

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang memungkinkan dilakukannya pencatatan data hasil penelitian secara nyata dalam bentuk data numerikal atau angka sehingga memudahkan proses analisis dan penafsirannya dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik (analisis statistik). Pendekatan kuantitatif dipilih untuk mendapatkan gambaran umum dari aspek kecanduan *online game* pada remaja.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang suatu permasalahan yang sedang terjadi dengan cara mengolah, menganalisis, menafsirkan dan menyimpulkan data hasil penelitian yaitu mengenai kecanduan *online game* pada remaja yang diuraikan secara gamblang kemudian dibuat program bimbingan untuk memberikan perlakuan/intervensi yang tepat sesuai temuan penelitian di lapangan.

C. Definisi Operasional Variabel

Perilaku kecanduan *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 kecanduan 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) *Interpersonal conflict* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.
- d. *Tolerance* : aktivitas bermain *online game* 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 kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

D. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan penelitian dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, maka jenis instrumen yang relevan untuk digunakan adalah angket.

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2009:199), “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat kecanduan *online game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2011/2012. Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data utama karena angket memungkinkan dalam mengumpulkan data pada waktu yang bersamaan dan dengan populasi yang cukup besar.

Bentuk angket yang digunakan adalah angket berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup. Angket bentuk ini merupakan angket yang jawabannya telah tersedia dan responden hanya menjawab setiap pernyataan dengan cara memilih alternatif jawaban yang telah disediakan. Seperti yang diungkapkan oleh Ali

(1993:69), “Bentuk jawaban tertutup (*closed form* atau *pre-coded*), yakni angket yang pada setiap itemnya sudah tersedia berbagai alternatif jawaban”.

Langkah-langkah dalam penyusunan angket pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Merumuskan tujuan angket dan menetapkan batasannya.
- 2) Menjabarkan variabel penelitian menjadi sub-variabel yang lebih spesifik.
- 3) Merumuskan indikator-indikator yang akan dijadikan pertanyaan melalui kisi-kisi instrumen penelitian.
- 4) Menyusun pertanyaan angket beserta alternatif jawabannya.

Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala *likert*. Sugiyono (2010: 134) menyatakan ”skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Fenomena sosial disini telah ditetapkan sebagai variabel penelitian. Lebih lanjut Sugiyono (2009: 134) menjelaskan “dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.”

Berikut digambarkan rentang skala pada model *likert*

Tabel 3.1
Rentang Skala *Likert*

Pernyataan	Sangat sesuai	Sesuai	Ragu-ragu	Tidak sesuai	Sangat tidak sesuai
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

Berdasarkan proses pengembangan teori dan perumusan indikator tentang kecanduan *online game*, penulis menyusun pernyataan berbentuk angket yang mengacu pada kisi-kisi di bawah ini.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Alat Pengumpul Data Kecanduan *Online Game* pada Remaja (Sebelum Uji Coba)

No.	Aspek	Indikator	No. Butir Soal		
			(+)	(-)	Jml
1.	<i>Salience</i>	<i>Cognitive Salience</i> Sering atau tidaknya subjek membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i>	1, 2, 3		3
		Sering atau tidaknya subjek membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> dalam mimpinya.	4, 5		2
		<i>Behavioral Salience</i> Sebagian besar aktivitas subjek sehari-hari adalah bermain <i>online game</i>	6, 7		2
		Subjek berupaya meluangkan waktu untuk bisa bermain <i>online game</i>	8, 9		2
		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.	10, 11		2
		Subjek menunda aktivitas lain jika sedang bermain <i>online game</i>	12, 13		2
		2.	<i>Euphoria</i>	Merasa lebih bersemangat pada saat bermain <i>online game</i>	14, 15
Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>online game</i>					
Merasa lebih bersemangat menerima tantangan dalam permainan <i>online game</i>	18, 19				2

