

BAB III

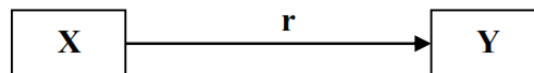
METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, metode deskriptif dan teknik korelasional. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif berdasarkan pertimbangan bahwa tingkat kebiasaan bermain *online game* dan Keterampilan sosial anak dapat diidentifikasi melalui data, kemudian dapat dianalisis. Hasil dari analisis data tersebut dapat menjelaskan keadaan tingkat kebiasaan bermain *online game* dan keterampilan sosial peserta didik. Menurut Sudjana, Nana dan Ibrahim (2007, hlm 64) menjelaskan bahwa "penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang".

Sudjana, Nana dan Ibrahim (2007, hlm. 77) menjelaskan bahwa "studi korelasi mempelajari hubungan dua variable atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variable berhubungan dengan variasi dalam variabel lain". Senada yang di sebutkan oleh Arikunto (2009, hlm. 270) bahwa "penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu". Pemilihan metode korelasional dalam penelitian ini adalah karena didasarkan kepada penelitian yang ingin dikaji dan melihat derajat hubungan antara kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yang pertama adalah variabel bebas (X) yaitu kebiasaan bermain *online game* dan yang kedua adalah variabel terikat (Y) yaitu keterampilan sosial. Gambaran hubungan antara variabel dalam penelitian ini terlihat dalam gambar berikut:



Gambar 3.1 Gambaran hubungan variabel

X = Variabel bebas (kebiasaan bermain *online game*)

Y = Variabel terkait (Keterampilan sosial)

r = Hubungan antara bermain *online game* dengan keterampilan sosial

3.2 Partisipan

Peneliti menggunakan populasi dalam penelitiannya. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir subjek penelitian yang tidak representatif. Merujuk pada pendapat Sugiyono (2009, hlm 117) bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 5 yang berjumlah 154 yang secara administratif terdaftar di SD Laboratorium UPI Cibiru tahun ajaran 2014/2015. Adapun rincian populasi dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jumlah populasi responden

Kelas	Jumlah
5A	25
5B	24
5C	24
5D	24
5E	11
5F	25
5G	25

Karakteristik peserta didik yang dijadikan populasi penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik kelas 5 SD Percontohan UPI Cibiru
- 2) Peserta didik yang bersedia mengikuti proses pengisian instrumen kebiasaan bermain *online game* dan keterampilan sosial

3.3 Instrumen Penelitian

3.3.1 Kebiasaan Bermain *Online game*

1) Definisi Operasional Variabel Kebiasaan Bermain *Online game*

Menurut Wood dan Neal (2007) kebiasaan adalah perilaku yang dilakukan secara rutin dan teratur. Wood dan Neal (2007) menegaskan bahwa kebiasaan terjadi akibat pengulangan aktivitas yang sama. Seseorang tidak perlu menganalisis lagi informasi cara melakukan ataupun manfaat dari suatu kegiatan tersebut karena dia sudah sering melakukan kegiatan tersebut. Kebiasaan memudahkan otak untuk menjalankan respons tanpa berfikir lebih lama, oleh sebab itu kebiasaan biasanya dilakukan dengan kesadaran yang kurang. Kebiasaan adalah bagian dari perilaku dan kegiatan sehari-hari. Bermain tidak akan lepas dari kehidupan manusia, setiap hari manusia akan melakukan bermain untuk menghilangkan rasa bosan dan penat ketika belajar dan bekerja. Permainan selain media penghilang rasa bosan ada fungsi lain, yaitu untuk sebagai media belajar, baik belajar mengembangkan secara fisik, akademis, maupun sosial dengan teman.

Permainan pada saat ini sudah menyesuaikan dengan peralatan dengan menggunakan teknologi, perkembangan permainan dengan alat teknologi adalah *online game*. *Online game* adalah salah satu jenis bentuk permainan yang menggunakan jaringan *internet* sebagai media permainannya. Kebiasaan bermain *online game* adalah pengulangan kegiatan bermain *online game* oleh seseorang secara terus menerus dalam waktu yang relative lama.

