

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Disain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah dengan menggunakan metode survei deskriptif. Survei deskriptif merupakan upaya dalam mengungkap situasi yang terkait dengan suatu topik studi dibidang tertentu, dengan metode ini diharapkan dapat menggambarkan sampel atau populasi dengan prosedur kuantitatif mengenai sikap, pendapat, perilaku ataupun karakteristik (Creswell, 1994: hlm. 2), Penelitian kuantitatif berkaitan dengan paradigma metode kuantitatif yaitu sebuah penyelidikan masalah yang terjadi pada individu atau masyarakat yang didasarkan pada sebuah teori yang tersusun dari beberapa *variable*. Dalam penelitian survei, peneliti mengumpulkan data-data berupa angka dengan menggunakan sebuah kuesioner atau dapat juga dilakukan dengan metode wawancara, dan menganalisis data tersebut secara statistik untuk mendeskripsikan bagaimana tanggapan dari responden serta menguji bagaimana pernyataan yang di uji peneliti (Creswell, 2012: hlm. 9). Disain penelitian *survey* yang dipilih adalah *survey* jenis *cross-sectional* karena peneliti mengumpulkan pengukuran sikap pada satu titik waktu yang dalam prosesnya tidak membutuhkan waktu lama serta memungkinkan peneliti untuk melakukan perbandingan.

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah gambaran tingkat bermain *game online* siswa kelas VIII di SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 yang diungkap dengan menggunakan Instrumen *game online*. Analisis data tentang *game online* kemudian dijadikan sebagai landasan penyusunan program hipotetik bimbingan dan konseling untuk mereduksi *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif karena peneliti bermaksud mendeskripsikan gambaran kebiasaan *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 dan kemudian mendeskripsikan program hipotetik bimbingan dan konseling untuk mereduksi

*game online* siswa. Data yang dihasilkan merupakan gambaran umum kebiasaan bermain *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung tahun ajaran 2016/2017 yang menjadi dasar pengembangan program hipotetik bimbingan dan konseling.

## B. Partisipan

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 40 Bandung. Sedangkan partisipan penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung tahun ajaran 2016/2017. Alasan pemilihan populasi berdasarkan dari pertimbangan beberapa hal yaitu:

1. Siswa di SMP masuk kedalam kategori usia remaja awal, dimana kondisi tersebut menyebabkan berbagai macam kesulitan dan tantangan yang perlu dihadapi siswa terutama dalam meraih prestasi dalam tingkat belajar, baik yang disebabkan oleh faktor teman ataupun lingkungan sekitar (Plank dkk. 2008).
2. *Game online* dapat diartikan sebagai sebuah aktivitas yang dilakukan secara berulang dapat dikatakan memiliki pola perulangan sehingga menghasilkan dampak yang cenderung negatif, dan cenderung berpengaruh terhadap pola belajar siswa (Arthur T Hovart, 1989).
3. Menurut hasil dari wawancara dengan guru BK di SMP Negeri 40 Bandung terkait dengan *game online* terdapat sejumlah siswa yang memang belajarnya terganggu akibat *game online*, serta belum adanya program bimbingan dan konseling yang diperuntukan untuk mereduksi siswa yang mengalami kebiasaan dalam bermain *game online* di SMP Negeri 40 tersebut.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah kumpulan seluruh anggota dalam kelompok tertentu yang memiliki jumlah yang besar. Populasi penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung yang berjumlah 331 orang siswa.

**Tabel 3.1**  
**Populasi Penelitian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung**

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII A	16	15	31
2.	VIII B	17	11	28
3.	VIII C	13	15	28
4.	VIII D	17	14	31
5.	VIII E	16	15	31
6.	VIII F	17	14	31
7.	VIII G	12	13	25
8.	VIII H	15	17	32
9.	VIII I	14	15	29
10.	VIII J	15	17	32
11.	VIII K	17	16	33
<b>Jumlah</b>		<b>169</b>	<b>162</b>	<b>331</b>

## 2. Sampel

Teknik sampel dalam penelitian menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2002). Adapun banyaknya populasi dalam penelitian ini berjumlah 331 orang terbagi dalam 11 kelas dari kelas A sampai K, dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Sampel Penelitian Siswa Kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung**