3.	<i>Conflict</i>	<i>External Conflict</i> Sering atau tidaknya mendapat komentar negative dari keluarga mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang menghabiskan banyak waktu	20, 21		2
		Sering atau tidaknya mendapat kemarahan dari orang tua mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang berlebihan	22, 23		2
		Sering atau tidaknya mendapat sindiran dari teman-teman mengenai waktu luang yang jarang subjek habiskan dengan teman-teman	24, 25		2
		Jumlah pertemuan dengan teman-teman yang sudah mulai jarang	26, 27, 28		3
		<i>Internal conflict</i> Perasaan kebingungan pada saat harus memilih antara bermain <i>online game</i> atau melakukan aktivitas lain	29, 30		2
4.	<i>Tolerance</i>	Subjek merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan	31, 32		2
		Subjek melakukan peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pada awal bermain <i>online game</i> dengan kondisi sekarang	33,34		2
5.	<i>Withdrawl</i>	Muncul perasaan gelisah jika tidak bermain <i>game</i>	35, 36		2
		Muncul perasaan cemas jika tidak bermain <i>online game</i>	37,38		2
6.	<i>Relapse and Reinstatement</i>	Muncul perasaan ingin bermain <i>online game</i> lagi setelah kebiasaan itu berhenti	39		1
		Melakukan kembali kegiatan bermain <i>online game</i> setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut	40, 41		2
		Intensitas bertambah setelah sempat mengalami penghentian	42		1

Tabel 3.3
Kisi-kisi Alat Pengumpul Data Kecanduan *Online Game* pada Remaja
(Setelah Uji Coba)

No.	Aspek	Indikator	No. Butir Soal		
			(+)	(-)	Jml
1.	<i>Saliency</i>	<i>Cognitive Saliency</i> Sering atau tidaknya subjek membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i>	1, 2		2
		Sering atau tidaknya subjek membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> dalam mimpinya.	3		1
		<i>Behavioral Saliency</i> Sebagian besar aktivitas subjek sehari-hari adalah bermain <i>online game</i>	4,5		2
		Subjek berupaya meluangkan waktu untuk bisa bermain <i>online game</i>	6		1
		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.	7		1
		Subjek menunda aktivitas lain jika sedang bermain <i>online game</i>	8, 9		2
		2.	<i>Euphoria</i>	Merasa lebih bersemangat pada saat bermain <i>online game</i>	10, 11
Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>online game</i>	12,13			2	
Merasa lebih bersemangat menerima tantangan dalam permainan <i>online game</i>	14, 15			2	
3.	<i>Conflict</i>	<i>External Conflict</i> Sering atau tidaknya mendapat komentar negative dari keluarga mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang menghabiskan banyak waktu	16, 17		2
		Sering atau tidaknya mendapat kemarahan dari orang tua	18		1

		mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang berlebihan			
		Sering atau tidaknya mendapat sindiran dari teman-teman mengenai waktu luang yang jarang subjek habiskan dengan teman-teman	19		1
		Jumlah pertemuan dengan teman-teman yang sudah mulai jarang	20, 21		2
		<i>Internal conflict</i> Perasaan kebingungan pada saat harus memilih antara bermain <i>online game</i> atau melakukan aktivitas lain	22		1
4.	<i>Tolerance</i>	Subjek merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan	23		1
		Subjek melakukan peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pada awal bermain <i>online game</i> dengan kondisi sekarang	24		1
5.	<i>Withdrawal</i>	Muncul perasaan gelisah jika tidak bermain <i>game</i>	25,26		2
		Muncul perasaan cemas jika tidak bermain <i>online game</i>	27		1
6.	<i>Relapse and Reinstatement</i>	Muncul perasaan ingin bermain <i>online game</i> lagi setelah kebiasaan itu berhenti	28		1
		Melakukan kembali kegiatan bermain <i>online game</i> setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut	29		1
		Intensitas bertambah setelah sempat mengalami penghentian	30		1

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan kumpulan unit atau individu yang menjadi subyek pada suatu penelitian. Hal ini senada dengan pendapat Arikunto

(2006:130) yang menyatakan bahwa, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sedangkan menurut Sugiyono (2009:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengungkap informasi mengenai tingkat kecanduan *online game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2011-2012, maka populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2011-2012. Pertimbangan peneliti hanya memilih siswa kelas VIII karena seiring dengan jadwal penelitian, siswa kelas IX (sembilan) menjelang menjalankan ujian akhir nasional (UAN). Sedangkan kelas VII (tujuh) masih dalam masa orientasi. Pertimbangan peneliti hanya melakukan penelitian di SMPN 1 Lembang merupakan sekolah yang terletak di kawasan strategis dan terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas *online game* di sekitar lingkungan sekolah. Rincian populasi dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini :

TABEL 3.4
POPULASI PENELITIAN

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
8A	10	15	25
8B	10	13	23
8C	10	15	25
8D	11	16	27
8E	17	20	37
8F	16	20	36
8G	13	23	36
Jumlah	87	122	209

2. Sampel

Secara sederhana sampel penelitian merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang dianggap mewakili karakteristik/sifat populasi. Hal ini senada dengan Sudjana dan Ibrahim (1989:85) yang mengatakan bahwa “Sampel adalah sebagian dari populasi terjangkau yang memiliki sifat yang sama dengan populasi.”