Kriteria kebiasaan bermain *online game* menurut Brown's (dalam Lee dan Cheung, 2013) diantaranya yaitu *salience, Tolerance, withdrawl, loss of control, relief, relapse, dan negative outcomes*. Menurut Brown seseorang dikatakan seseorang sudah terbiasa bermain *online game* adalah ketika seseorang mendapat empat dari tujuh kriteria tersebut. Brown's (dalam Lee dan Cheung, 2013) menjelaskan kriteria perilaku kebiasaan bermain *online game*, yaitu sebagai berikut:

- a) Keinginan bermain (*salience*): Menunjukkan keinginan untuk beraktivitas bermain *online game* yang tinggi dalam kehidupan seseorang,
 - 1) Keinginan tahap pemikiran (*cognitive salienc*e): keinginan yang tinggi untuk bermain *online game* pada tingkat pemikiran
 - 2) Keinginan tingkat perilaku (*behavioral salienc*e): keinginan yang tinggi untuk bermain *online game* pada tingkat perilaku
- b) Peningkatan waktu bermain (*tolerance*): Aktivitas bermain *online game* tersebut mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapat efek kepuasan
- c) Perasaan tidak menyenangkan (*withdrawal*): Timbul perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *online game*
- d) Kehilangan kontrol (*loss of control*): Keadaan dimana ketidakmampuan seseorang dalam membatasi waktu bermain *online game*
- e) Kepuasan (*relief*): Keadaan dimana seseorang merasa bahwa *online game* dapat menenangkan suasana hati
- f) Pengulangan (*relapse*): Kecenderungan untuk melakukan pengulangan kegiatan bermain *online game* atau kecenderungan karena ketidakmampuan untuk berhenti dari kegiatan bermain *online game*
- g) Timbul masalah negatif (*negative outcomes*): Keadaan dimana kegiatan *online game* menimbulkan masalah dalam pribadi dan kehidupan sosialnya
 - 1) Timbul masalah pada diri sendiri (*interpersonal conflict*)
 - 2) Timbul masalah dengan orang sekitarnya (*intrapersonal conflict*):

2) Instrumen Pengumpulan Data Kebiasaan Bermain *Online Game*

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket ini dikembangkan dari teori Brown (dalam Lee dan Cheung, 2013) tentang kriteria seseorang yang sering bermain *online game*. Adapun kisi-kisi mengenai *online game* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen kebiasaan *online game*

Kriteria	Indikator	No soal
Keinginan bermain (<i>salience</i>)	Memikirkan tentang aktivitas bermain <i>online game</i>	1-3
	Sebagian besar aktivitas sehari-hari adalah bermain <i>online game</i>	4-5
	Berupaya meluangkan waktu untuk bisa bermain <i>online game</i>	6-8
Peningkatan waktu bermain (<i>tolerance</i>)	Merasa Kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan <i>online game</i>	9-11
Perasaan tidak menyenangkan (<i>withdrawal</i>)	Muncul perasaan tidak menyenangkan ketika tidak bermain <i>online game</i>	12-15
Kehilangan kontrol (<i>loss of control</i>)	Merasa bosan ketika tidak bermain <i>online game</i>	16-17
	Sulit untuk mengurangi bermain <i>online game</i>	18-19
Pengulangan (<i>relapse</i>)	Muncul perasaan ingin berhenti bermain <i>online game</i>	20
	Sulit untuk menghentikan aktivitas bermain <i>online game</i>	21-23
Timbul masalah negatif (<i>negative outcomes</i>)	<i>Online game</i> memengaruhi kehidupan sosial	24-27
	<i>Online game</i> memengaruhi kesehatan	28-30
	<i>Online game</i> memengaruhi akademis	31

Kriteria	Indikator	No soal
Timbul masalah negatif (<i>negative outcomes</i>)	<i>Online game</i> memengaruhi akademis	32-33
Kepuasan (<i>relief</i>)	Merasakan perasaan senang ketika bermain <i>online game</i>	34-37
	Bermain <i>online game</i> mengurangi rasa stress atau marah	38-41

3) Uji kelayakan (*judgment*) kebahasaan instrumen penelitian

Instrumen penelitian kebiasaan bermain *online game* diadaptasi dari Brown's (dalam Lee dan Cheung, 2013). Uji kelayakan instrumen dilakukan oleh dosen ahli dari Departemen Pendidikan Bahasa Indonesia dan Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Uji kelayakan yang dilakukan kepada Dosen Bahasa Indonesia dimaksudkan agar pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada anak secara bahasa dapat disesuaikan agar mudah dipahami. Untuk Dosen Bahasa Inggris bertujuan untuk menghindari pernyataan-pernyataan yang tidak sesuai dengan instrumen aslinya yang menggunakan Bahasa Inggris. Hasil-hasil umum yang diperoleh ketika penimbangan instrumen *online game* antara lain:

