

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Teknik korelasional digunakan dalam penelitian ini, di mana teknik korelasional digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kecanduan *online game* dengan kontrol diri pada penelitian kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung. Jika ada hubungan, maka akan diketahui seberapa besar hubungan antara kedua variabel atau tidak adanya hubungan yang muncul.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan berdasarkan pertimbangan bahwa kecanduan *online game* dan kontrol diri pada peserta didik dapat diidentifikasi melalui data, lalu dilakukan analisis. Hasil data yang telah dianalisis, dapat menggambarkan keadaan tingkat kecanduan *online game* dan kontrol diri pada peserta didik.

Pendekatan kuantitatif menurut Sugiyono (2014, hlm. 13) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

C. Lokasi dan Populasi/Sampel penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian adalah SMP Negeri 27 Bandung yang beralamat di Jalan Yudawastu Pramuka 1, Kota Bandung, Jawa Barat.

2. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 80) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai bobot dan ciri-

ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi yang ditetapkan dalam penelitian adalah peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII melalui angket bermain *online game* (VIII A- VIII K) SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 yaitu sebanyak 213 peserta didik.. Pengambilan populasi didasarkan atas pertimbangan:

- a. Melalui studi pendahuluan, peserta didik teridentifikasi memainkan berbagai macam *online game*. Mulai dari *online game* yang sudah lama seperti Dota 2, sampai dengan *online game* terbaru seperti *COC*, *Crisis Action*, dan *online game* lainnya. Jam yang digunakan untuk bermain *online game* dalam sehari pun mencapai bahkan melebihi 5,5-6 jam yang menggambarkan bahwa peserta didik berada pada kondisi kecanduan (Bishop, J, 2015, hlm. 1). Selain melalui angket identifikasi bermain *online game*, peserta didik juga senang memperbincangkan *online game* yang dimainkan, bahkan diketahui sudah tiga tahun memainkan *Online Game Point Blank*. Selain itu, karena saat ini *game online* tidak hanya dapat dimainkan melalui komputer saja, tetapi juga dapat dimainkan melalui *smartphone*, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses *online game* di mana pun, bahkan di kelas, dan tidak menutup kemungkinan saat jam pelajaran berlangsung.
- b. Kurangnya pemahaman dan kemampuan untuk mengontrol diri pada peserta didik yang tengah berada pada kondisi yang labil, sehingga tidak mampu mengekspresikan emosi secara wajar.
- c. Penelitian mengenai hubungan kecanduan *online game* dan kontrol diri baru dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung.

3. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 81) sampel merupakan bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi. Jika populasi besar dan tidak memungkinkan untuk dipelajari semua yang ada pada populasi (karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu), maka dapat mengambil sampel yang

diambil dari populasi. Hal yang dapat dipelajari dari sampel, kesimpulannya dapat menggambarkan atau dapat diberlakukan untuk populasi.

Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian adalah teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014, hlm. 84). Penentuan sampel dilakukan dengan cara memilih peserta didik yang teridentifikasi mendekati ciri-ciri kecanduan *online game* berdasarkan angket yang telah disebar, sehingga jumlah sampel yang digunakan sebanyak 98 dari 213 peserta didik atau sekitar 46%. Berikut data sampel yang telah ditentukan.

Tabel 3.1
Daftar Sampel Peserta didik yang Teridentifikasi Kecanduan *Online Game* di Kelas VIII A- VIII K SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII A	24
2	VIII B	12
3	VIII C	9
4	VIII D	9
5	VIII E	7
6	VIII F	4
7	VIII G	4
8	VIII H	3
9	VIII I	5
10	VIII J	12
11	VIII K	9
Jumlah		98

D. Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Operasional Variabel Kecanduan *Online game*

Kecanduan *online game* merujuk pada pengertian yang dikemukakan oleh West, R dan Ainsley H (2005, hlm. 33) bahwa kecanduan menunjukkan peningkatan konsumsi pada hal-hal seperti obat-obatan, perjudian, dan berbagai hal yang merugikan seperti pola makan yang berlebihan, perjudian, menonton televisi, dan kegiatan lainnya, sedangkan *online game* menurut Armitage, G, dkk (2006, hlm. 5) merupakan permainan yang melibatkan jaringan yang berarti adanya koneksi digital antara dua atau lebih komputer. Pemain atau *gamer* secara fisik bermain

secara terpisah dengan mesin, baik itu komputer, mau pun *handheld* yang terhubung melalui jaringan. Berdasarkan pengertian kecanduan dan *online game*, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan kecanduan *online game* adalah peningkatan konsumsi atau penggunaan permainan yang terhubung melalui jaringan dengan media komputer atau *handheld* lain sehingga mengarahkan seseorang pada perilaku yang berbahaya.

Charlton dan Danforth (Bishop, J. 2015, hlm. 3) merangkum enam kriteria kecanduan yang dikemukakan oleh Griffiths dan Brown, yaitu terdiri dari *salience, euphoria, tolerance, withdrawal symptoms, conflict,* dan *relapse and reinstatement*.

- 1) *Salience*, yaitu keadaan dimana *online game* menjadi kegiatan yang paling penting dalam kehidupan seseorang, mendominasi pikiran (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat membutuhkan), serta tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Seseorang yang kecanduan *online game* akan selalu memikirkannya meskipun tidak sedang bermain *online game*.
- 2) *Euphoria*, yaitu adanya ledakan perasaan senang dalam diri ketika bermain *online game*.
- 3) *Tolerance*, yaitu mengacu pada peningkatan aktivitas atau bermain *online game* hingga mencapai perasaan senang atau merasa puas.
- 4) *Withdrawal symptoms*, yaitu ketika kegiatan dihentikan akan menyebabkan emosi atau efek fisik yang tidak menyenangkan.
- 5) *Conflict*, yaitu ketika aktivitas bermain *online game* mendorong pada hal yang bertentangan dengan orang lain atau diri sendiri.
- 6) *Relapse and reinstatement*, yaitu kembalinya seseorang untuk bermain *online game* dengan semangat yang sama setelah berupaya untuk menjauhkan diri atau mengurangi jumlah waktu dalam bermain *online game*.

2. Definisi Operasional Variabel Kontrol Diri

Logue, A. W (1995, hlm. 7) mendefinisikan kontrol diri sebagai pilihan yang lebih besar, dengan proses menunggu yang jauh lebih lama. Seseorang yang memiliki kontrol diri ditandai dengan tetap mengerjakan

tugas yang berulang meskipun dihadapkan dengan gangguan, mengubah perilaku diri sendiri sesuai dengan perilaku yang seharusnya, tidak terlibat ke dalam perilaku yang memicu kemarahan, tidak terlibat dalam perilaku dimotivasi oleh kemarahan, bersikap toleransi terhadap hal yang memicu permusuhan. Seseorang yang memiliki kontrol diri memiliki acuan yang dijadikannya untuk tidak bertindak ceroboh dan memikirkan secara matang apakah perilakunya dapat diterima secara umum atau tidak.

Averill (dalam Ghufron, M. Nur dan Rini Risnawati, 2011, hlm 29-31) mengemukakan tiga jenis kemampuan mengontrol diri yang meliputi tiga aspek, yaitu kontrol perilaku (*behavioral control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan kontrol keputusan (*decisional control*).

a. Kontrol perilaku (*behavior control*)

Kontrol perilaku merupakan kesiapan tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kontrol perilaku terbagi menjadi dua komponen yang terdiri dari mengatur pengambilan tindakan (*regulated administration*) dan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulus modifiability*).

Mengatur pelaksanaan (*regulated administration*) merupakan kemampuan dalam menentukan siapa yang mengendalikan situasi, dirinya atau perilaku dengan menggunakan kemampuan dirinya, dan jika tidak mampu, sumber eksternal yang akan digunakan.

Mengatur stimulus merupakan kemampuan dalam mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi.

b. Kontrol Kognitif (*cognitive control*)

Kontrol kognitif (*cognitive control*) merupakan kemampuan individu dalam mengolah informasi yang kurang menyenangkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan. Kontrol kognitif terdiri dari dua

komponen, yaitu memperoleh informasi (*information gain*) dan penilaian (*appraisal*).

Melalui informasi yang dimiliki individu terkait bagaimana dirinya menangani situasi yang tidak menyenangkan, individu dapat mencegahnya dengan berbagai pertimbangan, sedangkan penilaian yang dilakukan adalah untuk berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

c. Kontrol Keputusan (*decisional control*)

Kontrol keputusan (*decisional control*) merupakan kemampuan individu dalam memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Hal ini akan berfungsi jika di waktu yang tepat, kebebasan atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian berupa kuesioner atau angket. Sugiyono (2009, hlm. 199) mengungkapkan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pernyataan atau pertanyaan.

Angket digunakan untuk mengetahui tingkat kecanduan *online game* dan kontrol diri pada peserta didik yang teridentifikasi kecanduan *online game* di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.

Bentuk angket yang digunakan merupakan angket berstruktur dengan bentuk jawaban tertutup. Jenis angket tersebut merupakan angket yang pilihan jawabannya telah tersedia dan responden hanya memilih salah satu alternatif jawaban.

1. Penyusunan Kisi-kisi Instrumen

Kisi-kisi disusun dengan maksud penyusunan instrumen tetap mengalami kesesuaian dengan tujuan penelitian. Kisi-kisi instrumen yang dikembangkan mengacu pada definisi operasional variabel kecanduan

online game dan kontrol diri. Berikut akan disajikan dalam tabel 3.2 dan 3.3 kisi-kisi yang dikembangkan.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Online game*
(Sebelum Uji Kelayakan Instrumen)

Kriteria	Indikator	No Item
<i>Saliency</i>	Memikirkan <i>game</i> yang dimainkan.	1,2,3
	Memilih bermain <i>online game</i> dibandingkan kegiatan lain.	4,5,6,7,8
<i>Euphoria</i>	<i>Online game</i> merubah perasaan menjadi lebih baik.	9,10
	Merasa tertantang ketika <i>online game</i> menyajikan permainan yang lebih sulit.	11,12
	Adanya dorongan dari diri sendiri untuk bermain <i>online game</i> .	13,14
<i>Tolerance</i>	Meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain <i>online game</i> merasa cukup.	15,16,17 ,18
<i>Withdrawal Symptoms</i>	Tidak nyaman jika ada hal yang menghalangi untuk bermain <i>online game</i> .	19,20
	Tidak mampu mengendalikan emosi ketika mengalami gangguan untuk bermain <i>online game</i> .	21,22,23 ,24
	Munculnya perasaan cemas ketika tidak bermain <i>online game</i> .	25,26,27
<i>Conflict</i>	Adanya kemarahan dari orang tua karena berlebihan dalam bermain <i>online game</i> .	28,29
	Adanya sindiran atau kritikan dari teman-teman mengenai waktu luang yang lebih banyak dihabiskan untuk bermain <i>online game</i> daripada berkumpul dengan teman-teman.	30,31
<i>Relapse and reinstatement</i>	Keinginan untuk bermain <i>online game</i> sering muncul ketika kebiasaan bermain <i>online game</i> mulai dikurangi.	32,33,34
	Melakukan kegiatan bermain <i>online game</i> kembali setelah beberapa saat berhasil untuk berhenti dari kegiatan tersebut.	35,36,37
	Dorongan untuk bermain <i>online game</i> setelah sempat diberhentikan justru jauh lebih besar.	38,39,40

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Kontrol Diri
(Sebelum Uji Kelayakan Instrumen)

Aspek		Indikator	No Item
Kontrol perilaku (<i>behavior control</i>)	Mampu mengatur pengambilan tindakan berdasarkan kemampuan diri (<i>regulated administration</i>)	Mampu menentukan situasi sesuai dengan kemampuan diri.	1,2,3
		Mampu mengendalikan diri.	4,5
	Mampu mengatur stimulus	Mampu mengetahui bagaimana stimulus yang tidak dikehendaki dapat dihadapi.	6,7,8
		Mampu mengetahui kapan stimulus yang tidak dikehendaki dapat dihadapi.	9,10
Kontrol Kognitif (<i>cognitive control</i>)	Mampu mengurangi tekanan.	Mampu mengolah informasi yang kurang menyenangkan dengan cara menginterpretasi suatu kejadian.	11,12
		Mampu mengolah informasi yang kurang menyenangkan dengan cara menilai suatu kejadian.	13,14,15,16
		Mampu mengolah informasi yang kurang menyenangkan dengan cara menghubungkan suatu kejadian.	17,18,19,20,21,22
	Mampu memperoleh informasi	Mencegah suatu kejadian berdasarkan informasi yang dimiliki.	23,24,25,26,27
		Menangani suatu kejadian berdasarkan informasi yang dimiliki.	28,29,30
	Mampu melakukan penilaian.	Mampu menilai suatu keadaan dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.	31,32

		Mampu menafsirkan suatu kejadian dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.	33,34,35,36,37,38
Kontrol keputusan (<i>decisional control</i>)	Mampu memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.	Memiliki kesempatan untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.	39,40
		Memiliki kebebasan untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.	41,42

Tabel 3.4.
Hasil Uji Kelayakan Instrumen Kecanduan *Online game*

Hasil	Item
Memadai	1,2,3,4,6,7,8,9,10,12,13,14,18,19,20,21,22,26,27,28,29,30,31,32,33,35,36,37,39.
Revisi	5,11,15,16,17,23,24,25,34,38,40.
Buang	-
Catatan	ditambah satu item pada karakteristik <i>salience</i> .

Tabel. 3.5.
Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Online game*
(Setelah Uji Kelayakan)

Kriteria	Indikator	No Item
<i>Salience</i>	Memikirkan <i>game</i> yang dimainkan.	1,2,3,4
	Memilih bermain <i>online game</i> dibandingkan kegiatan lain.	5,6,7,8,9
<i>Euphoria</i>	<i>Online game</i> merubah perasaan menjadi lebih baik.	10,11
	Merasa tertantang ketika <i>online game</i> menyajikan permainan yang lebih sulit.	12,13
	Adanya dorongan dari diri sendiri untuk bermain <i>online game</i> .	14,15
<i>Tolerance</i>	Meluangkan waktu lebih banyak untuk bermain <i>online game</i> merasa cukup.	16,17,18,19
<i>Withdrawal Symptoms</i>	Tidak nyaman jika ada hal yang menghalangi untuk bermain <i>online game</i> .	20,21
	Tidak mampu mengendalikan emosi ketika mengalami gangguan untuk bermain <i>online game</i> .	22,23,24,25
	Munculnya perasaan cemas ketika tidak bermain <i>online game</i> .	26,27,28
<i>Conflict</i>	Adanya kemarahan dari orang tua karena	29,30

	berlebihan dalam bermain <i>online game</i> .	
	Adanya sindiran atau kritikan dari teman-teman mengenai waktu luang yang lebih banyak dihabiskan untuk bermain <i>online game</i> daripada berkumpul dengan teman-teman.	31,32
<i>Relapse and reinstatement</i>	Keinginan untuk bermain <i>online game</i> sering muncul ketika kebiasaan bermain <i>online game</i> mulai dikurangi.	33,34,35
	Melakukan kegiatan bermain <i>online game</i> kembali setelah beberapa saat berhasil untuk berhenti dari kegiatan tersebut.	36,37,38
	Dorongan untuk bermain <i>online game</i> setelah sempat diberhentikan justru jauh lebih besar.	39,40,41
Jumlah		41

Tabel 3.6.
Hasil Uji Kelayakan Instrumen Kontrol Diri

Hasil	Item
Memadai	1,2,6,7,8,9,10,11,12,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,34,36,39.
Revisi	3,4,5,32,33,35,37,38,40.
Buang	13,42.
Catatan	Jangan menggunakan kata “akan” dan menunjukkan intensitas, kalimat harus spesifik.

Tabel 3.7.
Kisi-kisi Instrumen Kontrol Diri
(Setelah Uji Kelayakan)

Aspek	Indikator		+	-	Jumlah Item
Kontrol perilaku (<i>behavior control</i>)	Mampu mengatur pengambilan tindakan berdasarkan kemampuan diri (<i>regulated administration</i>)	Mampu menentukan situasi sesuai dengan kemampuan diri.	1,2,3	-	3
		Mampu mengendalikan diri.		4,5	2
	Mampu mengatur stimulus	Mampu mengetahui bagaimana stimulus yang tidak dikehendaki dapat dihadapi.	6,7,8	-	3

		Mampu mengetahui kapan stimulus yang tidak dikehendaki dapat dihadapi.	9,10	-	2
Kontrol Kognitif (<i>cognitive control</i>)	Mampu mengurangi tekanan.	Mampu mengolah informasi yang kurang menyenangkan dengan cara menginterpretasi suatu kejadian.	12	11	2
		Mampu mengolah informasi yang kurang menyenangkan dengan cara menilai suatu kejadian.	13,14,15	-	3
		Mampu mengolah informasi yang kurang menyenangkan dengan cara menghubungkan suatu kejadian.	16,17,18,19,20	21	6
	Mampu memperoleh informasi	Mencegah suatu kejadian berdasarkan informasi yang dimiliki.	22,23,24,25,26	-	5
		Menangani suatu kejadian berdasarkan informasi yang dimiliki.	27,28,29	-	3
	Mampu melakukan penilaian.	Mampu menilai suatu keadaan dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.	30,31	-	2
		Mampu menafsirkan	32,33,34,35,	34	7

		suatu kejadian dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.	36,37		
Kontrol keputusan (<i>decisional control</i>)	Mampu memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.	Memiliki kesempatan untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.	38,39	-	2
		Memiliki kebebasan untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.	40	41	2
Jumlah					41

2. Pedoman Skoring

Skala yang digunakan pada angket yang telah disusun adalah skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Melalui skala *likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, yang selanjutnya indikator tersebut dijadikan acuan untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. (Sugiyono, 2014, hlm 134).

Berikut disajikan rentang skala pada Skala *Likert*.

Tabel 3.8.
Rentang Skala *Likert*

Pernyataan	Skor Lima Aternatif Respons				
	STS	TS	KS	S	SS
<i>Favourable (+)</i>	1	2	3	4	5
<i>Unfavourable (-)</i>	5	4	3	2	1

Pernyataan *favourable* atau dapat diartikan sebagai pernyataan yang mendukung indikator, memiliki rentang nilai lima sampai dengan satu. Alternatif jawaban yang tersedia meliputi Sangat Tidak Sesuai (STS) dengan bobot nilai 1, Tidak Sesuai (TS) dengan bobot nilai 2, Kurang Sesuai (KS) dengan bobot nilai 3, Sesuai (S) dengan bobot nilai 4, dan

Sangat Sesuai (SS) dengan bobot 5, sedangkan pernyataan *unfavourable* atau dapat diartikan sebagai pernyataan yang tidak mendukung indikator, memiliki rentang nilai yang sama dengan *favourable*, hanya saja berubah kedudukan skalanya, yaitu dari lima sampai dengan satu.

3. Uji Coba Alat Pengumpul Data

a. Penyusunan Butir-Butir Instrumen

Butir-butir instrumen yang disusun, dikembangkan berdasarkan indikator kecanduan *online game* dan kontrol diri.

b. Penimbang Butir Pernyataan (*Judgement Instrumen*)

Judgement instrumen diajukan kepada tiga dosen ahli, yaitu Drs. Sudaryat Ahmad, M. Pd., Dr. Nandang Budiman, M. Pd., dan Dr. Ipah Saripah, M. Pd. Hal ini dilakukan supaya kesesuaian antara aspek mau pun kriteria yang disusun mencapai kesesuaian antara indikator dan butir pernyataan yang telah dikembangkan.

Ada pun penilaian yang diberikan berupa ketepatan penggunaan kalimat ejaan yang disempurnakan, konteks kalimat yang disesuaikan dengan sasaran penelitian, dan kesesuaian antara kata kerja operasional yang dikembangkan dari indikator menjadi pernyataan. Selain itu, beberapa indikator mengalami penambahan pernyataan, dan ada pula yang harus dihilangkan. Di luar dari hal tersebut, pernyataan lain mengalami kesesuaian dan perbaikan.

4. Uji Keterbacaan

Butir pernyataan yang telah dikembangkan dan telah di*judgement* oleh dosen ahli, selanjutnya dilakukan uji keterbacaan. Hal ini dimaksudkan agar sasaran penelitian memahami maksud dari pernyataan-pernyataan, sehingga apa yang menjadi akan diteliti dapat dimengerti.

Uji keterbacaan dilakukan kepada satu orang perwakilan peserta didik yang tidak termasuk ke dalam sampel dari masing-masing kelas VIII A-K SMP Negeri 27 Bandung. Berdasarkan hasil uji keterbacaan, seluruh perwakilan peserta didik memahami apa yang dimaksudkan dalam butir pernyataan, dan ada beberapa kata saja yang kurang dipahami baik dalam butir pernyataan kecanduan *online game* mau pun kontrol diri.

5. Uji Validitas Butir Item

Validitas merupakan tingkat keabsahan atau ketepatan suatu tes. Tes yang valid (absah = sah) benar-benar mengukur apa yang hendak diukur (Karno To, 2003, hlm. 4). Melalui uji validitas, instrumen yang telah disusun dapat diketahui mampu atau tidak dalam menghasilkan data yang akurat sesuai tujuan penelitian.

Uji validitas butir item dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 22.0 for windows* dengan rumus korelasi *Spearman-Rank*. Rumus tersebut dipilih karena menghasilkan data ordinal yang berbentuk rangking atau berjenjang (misalnya, sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah).

Ada pun hasil perhitungan uji validitas variabel kecanduan *online game* dan kontrol diri yang akan disajikan dalam tabel 3.9 dan tabel 3.10.

Tabel 3.9.
Hasil Pengujian Validitas Variabel Kecanduan *Online game*

Signifikansi	Nomor Item	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,26,27,28,29,31,33,34,35,36,37,38,39,40,41.	37
Tidak Valid	10,25,30,32	4

Tabel 3.10.
Hasil Pengujian Validitas Variabel Kontrol Diri

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

Berdasarkan hasil uji validitas, pada variabel kecanduan *online game* dari 41 butir item, terdapat empat butir item yang tidak valid, sedangkan pada variabel kontrol diri, dari 41 butir item terdapat lima butir yang tidak valid.

6. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan konsistensi dari instrumen. Jika instrumen sudah teruji reliabilitasnya, maka dapat dipastikan skor yang dihasilkan

meskipun diberikan pada subjek yang berbeda akan tetap sama.. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 22.0 for windows*. Data dapat dinyatakan mencapai reliabilitas apabila skor hasil penghitungan menunjukkan lebih dari skor 0,6 pada *Cronbach's Alpha*.

Berikut kriteria rentang koefisien reliabilitas yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui skor mencapai reliabilitas atau tidak. (Arikunto, S, 2006, hlm. 75).

Tabel 3.11.
Kriteria Reliabilitas Instrumen

0.00 – 0.199	Derajat keterandalan sangat rendah
0.20 – 0.399	Derajat keterandalan rendah
0.40 – 0.599	Derajat keterandalan sedang
0.60 – 0.799	Derajat keterandalan tinggi
0.80 – 1.00	Derajat keterandalan sangat tinggi

Adapun hasil uji reliabilitas dari instrumen kecanduan *online game* dan kontrol diri, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.12.
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kecanduan *Online game*

Cronbach's Alpha	N of Items
,836	41

Tabel 3.13.
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kontrol Diri

Cronbach's Alpha	N of Items
,887	41

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, skor pada instrumen kecanduan *online game* adalah 0,836 dan skor pada kontrol diri adalah 0,887. Hal ini berarti bahwa skor kedua variabel lebih besar dari 0,6 dengan kategori keterandalan instrumen sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen kecanduan *online game* dan kontrol diri dinyatakan reliabel atau layak dijadikan instrumen penelitian karena mampu menghasilkan skor-skor yang konsisten atau ajeg pada setiap butir item.

F. Analisis Data

1. Uji Korelasi Data

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kecanduan *online game* dengan kontrol diri. Uji korelasi dilakukan dengan menggunakan statistik non parametrik dimana data yang di olah berskala ordinal sehingga uji korelasi dilakukan dengan menggunakan korelasi *Spearman Rank* dalam program *SPSS 22.0 for windows*. Ada pun koefisien korelasi yang dapat menjadi tolak ukur sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014, hlm. 257), yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.14.

Pedoman Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

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

2. Verifikasi Data

Verifikasi data diperlukan untuk memeriksa kembali data-data yang diperoleh. Tujuannya adalah menyeleksi data yang dianggap layak untuk diolah. Berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk memverifikasi data.

- a. Memeriksa jumlah angket yang telah disebarkan sesuai dengan jumlah sampel yang ditetapkan.
- b. Merekap data instrumen yang telah diperoleh dari peserta didik dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan.

3. Kategorisasi Data

Kategorisasi kecanduan *online game* terdiri atas tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah, yang didasarkan pada skor ideal dengan norma sebagai berikut.

- c. Tinggi = $X \geq M + 1 (SD)$
- d. Sedang = $M - 1 (SD) \leq X < M + 1 (SD)$
- e. Rendah = $X < M - 1 (SD)$

Sedangkan mengkategorikan kontrol diri, digunakan norma sebagai berikut.

- a. Kelompok sangat tinggi = $X \geq Mi + 1,8 (SDi)$
- b. Kelompok tinggi = $Mi + 0,6 (SDi) \leq X < Mi + 1,8 (SDi)$
- c. Kelompok sedang = $Mi - 0,6 (SDi) \leq X < Mi + 0,6 (SDi)$
- d. Kelompok rendah = $Mi - 1,8 (SDi) \leq X < Mi - 0,6 (SDi)$
- e. Kelompok sangat rendah = $X < (Mi - 1,8 (SDi))$

Keterangan:

X = Jumlah skor

Mi = Mean

SDi = Standar Deviasi

(Azwar, 2003, hlm. 163)

Ada pun interpretasi dari setiap kategori kecanduan *online game* dan kontrol diri, adalah sebagai berikut.

Tabel 3.15.
Interpretasi Skor Kategori Kecanduan *Online game*

Kategori Kecanduan <i>Online game</i>	Rentang Skor	Interpretasi
Tinggi	123-185	Peserta didik dengan kategori tinggi dapat dinyatakan mengalami kecanduan yang ditandai dengan adanya kriteria tingkah laku kecanduan <i>online game</i> , yaitu kehidupan didominasi dengan aktivitas atau bermain <i>online game (salience)</i> , adanya ledakan dalam diri yang membuat perasaan menjadi senang saat bermain <i>online game (euphoria)</i> , adanya aktivitas bermain <i>game</i> yang dilakukan sampai batas yang lebih tinggi untuk mencapai rasa senang (<i>tolerance</i>), adanya perasaan tidak nyaman ketika bermain <i>online game</i> diberhentikan (<i>withdrawal</i>), adanya pertentangan antara diri sendiri dan orang lain ketika bermain <i>online game (conflict)</i> , adanya semangat yang sama ketika bermain <i>online game</i> kembali setelah sempat diberhentikan (<i>relapse and reinstatement</i>).
Sedang	63-122	Peserta didik dengan kategori sedang dapat dinyatakan cukup mengalami kecanduan yang ditandai dengan adanya kriteria tingkah laku

		kecanduan, yaitu kehidupan didominasi dengan aktivitas atau bermain <i>online game</i> (<i>salience</i>), adanya ledakan dalam diri yang membuat perasaan menjadi senang saat bermain <i>online game</i> (<i>euphoria</i>), adanya aktivitas bermain <i>game</i> yang dilakukan sampai batas yang lebih tinggi untuk mencapai rasa senang (<i>tolerance</i>), adanya perasaan tidak nyaman ketika bermain <i>online game</i> diberhentikan (<i>withdrawal</i>), adanya pertentangan antara diri sendiri dan orang lain ketika bermain <i>online game</i> (<i>conflict</i>), adanya semangat yang sama ketika bermain <i>online game</i> kembali setelah sempat diberhentikan (<i>relapse and reinstatement</i>).
Rendah	≤ 62	Peserta didik dengan kategori rendah dapat dinyatakan tidak mengalami kecanduan yang ditandai dengan tidak terpenuhinya kriteria tingkah laku kecanduan <i>online game</i> , yaitu kehidupan didominasi dengan aktivitas atau bermain <i>online game</i> (<i>salience</i>), adanya ledakan dalam diri yang membuat perasaan menjadi senang saat bermain <i>online game</i> (<i>euphoria</i>), adanya aktivitas bermain <i>game</i> yang dilakukan sampai batas yang lebih tinggi untuk mencapai rasa senang (<i>tolerance</i>), adanya perasaan tidak nyaman ketika bermain <i>online game</i> diberhentikan (<i>withdrawal</i>), adanya pertentangan antara diri sendiri dan orang lain ketika bermain <i>online game</i> (<i>conflict</i>), adanya semangat yang sama ketika bermain <i>online game</i> kembali setelah sempat diberhentikan (<i>relapse and reinstatement</i>).

Tabel 3.16.
Interpretasi Skor Kategori Kontrol Diri

Kategori Kontrol Diri	Rentang Skor	Interpretasi
Sangat Tinggi	$X \geq 177,92$	Peserta didik dengan kategori sangat tinggi dapat dinyatakan sangat mampu mengendalikan diri yang ditandai dengan adanya kemampuan mengatur pengambilan tindakan berdasarkan kemampuan diri (<i>regulated administration</i>), mampu mengatur stimulus, mampu mengurangi tekanan, mampu memperoleh informasi, mampu melakukan penilaian, serta mampu

		memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.
Tinggi	$158,48 \leq X < 177,92$	Peserta didik dengan kategori tinggi dapat dinyatakan mampu mengendalikan diri yang ditandai dengan adanya kemampuan mengatur pengambilan tindakan berdasarkan kemampuan diri (<i>regulated administration</i>), mampu mengatur stimulus, mampu mengurangi tekanan, mampu memperoleh informasi, mampu melakukan penilaian, serta mampu memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.
Sedang	$139,03 \leq X < 158,48$	Peserta didik dengan kategori sedang dapat dinyatakan cukup mampu mengendalikan diri yang ditandai dengan adanya kemampuan mengatur pengambilan tindakan berdasarkan kemampuan diri (<i>regulated administration</i>), mampu mengatur stimulus, mampu mengurangi tekanan, mampu memperoleh informasi, mampu melakukan penilaian, serta mampu memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.
Rendah	$119,59 \leq X < 139,03$	Peserta didik dengan kategori rendah dapat dinyatakan kurang mampu mengendalikan diri yang ditandai dengan kurangnya kemampuan mengatur pengambilan tindakan berdasarkan kemampuan diri (<i>regulated administration</i>), mampu mengatur stimulus, mampu mengurangi tekanan, mampu memperoleh informasi, mampu melakukan penilaian, serta mampu memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.
Sangat Rendah	$X < 119,59$	Peserta didik dengan kategori sangat rendah dapat dinyatakan tidak mampu mengendalikan diri yang ditandai dengan tidak adanya kemampuan mengatur pengambilan tindakan berdasarkan kemampuan diri (<i>regulated administration</i>), mampu mengatur stimulus, mampu mengurangi tekanan, mampu memperoleh informasi, mampu melakukan penilaian, serta mampu

		memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.
--	--	--

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan pelaporan. Adapun pemaparan secara lebih spesifik sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan penelitian meliputi:

- a. Menyusun proposal penelitian yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Online game* dengan Kontrol Diri Pada Remaja” yang kemudian diseminarkan pada mata kuliah metode dan riset bimbingan dan konseling.
- b. Proses revisi proposal oleh dosen pengampu mata kuliah dan diajukan pada Ketua Dewan Skripsi Departemen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan kemudian disahkan oleh Ketua Departemen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.
- c. Mengajukan permohonan Surat Keputusan (SK) pengangkatan dosen pembimbing pada tingkat fakultas.
- d. Mengajukan permohonan izin penelitian dari Universitas untuk disampaikan pada pihak SMP Negeri 27 Bandung.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian meliputi:

- a. Melakukan studi pendahuluan ke SMP Negeri 27 Bandung.
- b. Menyusun instrumen penelitian dan diuji kelayakan oleh tiga dosen ahli di Departemen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan.
- c. Melaksanakan pengumpulan data melalui penyebaran instrumen penelitian di kelas VIII SMP Negeri 27 Bandung.
- d. Melakukan pengolahan, mendeskripsikan, dan menganalisis data yang telah terkumpul.
- e. Mendeskripsikan hasil pengolahan data dengan menarik kesimpulan dan rekomendasi.

- f. Menyusun implikasi bagi layanan bimbingan dan konseling yang didasarkan pada hasil penelitian.

3. Tahap Pelaporan

Pada tahap akhir, penelitian disempurnakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian disusun menjadi laporan akhir penelitian.
- b. Laporan akhir diujikan pada saat ujian sidang sarjana.
- c. Hasil ujian sarjana dijadikan sebagai masukan bagi penyempurnaan penelitian.