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling* atau Sampel Acak. Peneliti menggunakan teknik sampel acak pada penelitian ini bertujuan supaya setiap individu pada populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sumber data atau sampel penelitian. Hal ini senada dengan yang dinyatakan oleh Syaodih (2009) bahwa, “Pengambilan sampel secara acak berarti setiap individu dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk dijadikan sampel.”

Pada pelaksanaannya, teknik sampel acak ini dilakukan dengan cara *simple random sampling* atau cara sampel acak sederhana. Menurut Sudjana dan Ibrahim (1989:86), “Acak sederhana dilakukan dengan cara undian dan cara bilangan acak.”

Penentuan jumlah sampel mengacu pada pendapat Zainal Arifin (2011: 224) “jika jumlah anggota populasi berada antara 101 sampai dengan 500, maka sampel dapat diambil 30-40%”.

Penelitian kali ini menggunakan sampel 40% dari jumlah populasi diambil secara acak. Secara lebih rinci sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini :

TABEL 3.5
SAMPEL PENELITIAN

Kelas	Jumlah Siswa	Sampel (40%)
8A	25	10
8B	23	9
8C	25	10
8D	27	11
8E	37	15
8F	36	14
8G	36	14
Jumlah	209	83

F. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah :

- a. Menyusun dan konsultasi rancangan penelitian dengan dosen pembimbing.
- b. Pembuatan instrumen penelitian.
- c. Mengurus perizinan yang dipersyaratkan untuk dapat masuk ke lapangan atau daerah penelitian dalam rangka mengumpulkan data.

2. Tahap Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Terdapat dua persyaratan minimal yang harus dipenuhi oleh instrumen penelitian, yaitu validitas dan reliabilitas. Sebuah instrumen dikatakan baik jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat menangkap data variabel yang diteliti secara tepat. Zainal Arifin (2011: 245) mengatakan “validitas adalah suatu derajat ketepatan instrumen (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat mengukur apa yang akan diukur”. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 321) secara singkat

mendefinisikan validitas instrumen yaitu “tingkat ketepatan instrumen mengukur aspek yang diukur”. Jadi, Uji validitas berkaitan dengan ketepatan atau kesesuaian alat ukur terhadap konsep yang akan diukur, sehingga alat ukur benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.

Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data yang diteliti secara tepat, sehingga kualitas penelitian secara tidak langsung ditentukan oleh baik tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2009:173) bahwa “Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.”

Dalam penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk (*construct validity*) untuk mengetahui instrumennya valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2010: 177) dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli (*expert judgement*). Selanjutnya dilakukan dengan uji validitas empiris atau validitas statistik. Adapun uji validitas statistik dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *Pearson's Product Moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber: Sudijono, (2008: 206)

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi

N : Banyaknya data keseluruhan

$\sum X$: Jumlah skor X

$\sum Y$: Jumlah skor Y

Pada penelitian ini uji validitas empiris dilakukan dengan menggunakan perhitungan dengan bantuan program *SPSS 18 for Windows*.

Setelah r_{hitung} diperoleh, kemudian dibandingkan dengan r_{tabel} pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Hasil perhitungan uji validitas melalui perhitungan *SPSS 18 for Windows* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6
Validitas Instrumen Tingkat Kecanduan *Online Game*

No. Item Soal	R	Nilai kritis	keterangan
1	.239	0,220	Valid
2	.314	0,220	Valid
3	.152	0,220	Tidak Valid
4	.172	0,220	Tidak Valid
5	.223	0,220	Valid
6	.282	0,220	Valid
7	.280	0,220	Valid
8	.222	0,220	Valid
9	-.016	0,220	Tidak Valid
10	.287	0,220	Valid
11	-.021	0,220	Tidak Valid
12	.340	0,220	Valid
13	.321	0,220	Valid
14	.375	0,220	Valid
15	.252	0,220	Valid
16	.246	0,220	Valid
17	.357	0,220	Valid
18	.286	0,220	Valid
19	.226	0,220	Valid
20	.384	0,220	Valid
21	.247	0,220	Valid
22	.004	0,220	Tidak Valid
23	.314	0,220	Valid