Tabel 3.3 Hasil *Judgment* Instrumen Kebiasaan Bermain *Online Game*

Kesimpulan	No. Item	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37	28
Revisi	4, 5, 6, 7, 8, 10, 24, 28, 33, 38, 39, 40, 41	13

- a) Dari hasil penimbangan yang dilakukan oleh Dosen Bahasa Indonesia terdapat beberapa pernyataan susunan kata yang kurang tepat, misalnya pada item no 4 pernyataan awalnya adalah "Bermain *online game* adalah kegiatan yang paling penting bagi saya". Setelah direvisi pernyataan tersebut menjadi "Bermain *online game* bagi saya adalah kegiatan yang paling penting". Pemahaman bahasa yang kurang tepat juga terdapat pada item nomor 8, 10, 24, 28 33, 38, 39, 40, dan 41. Untuk lebih rincinya dapat dilihat pada lampiran.
- b) Dari hasil penimbangan yang dilakukan oleh Dosen Bhs. Indonesia beberapa pernyataan yang memiliki kata yang kemungkinan tidak akan

dipahami oleh anak SD kelas 5. Oleh karena itu, kata-kata yang kemungkinan kurang tepat diganti, seperti hubungan sosial menjadi pertemanan, stres diganti menjadi bosan atau *bete*

- c) Dari hasil penimbangan yang dilakukan oleh Dosen Bhs. Inggris, didapat bahwa ketika instrumen berbahasa Inggris diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan di terjemahkan kembali ke dalam bahasa Inggris, terdapat susunan kata bahasa Inggris yang berbeda dengan yang aslinya. Hal ini dikarenakan ketika kalimat yang berbahasa Inggris diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia akan ada pengaruh pada persepsi atau pemahaman dalam proses penerjemahan. Perbedaan bahasa antara item asli dengan item yang diterjemahkan ulang terdapat pada semua item, namun menurut Dosen, hal tersebut tidak mengubah maksud ataupun esensi makna dari kalimat yang aslinya.

4) Uji validitas butir item

Validitas adalah suatu ukuran yang akan menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen, (Sugiyono, 2009, hlm 363). Pengujian validitas butir item yang dilakukan terhadap seluruh item yang terdapat dalam angket yang mengungkap kebiasaan bermain *online game*. Pengujian validitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan mampu mengukur kebiasaan bermain *online game*.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 21.0 for windows. Pengujian validitas instrumen kebiasaan bermain *online game* dilakukan dengan menganalisis menggunakan prosedur pengujian *spearman correlation*. Karena jenis data yang dihasilkan dari instrumen ini ialah data ordinal sehingga rumus yang digunakan dalam menghitung validitas setiap item adalah *rank difference correlation* atau yang dikenal dengan *Spearman's rho*

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6 \sum D^2}{N(N^2 - 1)}$$

Keterangan:

rho_{xy} : Koefisien korelasi tata jenjang

- D : Difference, sering digunakan juga B singkatan dari Beda, Beda Skor antara subjek
 N : Banyaknya subjek

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan indeks validitas instrumen terentang antara 0,535 sampai dengan 0,921 pada taraf kepercayaan 95%. Hasil perhitungan validitas dapat dilihat pada lampiran. Hasil perhitungan validitas menunjukkan semua item pernyataan memiliki angka validitas lebih besar dari 0,05 atau dengan kata lain dinyatakan valid. Instrumen penelitian yang digunakan merupakan instrumen diadaptasi dari penelitian Lee dan Cheung dengan menggunakan dasar teori Brown's. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan oleh Lee dan Cheung menunjukkan indeks validitas instrumen terentang antara 0,63 sampai dengan 0,91. Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen yang dipakai oleh Lee dan Cheung ketika dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia, validitas tidak mengalami perubahan yang signifikan.

Tabel 3.4 Hasil uji validitas Instrumen Kebiasaan Bermain *Online game*

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid (memadai)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 33, 34, 35, 36, 37 38, 39, 40 dan 41	41
Tidak valid (tidak memadai)	-	
Jumlah (N)		41

5) Uji reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu (Arikunto, 2006, hlm. 178). Instrumen yang dinyatakan *reliable* akan menghasilkan data yang terpercaya karena sesuai dengan kenyataannya. Data yang dihasilkan akan tetap sama walaupun diukur berkali-kali.

