \sqrt{\frac{n - 2}{1 - r^2}}$$

dimana :

t = harga  $t_{hitung}$  untuk tingkat signifikansi

r = koefisien korelasi

n = banyaknya subjek

#### b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen ditunjukkan sebagai derajat keajegan (konsistensi) skor yang diperoleh oleh subjek penelitian dengan instrumen yang sama dalam kondisi yang berbeda. Derajat konsistensi diperoleh sebagai proporsi varians skor perolehan subjek. Dalam hal ini, skor perolehan terdiri dari skor skor murni dan skor kekeliruan galat pengukuran. Oleh karena itu, reliabilitas instrumen secara operasional dinyatakan sebagai koefisien korelasi ( $r$ ) (Suryabrata, 1999:41).

Untuk mengetahui tingkat reliabilitas instrumen diolah dengan metode statistika memanfaatkan program komputer Microsoft Excel 2003 dan SPSS 14.0 *for windows*, peneliti melakukan pendekatan sebagai berikut:

- (1) Butir-butir pernyataan yang telah valid di bagi menjadi dua bagian, yaitu pernyataan dengan nomor awal dan pernyataan dengan nomor akhir.
- (2) Skor butir-butir pernyataan awal dijadikan variabel x dan skor dari butir-butir pernyataan akhir dijadikan variabel y.

- (3) Mengkorelasikan antara skor butir-butir pernyataan yang bernomor awal dengan butir-butir pernyataan yang bernomor akhir dengan menggunakan rumus *Spearman Brown*, sebagai berikut.

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Dimana:

$r_i$  = reliabilitas internal seluruh instrumen

$r_b$  = korelasi *product moment* antara belahan pertama dan belahan kedua.

Guilford (1954, dalam Furqon, 1999) mengatakan harga reliabilitas berkisar antara -1 sampai dengan +1, harga reliabilitas yang diperoleh berada di antara rentangan tersebut. Dimana makin tinggi harga reliabilitas instrumen maka semakin kecil kesalahan yang terjadi, dan makin kecil harga reliabilitas maka semakin tinggi kesalahan yang terjadi. Fraenkel & Wallen (1993, dalam Nurjanni, 2006) mempunyai patokan bahwa sedikitnya 0,70 sebagai harga minimal bagi reliabilitas instrumen pengumpul data yang dikumpulkan.

Pada studi uji coba instrumen diperoleh harga reliabilitas sebesar 0,850 untuk alat ukur *addiction level* dan 0,894 untuk alat ukur tingkat asertif remaja terhadap *online game* dengan tingkat kepercayaan 95%, artinya tingkat korelasi atau derajat keterandalan sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrument yang dibuat tidak perlu direvisi.

Keterangan :

0,00 – 0,199	derajat keterandalan sangat rendah
0,20 – 0,399	derajat keterandalan rendah
0,40 – 0,599	derajat keterandalan cukup
0,60 – 0,799	derajat keterandalan tinggi
0,80 – 1,00	derajat keterandalan sangat tinggi

#### 4. Revisi Akhir dan Pengemasan Instrumen Bentuk Final

Item-item instrumen yang memenuhi kualifikasi dihimpun dan diperbaiki sesuai kebutuhan. Sehingga dihasilkan seperangkat instrumen yang siap untuk digunakan dalam pengumpulan data terhadap subjek penelitian.

#### F. Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian yaitu siswa yang adiksi terhadap *online game*, dengan karakteristik sebagai berikut.

1. Berada pada rentang usia 16-18 tahun. Pemilihan sampel disesuaikan dengan peminat *online game* yang mayoritas kaum remaja.
2. Memiliki pengalaman bermain *online game* minimal 1 bulan. Selama rentang waktu 1 bulan diharapkan *gamer* sudah memiliki penghayatan akan aktivitas bermain *online game* dan problematika yang muncul berkaitan dengan aktivitasnya tersebut.
3. Menghabiskan waktu selama 4 – 10 jam dalam sehari untuk bermain *online game*.
4. Siswa SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung yang termasuk ke dalam kategori adiksi tingkat tinggi dan kategori asertif tingkat rendah (tidak asertif).