24	-.023	0,220	Tidak Valid
25	.246	0,220	Valid
26	-.084	0,220	Tidak Valid
27	.233	0,220	Valid
28	.288	0,220	Valid
29	.025	0,220	Tidak Valid
30	.232	0,220	Valid
31	-.047	0,220	Tidak Valid
32	.426	0,220	Valid
33	.250	0,220	Valid
34	.003	0,220	Tidak Valid
35	.300	0,220	Valid
36	.229	0,220	Valid
37	-.108	0,220	Tidak Valid
38	.310	0,220	Valid
39	.288	0,220	Valid
40	.045	0,220	Tidak Valid
41	.239	0,220	Valid
42	.229	0,220	Valid

r tabel untuk responden berjumlah 83 orang adalah 0,220. Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat hasil uji validitas dari 42 butir pernyataan tentang tingkat kecanduan *online game*. Setelah diuji cobakan terdapat 30 pernyataan yang dianggap valid.

Zainal Arifin (2011: 248) menjelaskan “reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang bersangkutan. Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Ronny Kountur (2009: 165) “reliabilitas (*reliability*) berhubungan dengan konsistensi. Suatu instrumen penelitian disebut reliabel apabila instrumen tersebut konsisten dalam memberikan penilaian atas apa yang diukur”. Jadi, uji reliabilitas adalah

ketetapan/kejegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya, artinya kapanpun alat itu digunakan maka akan memberikan hasil ukur yang sama.

Metode uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas internal consistency atau *internal consistency method* dengan menggunakan *Cronbach's Alpha*. Menurut Ronny Kountur (2009: 168) “*cronbach alpha* (α) merupakan teknik pengujian reliabilitas suatu instrumen berupa kuesioner untuk mengukur laten variabel yang paling sering digunakan karena dapat digunakan pada kuesioner yang jawaban atau tanggapannya lebih dari dua pilihan.”

Uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, sebagai berikut:

$$\alpha = \left(\frac{R}{R-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan :

Sumber: Zainal Arifin, (2009: 264)

α : *Cronbach's Alpha*

R : Jumlah butir soal

σ_b^2 : Variansi butir soal

σ_1^2 : Variansi skor total

Reliabilitas angket terbukti apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat kepercayaan 95%. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka angket dinyatakan tidak reliabel. Pada penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan perhitungan dengan bantuan program *SPSS 18 for Windows*.

Tabel 3.7
Reliabilitas Instrumen Tingkat Kecanduan *Online Game*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.618	42

Untuk melihat apakah instrumen tersebut reliabel atau tidak digunakan r_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 95%. Berdasarkan tabel perhitungan uji realibilitas melalui bantuan program *SPSS 18 for Windows* dapat diketahui bahwa nilai reliabilitas dari tingkat kecanduan adalah sebesar 0,618. Sedangkan nilai r_{tabel} dari $n = 83$ pada $\alpha = 5\%$ adalah 0,220. Dengan demikian nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, sesuai dengan ketentuan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel dan dapat dipergunakan sebagai alat pengumpul data.

3. Tahap Pelaksanaan Pengumpulan Data

Kegiatan pada tahap pelaksanaan pengumpulan data adalah :

- Mendata jumlah siswa dan guru yang akan dijadikan sumber data penelitian.
- Penyebaran angket ke sekolah yang telah ditetapkan sebagai sampel daerah penelitian.
- Mengumpulkan data-data atau dokumen-dokumen penting yang berkaitan dengan variabel penelitian.

- d. Membuat catatan lapangan mengenai fokus penelitian.
- e. Mengumpulkan hasil angket yang telah disebarakan kepada responden.
- f. Memeriksa dan menghitung angket yang kembali.

4. Tahap Pengolahan Data

Pada tahap pengolahan data, peneliti melakukan pengolahan hasil penyebaran angket sebagai instrumen utama dan menganalisis hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi sebagai instrumen pendukung. Hasil pengolahan data penelitian dibuat penafsiran serta kesimpulannya yang akan menjadi hasil atau kesimpulan dari penelitian ini.

5. Tahap Pelaporan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaporan adalah :

- a. Merumuskan hasil penelitian selama berada di lapangan.
- b. Menyusun laporan secara keseluruhan dalam bentuk skripsi.
- c. Laporan skripsi kemudian diajukan kepada tim penguji untuk dilakukan penilaian sebagaimana mestinya.