Uji reliabilitas instrumen *online game* menggunakan metode Cronbach's Alpha dan dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product*

and Service Solution) 21.0 for windows. Rumus yang digunakan dalam mencari reliabilitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_1}{S_1} \right)$$

(Arikunto, 2006. Hlm. 195)

Keterangan:

- r_{11} : nilai reliabilitas
 $\sum S_1$: jumlah varians skor tiap-tiap item
 S_1 : Varians total
 k : Jumlah item

Berikut ini akan disajikan klasifikasi reliabilitas menurut Arikunto (2006, hlm. 276)

Kriteria	Kategori
0,81 - 1,00	Derajat keterandalan Sangat Tinggi
0,60 - 0,799	Derajat keterandalan Tinggi
0,40 - 0,599	Derajat keterandalan Sedang
0,20 - 0,399	Derajat keterandalan Rendah
0,00 - 0,199	Derajat keterandalan Sangat Rendah

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas didapatkan 41 butir item yang telah dinyatakan valid menunjukkan tingkat reliabilitas sebesar 0,961. Berdasarkan klasifikasi Arikunto hasil ini menunjukkan tingkat derajat korelasi tinggi sekali sehingga menandakan bahwa instrumen ini dapat digunakan sebagai alat pengumpul data kebiasaan bermain *online game*. adapun hasil perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran

3.4.2 Keterampilan Sosial

1) Definisi operasional variabel keterampilan sosial

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk mengatur pikiran, perilaku, mengenali dan mengelola emosi yang terintegrasi ke dalam suatu perbuatan seperti peduli terhadap orang lain, membangun hubungan positif dengan orang lain, dan pembuatan keputusan yang bertanggung jawab di dalam kelompok. Matson, Macklin, dan Helsel (dalam Teodoro, 2005) menyebutkan terdapat 4 aspek keterampilan sosial, yaitu:

- a) Agresiv dan perilaku anti sosial (*aggressiveness/antisocial behavior*)
Aspek ini menunjukkan tentang apakah seseorang tersebut berperilaku antisosial dan agresif terhadap teman. *aggressiveness/antisocial* meliputi beberapa indikator yaitu Sikap agresivitas dan pengendalian emosi
- b) Keterampilan sosial dan ketegasan (*social skills/assertiveness*)
Aspek ini menunjukkan tentang apakah seseorang dapat bersosialisasi dan tegas ketika berinteraksi dengan teman sebaya atau tidak. *social skills/assertiveness* meliputi beberapa indikator yaitu keterampilan sosial dan ketegasan diri
- c) Sombong dan tinggi hati (*conceit/haughtiness*)
Aspek ini menunjukkan tentang apakah seseorang itu angkuh ataupun sombong. *Conceit/haughtiness* meliputi beberapa indikator yaitu kesombongan dan tinggi hati
- d) Kesepian dan kecemasan sosial (*loneliness/social anxiety*)
Aspek ini menunjukkan tentang apakah seseorang merasa cemas di lingkungan sosial dan merasa kesepian. *Social loneliness/social anxiety* meliputi beberapa indikator yaitu kesepian dan kecemasan untuk bersosial

2) Instrumen keterampilan sosial

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket ini dikembangkan oleh Matson, Macklin, dan Helsel (dalam Teodoro, 2005). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari *The Matson Evaluation of Social Skill With Youngsters (MESSY)*. Adapun kisi-kisi mengenai keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen keterampilan sosial

Kriteria	Indikator	No pernyataan	
		(+)	(-)
Agresiv dan perilaku anti sosial (<i>aggressiveness/antisocial behavior</i>)	Tidak menghargai orang lain		1-9
	Berbohong		10-11
	Mengganggu dan meremehkan teman		12-22
Keterampilan sosial dan ketegasan (<i>social skills/assertiveness</i>)	Menolong orang lain	23-29	
	Membalas kebaikan orang lain	30-33	
	Mudah bergaul dengan teman	34-48	
Sombong dan tinggi hati (<i>conceit/haughtiness</i>)	Merasa ingin lebih dari orang lain	49 dan 56	50-55
Kesepian dan kecemasan sosial (<i>loneliness/social anxiety</i>)	Merasa sendiri	61	57, 58, 59, 60, 62