Pemilihan sampel penelitian didasarkan atas asumsi sebagai berikut.

1. Dalam perkembangannya, siswa SMA tergolong pada usia remaja madya yang dianggap sangat berarti, sehingga kebanyakan siswa menghabiskan waktunya untuk bermain di luar rumah.

2. Masa SMA sedang gencar-gencarnya untuk memperoleh kesenangan untuk dirinya sendiri, sehingga mengabaikan kewajibannya untuk belajar dan seringkali tidak bisa membagi waktunya.
3. Siswa yang sekolah dan tinggal di daerah perkotaan tentu akan mengenal teknologi lebih baik bila dibandingkan dengan anak-anak yang tinggal di pinggiran kota, sehingga anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan tentu akan mengenal lebih baik dan lebih banyak bergelut dengan *online game*.

## **G. Persiapan Pengumpulan Data Penelitian**

### **1. Penyusunan Proposal**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun proposal penelitian. Proses penyusunan proposal dimulai dari pengajuan tema bahasan penelitian kepada dewan skripsi. Setelah tema disetujui oleh dewan skripsi, selanjutnya proposal tersebut diseminarkan untuk mendapatkan berbagai masukan dari dewan skripsi dan dari teman-teman mahasiswa lainnya sebagai peserta seminar. Setelah tema tersebut disetujui oleh Dewan Skripsi, peneliti merumuskan judul penelitian dalam bentuk proposal. Berdasarkan masukan-masukan yang diperoleh ketika seminar, proposal kemudian direvisi dan hasil revisi diajukan kembali untuk memperoleh pengesahan dan pengangkatan dosen pembimbing skripsi.

### **2. Perizinan Penelitian**

Perizinan penelitian dilakukan sebagai persiapan selanjutnya untuk mengumpulkan data. Proses perizinan penelitian dimaksudkan untuk memperlancar pelaksanaan pengumpulan data. Perizinan penelitian diperoleh dari

Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, BAAK UPI, Badan Persatuan Bangsa Perlindungan dan Pemberdayaan Masyarakat, Dinas Pendidikan Kota Bandung, dan SMA Angkasa Bandung.

### 3. Penyusunan dan Pengembangan Alat Pengumpul Data

Penyusunan alat pengumpul data dimulai dengan membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek yang diukur, yaitu tingkat adiksi *online game* dan tingkat asertif subjek. Butir-butir pernyataan dibuat berdasarkan indikator yang tampak pada subjek yang adiksi terhadap *online game*. Kemudian kisi-kisi instrumen dinilai kelayakannya oleh dosen yang berkompeten di bidangnya. Setelah melalui uji kelayakan instrumen, kisi-kisi instrumen disempurnakan dan disusun menjadi instrumen yang siap digunakan sebagai alat pengumpulan data.

## H. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang dilakukan dalam melaksanakan pengumpulan data, sebagai berikut.

### 1. Observasi awal

Tanggal 26 Juni 2008 melakukan wawancara kepada wakil kepala sekolah SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung mengenai fenomena adiksi *online game* pada siswa.

### 2. Penyebaran inventori

- a) Mengecek alat pengumpul data, mengecek kelengkapan pedoman, dan lembar alasan.



- b) Mengecek siswa yang menjadi sampel dalam penelitian dan menjelaskan maksud kedatangan peneliti.
- c) Menjelaskan secara singkat mengenai prokrastinasi (indikator, area dan faktor penyebab).
- d) Menjelaskan petunjuk pengerjaan inventori kepada siswa, kemudian siswa mengisi inventori.
- e) Mengumpulkan inventori setelah siswa selesai mengerjakan.
- f) Mengecek ulang dan memeriksa kelengkapan identitas dan jawaban pada setiap lembar jawaban.