G. Analisis Data

Proes analisis dilakukan setelah seluruh pengumpulan data selesai. Data yang terkumpul terdiri dari data kuantitatif mengenai kecanduan *online game* pada remaja dan faktor penyebab kecanduan *online game* pada remaja yang diisi oleh sampel penelitian/siswa. Selanjutnya, data tersebut dianalisis menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel 2007* sebagai berikut:

1. Pertanyaan penelitian 1 mengenai gambaran umum kecanduan *online game* siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang dijawab melalui distribusi skor responden berdasarkan konversi untuk memberikan makna diagnostik terhadap skor. Langkah ini dilakukan untuk menentukan kategori tingkat kecanduan *online game* pada siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang pada kategori Sangat Rendah (SR), Rendah (R), Sedang (S), Tinggi (T) dan Sangat Tinggi (ST) dalam bentuk presentase. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a. Menentukan pengkategorian dengan menjumlahkan skor dari 30 item pernyataan (valid) dalam instrumen, kemudian dicari panjang interval setiap kelas dengan rumus sebagai berikut:

$$c = \frac{X_n - X_l}{k}$$

Keterangan :

c = Panjang interval kelas

X_n = Nilai Tertinggi

X_l = Nilai terendah

k = Banyaknya kelas, dalam hal ini adalah 5 (SR, R, S, T, dan ST)

Instrumen tingkat kecanduan *online game* pada remaja terdiri atas 30 item.

Setiap item terdiri atas 5 alternatif jawaban yang diberi nilai 1 sampai 5.

Nilai skor maksimal adalah 125, sedangkan skor minimal adalah 56. Untuk

menentukan interval setiap kategori (5 kelas), maka dilakukan perhitungan

berikut:

$$c = \frac{125-56}{5} = 13,8$$

Dengan demikian, maka interval skor untuk menentukan masing-masing kategori tingkat kecanduan *online game* pada remaja adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8
Interval Skor Gambaran Umum
Tingkat Kecanduan *Online Game* Siswa Kelas VIII SMPN 1 Lembang

Rentang Skor	Kategori
56 – 69,79	Sangat Rendah (SR)
69,8 – 83,59	Rendah (R)
83,6 – 97,39	Sedang (S)
97,4 – 111,19	Tinggi (T)
111,2 – 125	Sangat Tinggi (ST)

- b. Menghitung skor setiap sampel/siswa yang memenuhi kriteria pada setiap kategori Sangat Rendah (SR), Rendah (R), Sedang (S), Tinggi (T) dan Sangat Tinggi (ST) kemudian dibuat dalam bentuk presentase dengan dibagi oleh seluruh sampel (83) kali 100%.

(Supranto, 2000: 64)

2. Pertanyaan penelitian 2 mengenai aspek kecanduan *online game* mana yang paling menonjol dirasakan oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang dijawab dengan cara pengkategorian nilai rata-rata dari jumlah skor pada setiap aspek yang terdiri dari item-item pernyataan. Kemudian dibandingkan dengan skor idealnya dan dikalikan 100%. Adapun perhitungan skor ideal adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor ideal} = k \times \text{Nilai Maksimal}$$

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Rata-rata Jumlah Skor}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, untuk menentukan kategori Sangat Rendah (SR), Rendah (R), Sedang (S), Tinggi (T) dan Sangat Tinggi (ST) pada setiap aspek dengan menggunakan nilai skala pengukuran terbesar yaitu 5 dan skala pengukuran terkecil adalah 1. Kemudian nilai presentase tertinggi adalah 100% dan nilai presentase terendah adalah: $(1/5) \times 100\%$. Nilai rentang adalah presentase tertinggi dikurangi presentase terendah, yaitu: $100\% - 20\%$ dan nilai interval $\frac{80\%}{5} = 16\%$

(Supranto, 2000: 65)

Berdasarkan interval skor tersebut, maka untuk menentukan masing-masing aspek yang paling menonjol adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9
Interval Kategori setiap Aspek

Presentase	Kategori
20%-35,99%	Sangat Rendah (SR)
36%-51,99%	Rendah (R)
52%-67,99%	Sedang (S)
68%-83,99%	Tinggi (T)
84%-100%	Sangat Tinggi (ST)