3) Uji kelayakan (*judgment*) kebahasaan instrumen penelitian

Instrumen penelitian keterampilan sosial diadaptasi dari Matson, Macklin, dan Helsel (dalam Teodoro, 2005). Uji kelayakan instrumen dilakukan oleh dosen ahli dari Departemen Pendidikan Bahasa Indonesia dan Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Uji kelayakan yang dilakukan kepada Dosen Bahasa Indonesia dimaksudkan agar pernyataan-pernyataan yang di berikan kepada anak secara bahasa dapat disesuaikan agar mudah dipahami. Untuk Dosen Bahasa Inggris bertujuan untuk menghindari pernyataan-pernyataan yang tidak sesuai dengan instrumen aslinya yang menggunakan Bahasa Inggris. Hasil-hasil umum yang diperoleh ketika penimbangan instrumen keterampilan sosial antara lain:

Tabel 3.6 Hasil *Judgment* Instrumen Keterampilan Sosial

Kesimpulan	No. Item	Jumlah
Memadai	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62	54
Revisi	10, 13, 21, 33, 36, 46, 49, 50	8

- a) Dari hasil penimbangan yang dilakukan oleh dosen Bhs. Indonesia, terdapat beberapa pernyataan yang susunan katanya kurang tepat, misalnya pada item no 46 pernyataan awalnya adalah "Ketika saya sedang berbicara saya menatapnya". Setelah direvisi pernyataan tersebut menjadi "Ketika saya sedang berbicara, saya menatap lawan bicara saya". Pemahaman bahasa yang kurang tepat juga terdapat pada item nomor 10, 13, 33 36, 46, 49, dan 50.
- b) Dari hasil penimbangan yang dilakukan oleh dosen Bhs. Inggris. Di dapat bahwa ketika instrumen berbahasa inggris di terjemahkan kedalam Bahasa Indonesia dan ditranslate kembali kedalam bahasa inggris kembali, Akan terdapat susunan kata bahasa inggris yang berbeda dengan yang aslinya. Hal ini dikarenakan ketika kalimat yang berbahasa inggris di terjemahkan kedalam Bahasa Indonesia akan ada pengaruh pada persepsi atau pemahaman ketika di proses penerjemahan. Perbedaan bahasa antara item asli dengan item yang diterjemahkan ulang terdapat pada semua item. Perbedaan bahasa antara item asli dengan item yang diterjemahkan ulang terdapat pada semua item, namun menurut Dosen , hal tersebut tidak mengubah maksud ataupun esensi makna dari kalimat yang aslinya.

4) Uji validitas butir item

Validitas adalah suatu ukuran yang akan menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen, (Sugiyono, 2009, hlm 363). Pengujian validitas butir item yang dilakukan terhadap seluruh item yang terdapat dalam angket yang mengungkap keterampilan sosial. Pengujian validitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan mampu mengukur keterampilan sosial.

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 21.0 for windows. Pengujian validitas instrumen keterampilan sosial dilakukan dengan menganalisis menggunakan prosedur pengujian *spearman correlation*. Karena jenis data yang dihasilkan dari instrumen ini ialah data ordinal sehingga rumus yang digunakan dalam menghitung validitas setiap item adalah *rank difference correlation* atau yang dikenal dengan *Spearman's rho*

$$rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

Keterangan:

- rho_{xy} : Koefisien korelasi tata jenjang
- D : Difference, sering digunakan juga B singkatan dari Beda, Beda Skor antara subjek
- N : Banyaknya subjek

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan indeks validitas instrumen terentang antara 0,140 sampai dengan 0,795 pada taraf kepercayaan 85%. Hasil perhitungan validitas terlampir. Hasil perhitungan validitas menunjukkan semua item pernyataan memiliki angka validitas lebih besar dari 0,05 atau dengan kata lain dinyatakan valid. Instrumen penelitian yang digunakan merupakan instrumen yang diadaptasi dari penelitian Teodero dengan menggunakan dasar teori Matson, Macklin, dan Helsel. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan oleh Teodero menunjukkan indeks validitas instrumen terentang 0,257 sampai dengan 0,656. Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa instrumen Matson, Macklin, dan Helsel ketika di alih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia, validitas tidak mengalami perubahan yang signifikan.

Tabel 3.7 Hasil uji validitas

Kesimpulan	Item	Jumlah
Valid (memadai)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 33, 34, 35, 36, 37 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62	62
Tidak valid (tidak memadai)	-	
Jumlah (N)		62

5) Uji reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu (Arikunto, 2006, hlm. 178). Instrumen yang dinyatakan *reliable* akan menghasilkan data yang terpercaya karena sesuai dengan kenyataannya. Data yang dihasilkan akan tetap sama walaupun diukur berkali-kali.