## **I. Prosedur Pengolahan Data**

### **1. Penetapan Penyekoran Instrumen**

#### **b. Alat Ukur *Addiction Level***

Pernyataan-pernyataan pada alat ukur *addiction level* pada pemain *online game* ini terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Masing-masing pernyataan menyediakan empat alternatif jawaban, yaitu: Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), Tidak Pernah (TP). Skor setiap pernyataan berkisar antara 1 sampai dengan 4, sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh subjek, yaitu sebagai berikut.

Skor Jawaban	Nilai untuk Skor Positif	Nilai untuk Skor Negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Jarang (JR)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Perhitungan skor *addiction level* adalah dengan menjumlahkan seluruh skor dari tiap-tiap pernyataan sehingga didapatkan skor total *addiction level*. Untuk membagi responden kedalam dua tingkat adiksi digunakan kategorisasi total skor *addiction level*, yaitu *high level addiction* dan *low level addiction*. *Addiction level* diwakili oleh dimensi-dimensi, yaitu dari *tolerance, euphoria, salience, conflict, withdrawal* dan *relapse and reinstatement*. Untuk mengetahui dua tingkat adiksi dalam penelitian ini dilakukan pembuatan kategori dengan langkah-langkah, sebagai berikut.

- 1) Menghitung skor total masing-masing responden.
- 2) Menentukan nilai tertinggi dan terendah.
- 3) Menentukan selisih dari nilai tertinggi dan terendah.
- 4) Selisih yang didapat kemudian dibagi dua.
- 5) Hasil selisih yang didapat adalah besar rentang dari kedua kategori.
- 6) Membuat norma kriteria berdasarkan rentang tersebut untuk menentukan tinggi atau rendahnya skor yang diperoleh subjek.
- 7) Menentukan tingkat adiksi.

Menentukan nilai tertinggi dan nilai terendah

$$\text{Nilai tertinggi} : \text{Skor maksimal} \times \text{Jumlah pernyataan} = 4 \times 40 = 160$$

$$\text{Nilai terendah} : \text{Skor minimal} \times \text{Jumlah pernyataan} = 1 \times 40 = 40$$

Menentukan selisih dari nilai tertinggi dan terendah

$$160 - 40 = 120$$

Menentukan besar rentang

$$120 / 2 = 60$$

Menentukan rentang norma kriteria *addiction level*

Kategori	Derajat	Interpretasi
40 – 99	<i>Low addiction</i>	Merasa mampu mengontrol kompulsi dalam dirinya untuk bermain <i>online game</i> dan memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya.
100 – 160	<i>High addiction</i>	Merasakan kompulsi yang tidak terkontrol dalam dirinya untuk mengulangi tingkah laku bermain <i>online game</i> dan tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya

c. Alat Ukur Tingkat Asertif

Pernyataan-pernyataan pada alat ukur tingkat asertif pada pemain *online game* ini terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Masing-masing pernyataan menyediakan menyediakan empat alternatif jawaban, yaitu: Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), Tidak Pernah (TP). Skor setiap pernyataan berkisar antara 1 sampai dengan 4, sesuai dengan jawaban yang diberikan oleh subjek, yaitu sebagai berikut.

Skor Jawaban	Nilai untuk Skor Positif	Nilai untuk Skor Negatif
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Jarang (JR)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Perhitungan skor tingkat asertif adalah dengan *menjumlahkan* seluruh skor dari tiap-tiap pernyataan sehingga didapatkan skor total *addiction level*. Untuk membagi responden ke dalam dua tingkat asertif digunakan kategorisasi total skor tingkat asertif, yaitu asertif optimal dan asertif tidak/kurang optimal. Tingkat asertif subjek diwakili oleh dimensi-dimensi, yaitu dari kemampuan mengungkapkan perasaan, kemampuan untuk menyatakan keyakinan dan pemikiran secara terbuka, dan

kemampuan mempertahankan hak-hak pribadi. Untuk mengetahui dua tingkat asertif subjek dalam penelitian ini dilakukan pembuatan kategori dengan langkah-langkah, sebagai berikut.