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	VIII A	16	15	31
2.	VIII B	17	11	28
3.	VIII C	13	15	28
4.	VIII D	17	14	31
5.	VIII E	16	15	31
6.	VIII F	17	14	31

7.	VIII G	12	13	25
8.	VIII H	15	17	32
9.	VIII I	14	15	29
10.	VIII J	15	17	32
11.	VIII K	17	16	33
<b>Jumlah</b>		<b>169</b>	<b>162</b>	<b>331</b>

## D. Instrumen Penelitian

### 1. Definisi Operasional Variable Kebiasaan *Game Online*

Kebiasaan *game online* merupakan penggabungan dari kata kebiasaan dan *game online* yang digabungkan. Kebiasaan memiliki arti dasar yaitu suatu aktivitas yang terus dilakukan secara rutin serta selalpu menyempatkan waktu untuk melakukannya. Menurut Wood dan Neal (2007) kebiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan seara terus menerus rutin dan tertur. Ia juga menegaskan bahwa kebiasaan terjadi akibar perulangan aktivitas yang sama setiap saat. Kebiasaan membuat otak menjadi mudah merespon sebuah kegiatan tanpa berfikir lama sebelumnya, oleh karena itu kebiasaan biasanya dilakukan dengan kesadaran yang cenderung kurang. Kebiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang ulang dengan cara yang sama tanpa berfikir terlebih dahulu. Sedangkan *game online* adalah aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh rasa menyenangkan yang memiliki sebuah aturan didalamnya sehingga terdapat hasil diakhir yaitu menang dan kalah (Macmillan, 2011). Selain itu, *game online* membawa arti sebuah kontes yang didalamnya dapat mempengaruhi fisik serta mental dengan menggunakan aturan tertentu yang ada dalam *game online* tersebut. Menurut Eddy Liem, salah seorang dari (*Direktur Indonesia Gamer*), mengatakan bahwa, *game online* merupakan sebuah *game* atau permainan yang dimainkan menggunakan koneksi internet (*online*), dengan cara mengakses melalui PC (*personal computer*) atau konsul *game* biasa. *Game online* merupakan sebuah jenis permainan yang dimainkan melalui media internet memanfaatkan koneksi internet untuk bermain. Jaringan yang dipergunakan untuk bermain *game online* merupakan jaringan internet yang dapat diakses baik melalui modem ataupun melalui koneksi nirkabel.

Jadi berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang, sedangkan *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan komputer atau pc dengan bantuan internet untuk mengaksesnya, sehingga dapat disimpulkan kebiasaan *game online* merupakan kegiatan bermain *game online* yang dilakukan secara teratur berulang-ulang hingga mengakibatkan dampak negatif pada diri seseorang yang memainkannya.

## 2. Jenis Instrumen

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket kebiasaan bermain *game online* yang telah dimodifikasi dari peneliti sebelumnya yang dirumuskan berdasarkan dari peneliti (Chutomi Ahmad, 2015) dengan menggunakan teori (Lee dan Cheung, 2013) dimana mengemukakan kriteria kebiasaan bermain *game online* terdapat tujuh diantaranya yaitu: keinginan bermain (*Salience*), peningkatan waktu bermain (*Tolerance*), perasaan tidak menyenangkan (*Withdrawl*), kehilangan kontrol (*Loss of Control*), perulangan (*Relapse*), timbul masalah negatif (*Negative Outcomes*) dan Kepuasan (*Relief*). Kuesioner yang digunakan ini yaitu kuesioner tertutup yang berisikan beberapa pernyataan yang sudah disediakan alternatif jawabannya. Pengisian kuesioner tertutup, hanya dapat dijawab responden sesuai dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Kuesioner *game online* ini terdiri dari 41 item pengukuran yang menggunakan skala empat dengan alternatif empat jawaban. Kisi-kisi instrumen kebiasaan *game online* siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

### **Kisi-kisi Instrumen Kebiasaan Bermain *Game Online***

Aspek	Indikator	No Item		Jumlah Item
		<i>Favorable</i> (+)	<i>Unfavorable</i> (-)	
Keinginan bermain ( <i>salience</i> )	- Memikirkan tentang aktivitas bermain <i>game online</i> dibanding belajar		1,2,3	3