Uji reliabilitas instrumen *keterampilan sosial* menggunakan metode Cronbach's Alpha dan dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 21.0 for windows. Rumus yang digunakan dalam mencari reliabilitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_1^2}{S_1^2} \right)$$

(Arikunto, 2006. Hlm. 195)

Keterangan:

- r_{11} : nilai reliabilitas
- $\sum S_1^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item
- S_1^2 : Varians total
- k : Jumlah item

Berikut ini akan disajikan klasifikasi reliabilitas menurut Arikunto (2006, hlm. 276)

Kriteria	Kategori
0,81 - 1,00	Derajat keterandalan Sangat Tinggi
0,60 - 0,799	Derajat keterandalan Tinggi
0,40 - 0,599	Derajat keterandalan Sedang
0,20 - 0,399	Derajat keterandalan Rendah
0,00 - 0,199	Derajat keterandalan Sangat Rendah

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas didapatkan 62 butir item yang telah dinyatakan valid menunjukkan tingkat reliabilitas sebesar 0,890. Berdasarkan klasifikasi Arikunto hasil ini menunjukkan tingkat derajat korelasi tinggi sehingga menandakan bahwa instrumen ini dapat digunakan sebagai alat pengumpul data kebiasaan bermain *online game*. adapun hasil perhitungan reliabilitas terlampir.

3.5 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun proposal penelitian dan mengkonsultasikannya dengan dosen mata kuliah metode penelitian dan disahkan dengan persetujuan dari dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi prodi Bimbingan dan Konseling.
- 2) Mengajukan permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi pada tingkat fakultas.
- 3) Mengajukan permohonan ijin penelitian dari prodi Bimbingan dan Konseling yang memberi rekomendasi untuk melanjutkan ke tingkat fakultas
- 4) Membuat latar belakang dan konsep tentang penelitian hubungan kebiasaan bermain *online game* dengan keterampilan sosial
- 5) Merumuskan masalah, merumuskan anggapan dasar, memilih pendekatan dan menentukan variabel dan sumber data
- 6) Menyusun instrumen, mengumpulkan data, menganalisis data kemudian menarik kesimpulan
- 7) Membuat laporan sesuai dengan data yang telah didapatkan

3.6 Analisis Data

Analisis data adalah suatu teknik yang mengarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian (Sugiyono, 2009, hlm 333). Dibawah ini dipaparkan cara mengolah data sehingga dapat menjawab pernyataan-pernyataan penelitian.

3.6.1 Uji Skala

Skala yang digunakan pada instrumen kebiasaan bermain *online game* dan keterampilan sosial adalah skala Likert. Data yang diperoleh dari pengumpulan adalah data ordinal. Agar data dapat di analisis secara multivariat (analisis regresi atau analisis path) maka data tersebut harus diubah menjadi data interval. Pengubahan data ordinal ke interval dalam skala Likert disebut juga skala sikap. Menurut Subino (1987, hlm. 128) skala Sikap Likert bertujuan memilih butir-butir skala yang mempunyai DP signifikan dengan uji $-t$ dan menentukan pola-pola skor setiap skalanya. Dalam menganalisis skala sikap Likert digunakan uji-t dan perhitungan skala Z bagi setiap skala.

Tahapan Menentukan skala sikap linkert

- 1) Menghitung frekuensi (f) jawaban subjek untuk menghitung masing-masing kategori respons
- 2) Menghitung proporsi (p) masing-masing respons dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah responden keseluruhan
- 3) Menghitung proporsi kumulatif (Cp) dengan menjumlahkan proporsi secara berurutan untuk setiap nilai
- 4) Menghitung titik tengah proporsi kumulatif (mid-point Cp)
- 5) Mencari nilai Z dari nilai mid-point Cp untuk setiap nilai (menggunakan tabel deviasi normal)
- 6) Menentukan titik nol pada respons paling rendah dengan menjumlahkan Z pada setiap nilai dengan Z paling terkecil ($Z + (-Z_{\text{terkecil}})$)
- 7) Membulatkan nilai $Z + (-Z_{\text{terkecil}})$

Contoh pengolahan skala sikap kebiasaan bermain *online game* dan keterampilan sosial item 1 (selengkapnya terlampir) :