- 1) Menghitung skor total masing-masing responden.
- 2) Menentukan nilai tertinggi dan terendah.
- 3) Menentukan selisih dari nilai tertinggi dan terendah.
- 4) Selisih yang didapat kemudian dibagi dua.
- 5) Hasil selisih yang didapat adalah besar rentang dari kedua kategori.
- 6) Membuat norma kriteria berdasarkan rentang tersebut untuk menentukan tinggi atau rendahnya skor yang diperoleh subjek.
- 7) Menentukan tingkat asertif.

Menentukan nilai tertinggi dan nilai terendah

$$\text{Nilai tertinggi} : \text{Skor maksimal} \times \text{Jumlah pernyataan} = 4 \times 32 = 128$$

$$\text{Nilai terendah} : \text{Skor minimal} \times \text{Jumlah pernyataan} = 1 \times 32 = 32$$

Menentukan selisih dari nilai tertinggi dan terendah

$$128 - 32 = 96$$

Menentukan besar rentang

$$96 / 2 = 48$$

Menentukan rentang norma kriteria tingkat kognisi

Kategori	Derajat	Interpretasi
32 – 80	Tidak Asertif	Merasa tidak mampu untuk bersikap tegas atau menolak terhadap ajakan untuk bermain <i>online game</i> , baik yang datang dari dalam diri subjek maupun dari luar diri subjek.
81 – 128	Asertif	Merasa mampu untuk bersikap tegas atau menolak terhadap ajakan untuk bermain <i>online game</i> , baik yang datang dari dalam diri subjek maupun dari luar diri subjek.

Berdasarkan pengolahan skor dari tingkat adiksi dan perilaku asertif, maka yang akan memperoleh intervensi adalah remaja yang memiliki skor adiksi tinggi (100-160) dan memiliki skor perilaku asertif rendah (32-80), dari 48 jumlah populasi yang diseleksi, terjaring 22 sampel yang berada pada kategori adiksi tinggi. Kemudian dari 22 sampel yang memiliki tingkat adiksi tinggi, terjaring 20 sampel berada pada kategori perilaku asertif rendah. Maka, yang akan memperoleh bantuan adalah siswa yang memperoleh skor adiksi tinggi dan skor perilaku asertif rendah, yaitu sebanyak 20 orang siswa.

## 2. Verifikasi Data

Verifikasi data memiliki tujuan untuk menyeleksi data yang dianggap layak untuk diolah. Tahapan verifikasi data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan pengecekan jumlah inventori yang telah terkumpul.
- b. Memberikan nomor urut pada setiap inventori untuk menghindari kesalahan pada saat melakukan rekapitulasi data.
- c. Melakukan tabulasi data yaitu perekapan data yang diperoleh dari siswa dengan melakukan penyekoran sesuai dengan tahapan penyekoran yang telah ditetapkan. Setelah dilakukan tabulasi data maka dilanjutkan melakukan perhitungan statistik sesuai dengan analisis yang dibutuhkan.

## 3. Analisis Data

Penelitian pra eksperimen dengan model *pretest-posttest design* melakukan pengukuran sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan.

$$O_1 \times O_2$$

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan nilai tes kedua. Tujuan peneliti adalah membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara kedua nilai yang didapatkan secara signifikan. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk mendapatkan perbedaan nilai digunakan teknik yang disebut uji-t (t-tes).

Langkah-langkah analisis data pra eksperimen dengan model *pretest-posttest design*, sebagai berikut.

- a) Mencari rerata nilai tes awal ( $O_1$ ).
- b) Mencari rerata nilai tes akhir ( $O_2$ ).
- c) Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t, dengan rumus:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- T = harga t untuk sampel berkorelasi  
D = (*difference*), perbedaan antara skor tes awal dengan skor tes akhir untuk setiap individu  
D = rerata dari nilai perbedaan (rerata dari D)  
D<sup>2</sup> = kuadrat dari D  
N = banyaknya subjek penelitian

Subjek penelitian pada desain *pretest-posttest* merupakan sampel yang oleh Donald Ary (Suharsimi Arikunto, 2003: 509) disebut sebagai *non-independent sample*, disebut demikian karena yang diuji perbedaannya adalah rerata dari dua nilai yang dimiliki oleh subjek yang sama.