	- Sebagian besar aktivitas setiap hari adalah bermain <i>game online</i>	-	4,5	2
	- Berupaya meluangkan waktu agar bisa bermain <i>game online</i>	-	6,7,8	3

Aspek	Indikator	No Item		Jumlah Item
		Favorable (+)	Unfavorable (-)	
Peningkatan waktu bermain ( <i>tolerance</i> )	- Merasa kurang dan berupaya meningkatkan durasi dalam permainan <i>game online</i> .	-	9, 10, 11	3
Perasaan tidak menyenangkan ( <i>withdrawal</i> )	- Muncul perasaan tidak menyenangkan ketika tidak memainkan <i>game online</i>	-	12, 13, 14, 15	4
Kehilangan control ( <i>loss of control</i> )	- Merasa bosan ketika sedang belajar dan tidak bermain <i>game online</i>	-	16,17	2
	- Sulit mengurangi aktivitas dalam bermain <i>game online</i>	-	18,19	2
Pengulangan ( <i>relapse</i> )	- Mulai muncul perasaan ingin berhenti bermain <i>game online</i>	20		1
	- Sulit untuk menghentikan berbagai macam aktivitas terkait bermain <i>game online</i>	-	21,22, 23	3
Timbul permasalahan negative ( <i>negative outcomes</i> )	- <i>Game online</i> mempengaruhi kehidupan sekolah	-	24, 25, 26, 27	4
	- <i>Game online</i> mempengaruhi kesehatan	-	28, 29, 30	3
	- <i>Game online</i> mempengaruhi akademis	32, 33	31,	3

Kepuasan ( <i>relief</i> )	- Saya merasakan perasaan senang ketika bermain <i>game online</i>		34, 35, 36, 37	4
	- Bermain <i>game online</i> mengurangi rasa stress terhadap kegiatan akademis di sekolah	39, 40, 41	38	4
Jumlah		6	35	41

### 3. Uji Coba Instrumen Penelitian

#### a. Uji Kelayakan

Uji kelayakan dilakukan dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang layak digunakan dalam melakukan penelitian dengan cara meminta berbagai pendapat para ahli (*expert judgment*). Dalam hal ini, para ahli yang dimaksud adalah dosen Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, uji kelayakan bertujuan untuk melihat apakah pernyataan yang terdapat dalam angket dapat dipahami baik. Dari pelaksanaan *judgement*, beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain:

- 1) Mengubah kalimat soal agar sesuai dengan aspek dan indikator
- 2) Perbaiki penulisan baik secara kalimat ataupun tanda baca
- 3) Memperbaiki beberapa indikator
- 4) Memperbaiki kalimat yang pasif

#### b. Uji Keterbacaan

Uji keterbacaan dilakukan dengan menyebarkan instrumen uji coba kepada 30 orang sampel yang dianggap setara atau homogeny dengan populasi penelitian, yakni siswa dari masing-masing kelas VIII SMP Terbuka 40 Bandung. Uji keterbacaan dilakukan untuk mengukur keterbacaan instrumen oleh responden. Berdasarkan hasil uji keterbacaan, seluruh pernyataan mampu dipahami oleh responden.

#### c. Uji Validitas

Sebelum melauai uji validitas dan reliabilitas instrumen telah melalui uji skala terlebih dahulu. Suatu instrument dikatakan valid apabila instrument dapat mengukur apa yang akan diukur. Validitas suatu instrumen

penelitian adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang akan diukur (Sukardi, 2011). Pengujian validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana validitas atau kesaksian instrumen dengan melalui penyebaran kuesioner. Pengujian validitas yang dilakukan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini sudah mengukur variabel penelitian. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menguji validitas instrumen menggunakan validitas internal.

Pengujian validitas item dilakukan terlebih dahulu sebagai prosedur analisis item, dengan cara menguji karakteristik item yang bersangkutan. Item-item yang tidak memenuhi persyaratan kualitas tidak boleh diikutkan pada bagian dari tes (Azwar, 2015: hlm. 95). Data hasil uji coba instrumen diolah validitasnya menggunakan bantuan software SPSS versi 23.0. Validitas item dilakukan dengan menganalisis daya pembeda menggunakan prosedur pengujian *Spearman's rho* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

$r_s$  = korelasi *spearman*

$d_i$  = selisih rank antar sumber data

$n$  = banyaknya data

Sebagai kriteria pemilihan item berdasarkan korelasi item total, digunakan batasan koefisien  $\geq 0,30$ . Semua item yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,3 daya pembedanya dinyatakan memenuhi syarat (Azwar, 2015, hlm. 95). Artinya apabila  $r_{xy}$  lebih besar atau sama dengan 0,3 ( $r_{xy} \geq 0,3$ ), nomor butir tersebut dapat dikatakan valid. Sebaliknya, apabila  $r_{xy}$  lebih kecil dari 0,3 ( $r_{xy} < 0,3$ ), nomor butir tersebut dikatakan tidak valid (Widoyoko, 2014, hlm 34), yang kemudian akan disisihkan dari analisis selanjutnya yaitu uji reliabilitas (Priyatno, 2010: hlm. 26) atau bisa diperbaiki atau di revisi apabila item yang tidak valid merupakan item yang mewakili indikator sebuah instrument (Azwar, 2015: hlm. 82).

Berdasarkan perhitungan dengan bantuan *software* SPSS versi 23.0, hasil memperlihatkan bahwa dari ke-41 butir item yang diujicobakan, diperoleh 39 item yang memiliki korelasi  $\geq 0,3$  dengan skor total. Berikut contoh hasil perhitungan validitas:

**Tabel 3.4**  
**Contoh Hasil Uji Validitas SPSS.**

			Total	Keterangan
Spearman's rho	Item 1	Correlation Coefficient	.776	Valid
		Sig. (1-tailed)	.000	
		N	30	
	Item 2	Correlation Coefficient	.455	Valid
		Sig. (1-tailed)	.006	
		N	30	
	Item 3	Correlation Coefficient	.577	Valid
		Sig. (1-tailed)	.000	
		N	30	
	Item 4	Correlation Coefficient	.534	Valid
		Sig. (1-tailed)	.001	
		N	30	
	Item 5	Correlation Coefficient	.642	Valid
		Sig. (1-tailed)	.000	
		N	30	

Sedangkan hasil uji validitas kebiasaan *game online* siswa ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Item**

Signifikansi	Item						
	Salience	Tolerance	Withdrawl	Loss of Control	Relapse	Negative Outcomes	Relief
<b>Valid</b>	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,	34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41
<b>Jumlah</b>	8	3	4	4	4	10	8
<b>Total</b>	41						
<b>Revisi</b>	2 (24, 32)						

#### d. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur (Sukardi, 2011). Secara garis besar ada dua jenis reliabilitas yaitu eksternal (pararel dan tes berulang) serta internal (instrumen skor diskrit dan

skor non diskrit). Instrumen skor non diskrit-non tes, biasanya terdapat dalam bentuk angket dengan skala empat. Untuk instrumen skor non diskrit ini, analisis reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha* (Widoyoko, 2014).

Rumus *Alpha* adalah:

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

dengan rumus  $\sigma^2$  sebagai berikut:

$$\sigma^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n}$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = reliabilitas instrumen
- $k$  = jumlah item
- $\sum \sigma_t^2$  = jumlah varians skor tiap-tiap item
- $\sigma^2$  = varians total
- $X$  = skor total

Selanjutnya untuk mengetahui instrumen reliabel atau tidak adalah mengkonsultasikan dengan harga kritik/standar reliabilitas. Kritik untuk indeks reliabilitas instrumen menurut Kaplan adalah 0,7. Artinya, suatu instrumen dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien *Alpha* sekurang-kurangnya 0,7 (Widoyoko, 2014), di sebutkan juga berikut ini klasifikasi reliabilitas menurut Arikunto (2006):

**Tabel 3.6**

**Klasifikasi Rentang Koefisien Reliabilitas**

<b>Kriteria</b>	<b>Kategori</b>
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 perhitungan dengan bantuan *software* SPSS versi 23.0, hasil memperlihatkan bahwa indeks reliabilitas instrumen *game online* siswa adalah sebesar 0,922. Indeks tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan dapat digunakan dalam

penelitian ini. Secara lebih rinci, hasil perhitungan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 3.7**  
**Reliabilitas Instrumen Kebiasaan *Game Online* Siswa**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.922	39

## E. Prosedur Penelitian

### 1. Langkah-Langkah Penelitian

#### a. Penyusunan Proposal Penelitian

Penyusunan proposal dilakukan untuk mendapatkan perijinan melakukan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Proposal yang telah disusun, dipresentasikan terlebih dahulu kepada dosen mata kuliah metode riset dan rekan-rekan mahasiswa lainnya sebelum akhirnya diajukan kepada dewan skripsi untuk mendapatkan ijin. Setelah ketepatan rasionalisasi, kejelasan tujuan dan metodologi penelitian yang akan digunakan dinilai, proposal mendapat berbagai masukan dari dewan skripsi, yang kemudian dilakukan revisi guna memperbaiki beberapa bagian yang kurang memadai khususnya tentang keterkaitan penelitian dengan ranah bimbingan dan konseling. Hasil revisi diajukan kembali pada dewan skripsi, untuk mendapatkan pengesahan dan dosen pembimbing skripsi kelak.

#### b. Persiapan Pengumpulan Data

Sebelum melaksanakan penelitian, dilakukan studi pendahuluan melalui wawancara kepada guru BK dan observasi secara langsung terhadap siswa SMP Negeri 40 Bandung khususnya kelas VIII.

#### c. Permohonan Izin Penelitian

Perizinan penelitian dilakukan dalam rangka kelancaraan dan memenuhi kelengkapan administrasi penelitian. Perizinan dimulai dari Departemen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Direktorat Akademik Universitas Pendidikan, Badan Kesatuan Bangsa dan

Pemberdayaan Masyarakat, dan kemudian kepada pihak dari SMP Negeri 40 Bandung khususnya guru BK.

#### **d. Pelaksanaan Pengumpulan Data**

Pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner pada 331 siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung tahun ajaran 2016/2017 dengan beberapa langkah sebagai berikut:

- 1) Mengecek kesiapan siswa yang menjadi sampel dalam penelitian.
- 2) Mempersiapkan kelengkapan dan petunjuk pengerjaan instrumen.
- 3) Menjelaskan petunjuk pengisian kepada siswa dan memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila ada petunjuk yang kurang dipahami.
- 4) Mempersilahkan para siswa untuk mengisi kuesioner yang telah dipersiapkan sebelumnya.
- 5) Mengumpulkan kembali kuesioner yang telah selesai diisi serta mengecek kelengkapan identitas maupun jawaban siswa.

## **F. Teknik Analisis Data**

### **1. Verifikasi Data**

Verifikasi data bertujuan untuk menyeleksi data yang dianggap layak untuk diolah. Tahapan verifikasi dilakukan sebagai berikut:

- a. Melakukan pengecekan jumlah instrumen yang terkumpul.
- b. Memberikan nomor urut pada setiap instrumen untuk menghindari kesalahan pada saat melakukan rekapitulasi data.
- c. Melakukan tabulasi data, yaitu merekap data yang diperoleh dengan melakukan penyekoran. Setelah dilakukan tabulasi data, dilakukan perhitungan statistik sesuai dengan analisis yang dibutuhkan.

### **2. Pedoman Penyekoran (*Scoring*)**

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan dapat menghasilkan data kuantitatif. Pengukuran menggunakan aturan tertentu ini

yang sering dikenal dengan aturan skoring (Widoyoko, 2014). Dalam penelitian ini, Kuesioner kebiasaan *game online* siswa menggunakan 2 jenis pernyataan yaitu pernyataan *favorable* (positif) dan juga pernyataan *unfavorable* (negatif). Pada alternatif jawaban yang digunakan adalah Skala empat. Ke-empat alternatif respons tersebut diurutkan dari kemungkinan kesesuaian yang tertinggi sampai dengan kemungkinan kesesuaian yang terendah, yaitu: 1) Tidak Sesuai, 2) Cukup Sesuai, 3) Sesuai, dan 4) Sangat Sesuai, setiap alternatif respons mengandung arti dan nilai skor sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Pola Skor Opsi Alternatif Respons Skala Empat**

Pernyataan	Skor 4 Alternatif Respons			
	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai
<i>Favorable (+)</i>	1	2	3	4
<i>Un-Favorable (-)</i>	4	3	2	1

### 3. Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan untuk menghitung tingkatan kebiasaan *game online* siswa berdasarkan aspek keinginan bermain (*Salience*), peningkatan waktu bermain (*Tolerance*), perasaan tidak menyenangkan (*Withdrawal*), kehilangan kontrol (*Loss of Control*), perulangan (*Relapse*), timbul masalah negatif (*Negative Outcomes*), Kepuasan (*Relief*) dan juga setiap indikator pada siswa jenjang kelas VIII siswa SMP Negeri 40 Bandung tahun ajaran 2016/2017. Pengolahan data dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut:

- a. Melakukan input data responden untuk menghitung tingkatan kebiasaan *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung.
- b. Mengelompokkan data berdasarkan aspek kebiasaan *game online* siswa.
- c. Menghitung skor setiap responden.
- d. Menentukan skor interval dalam kebiasaan *game online* siswa. Azwar (2015: hlm. 147) dalam hal ini menyebutkan “kategorisasi adalah bersifat relatif, maka luasnya interval yang mencakup setiap kategori yang diinginkan dapat ditetapkan secara subjektif selama penetapan itu berada

dalam batas kewajaran dan dapat diterima akal (*common sense*)". Dalam penelitian ini penggolongan subjek dikategorikan ke dalam tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah, untuk perhitungannya menggunakan rumus kategorisasi jenjang menurut (Azwar, 2015: hlm. 149) sebagai berikut:

Rentang maksimum	= Jumlah item pernyataan x skor tertinggi
Rentang minimum	= Jumlah item pernyataan x skor terendah
Luas jarak sebaran	= Rentang maksimum – rentang minimum
Standar Satuan Deviasi ( $\sigma$ )	= Luas jarak sebaran / 6
Mean Teoritis ( $\mu$ )	= Jumlah item pernyataan x 2,5 (mean skor)

Dasar pengelompokan untuk tiga kategori diagnosis di atas adalah sebagai berikut:

	$X < [\mu - 1,0 \sigma]$	= Tinggi
$[\mu - 1,0 \sigma] \leq$	$X < [\mu + 1,0 \sigma]$	= Sedang
$[\mu + 1,0 \sigma] \leq$	$X$	= Rendah

**Tabel 3.9**

**Kategorisasi Tingkatan Kebiasaan *Game Online* Siswa**

Rentang Skor	Kategori	Interpretasi
> 2,66	Tinggi	Siswa yang berada pada kategori ini mempunyai tingkatan kebiasaan <i>game online</i> yang tinggi, siswa dalam tahapan ini memiliki waktu yang lebih sering dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> dibandingkan belajar.
1,33 – 2,66	Sedang	Siswa yang berada pada kategori ini mempunyai tingkatan kebiasaan <i>game online</i> yang sedang, siswa dalam tahapan ini masih memiliki kebiasaan bermain <i>game online</i> yang cukup tinggi, meski demikian siswa masih memiliki keinginan dalam meluangkan sedikit waktu untuk belajar.
< 1,33	Rendah	Siswa yang berada pada kategori ini mempunyai tingkatan kebiasaan <i>game online</i> yang rendah, siswa dalam tahapan ini cenderung lebih mementingkan belajar guna mencapai prestasi dalam belajar.

- e. Menghitung rata-rata jumlah skor seluruh responden pada data secara menyeluruh dan data responden berdasarkan aspek *game online*.

### **G. Penyusunan Rancangan Program Bimbingan dan Konseling**

Penyusunan program hipotetik bimbingan dan konseling dimulai dengan melakukan analisis terhadap data yang diperoleh mengenai gambaran kebiasaan *game online* siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung tahun ajaran 2016/2017. Data mengenai gambaran kebiasaan *game online* siswa yang telah diolah dijadikan dasar atau sebagai tolak ukur sehingga menjadi suatu deskripsi kebutuhan dalam pembuatan dan pengembangan program yang terdiri atas aspek-aspek landasan penyusunan program, proses penyusunan program, isi program dan evaluasi program bimbingan dan konseling.