Tabel 3.8 Uji skala sikap kebiasaan bermain *online game* item 1

Item 1	0	1	2	3
F	17	81	16	38
P	0.111842105	0.532894737	0.105263158	0.25
Cp	0.111842105	0.644736842	0.75	1
Mid point Cp	0.055921053	0.378289474	0.697368421	0.875
Z	-1.58996761	-0.30997634	0.516846728	1.15034938
Z + (-Z)	0	1.279991272	2.106814342	2.740316995
Z + (-Z) di bulatkan	0	1	2	3

Tabel 3.9 Uji skala sikap keterampilan sosial item 1

Item 1	0	1	2	3
F	3	20	99	30
P	0.019736842	0.131578947	0.651315789	0.197368421
Cp	0.019736842	0.151315789	0.802631579	1
Mid-point Cp	0.009868421	0.085526316	0.476973684	0.901315789
Z	-2.33131336	-1.36882933	-0.0577505	1.289085336
Z + (-Z)	0	0.962484037	2.273562864	3.620398699
Z + (-Z) di bulatkan	0	1	2	4

3.6.2 Verifikasi data

Verifikasi data diperlukan sebagai pemeriksaan terhadap data-data yang diperoleh. Tujuan dari verifikasi data adalah untuk menyeleksi data yang dianggap layak untuk diolah atau tidak. Langkah-langkah verifikasi data adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa jumlah angket yang telah terkumpul sehingga diperoleh jumlah yang sama antara sampel dengan jumlah angket yang disebar
- 2) Melakukan perekapan data instrumen yang telah diperoleh dari anak dengan menggunakan penyekoran yang telah ditetapkan

3.6.3 Pedoman Penskoran

1) Pedoman Penskoran Kebiasaan Bermain *Online game*

Pernyataan-pernyataan pada alat ukur kebiasaan bermain *online game* ini terdiri dari pernyataan *positif* dan pernyataan *negatif*. Di dalam angket ini menyediakan empat alternatif jawaban, yaitu: Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan tidak pernah (TP). Skor setiap pernyataan disesuaikan dengan jawaban dengan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria penskoran instrumen kebiasaan bermain *online game*

Skor jawaban	Nilai	Kategori kebiasaan bermain <i>online game</i>
Selalu (SL)	3	<i>Strong habit</i>
Sering (SR)	2	<i>Strong habit</i>
Jarang (JR)	1	<i>Weak habit</i>
Tidak pernah (TP)	0	<i>Weak habit</i>

2) Pedoman Penskoran Keterampilan Sosial

Pernyataan-pernyataan pada alat ukur keterampilan sosial ini terdiri dari pernyataan *positif* dan pernyataan *negatif*. Di dalam angket ini menyediakan empat alternatif jawaban, yaitu: Selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR), dan tidak pernah (TP). Skor setiap pernyataan disesuaikan dengan jawaban dengan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kriteria penyekoran instrumen keterampilan sosial pernyataan positif dan negatif

Skor jawaban	Nilai pernyataan positif	Nilai pernyataan negatif	Kategori keterampilan sosial
Selalu (SL)	3	0	Sangat Baik
Sering (SR)	2	1	Baik
Jarang (JR)	1	2	Cukup
Tidak pernah (TP)	0	3	Kurang baik

3.6.4 Analisis Korelasi

Uji korelasi dimaksudkan untuk melihat hubungan dari dua atau lebih data hasil pengukuran atau dari dua atau lebih variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yang pertama adalah variabel bebas (X) yaitu kebiasaan bermain *online game* dan yang kedua adalah variabel terikat (Y) yaitu keterampilan sosial. Adapun rumus yang digunakan dalam mengukur tingkat kebiasaan bermain online game dengan keterampilan sosial, yaitu;

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

Sugiyono (2008, hlm. 255)

Keterangan

r_{xy} : Koefisien korelasi
 $\sum x$: Jumlah Skor X
 $\sum y$: jumlah Skor Y

Untuk mengidentifikasi tinggi rendahnya koefisien korelasi atau memberikan interpretasi koefisien korelasi digunakan tabel kriteria pedoman korelasi sesuai dengan yang adalah dalam buku Sugiyono (2008, hlm. 257)

Tabel 3.12 Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi

Interval koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,1999	Sangat Rendah
0,20 – 0,3999	Rendah
0,40 – 0,5999	Sedang
0,60 – 0,7999	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat