

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

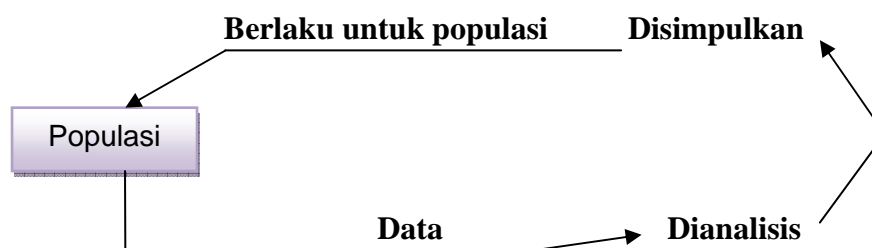
3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang mempunyai tata cara yang pengambilan keputusan interpretasi data dan kesimpulan berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari hasil analisis statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional. Penelitian korelasional bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel yang lain, berdasarkan koefisien korelasi (Azwar, 2007: 8-9).

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

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 (Sugiyono, 2010: 61). Penelitian populasi dilakukan apabila peneliti ingin melihat semua lika-liku yang ada di dalam populasi (Arikunto, 2006: 131).

**Gambar 3.1
Penelitian Populasi Menurut Arikunto**



Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SMA Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Sampel dalam penelitian ini adalah 87 orang siswa yang memenuhi beberapa kriteria, diantaranya:

- a. Usia 15-18 tahun, atau termasuk usia remaja pertengahan (Monks, dkk., 2002: 266) dimana kemandirian mulai meningkat dan mulai memasuki aturan dewasa (Dehart, Sroufe, & Cooper; 2004: 454). Pemilihan usia ini juga berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan Berson & Berson (2005: 34) yaitu bahwa siswa yang paling mudah mengadakan kontak personal dengan seseorang yang baru dikenal di internet adalah usia 15-16 tahun.
- b. Memiliki akun di jejaring sosial pertemanan dan aktif menggunakan akun tersebut, dalam hal ini situs jejaring sosial yang dipilih adalah *facebook*, karena menurut Buffardi & Campbell (Physorg.com, 22/September/2008) *facebook* adalah situs jejaring yang paling populer dikalangan siswa dan mahasiswa, serta telah memiliki format tetap yang membuat peneliti lebih mudah dalam membandingkan halaman pengguna.

3.3 Teknik Sampling

Penarikan sampel penelitian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan populasi yang diketahui sebelumnya (Zuriah, 2006: 124). Setiap siswa yang diambil dari populasi dipilih dengan sengaja menurut

kriteria yang telah ditentukan. Dalam teknik *purposive sampling*, tidak semua populasi memiliki kesempatan sama untuk menjadi calon responden atau sampel (Purwanto & Sulistyastuti, 2007: 47). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{1 + Ne^2} && \text{(Ridwan, 2004: 65)} \\ &= \frac{661}{1 + 661 \times (0,1)^2} \\ &= 86,9 = 87 \text{ orang}\end{aligned}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = presisi (peran kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir/diinginkan yaitu sebesar 10% atau 0,1)

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel

Menurut Arikunto (1997: 99) variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Istilah lain variabel adalah konsep yang mempunyai bermacam-macam nilai. Berdasarkan pendapat Azwar (2000: 59) variabel merupakan konsep mengenai atribut atau sifat yang terdapat pada subjek penelitian yang dapat bervariasi secara kuantitatif maupun kualitatif. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang akan diukur, variabel pertama

adalah persepsi siswa terhadap pola asuh orang tua dan yang kedua adalah egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook*.

3.4.2 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian adalah batasan atau spesifikasi dari variabel-variabel penelitian yang secara konkret berhubungan dengan realitas yang akan diukur dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati peneliti berdasarkan sifat yang didefinisikan dan diamati sehingga terbuka untuk diuji kembali oleh orang atau peneliti lain. Adapun batasan atau definisi operasional variabel yang diteliti adalah:

a. Persepsi pola asuh orang tua

Persepsi pola asuh orang tua dalam penelitian ini adalah tinggi rendahnya intensitas perlakuan orang tua yang ditafsirkan oleh anak yang merujuk pada bagaimana orang tua memperlakukan remaja dengan kontrol dan kehangatan. Kontrol mencakup 5 aspek, antara lain:

1. Pembatasan (*restrictiveness*), yaitu usaha orang tua untuk membentuk batasan-batasan terhadap aktivitas remaja.
2. Tuntutan (*demandingness*), yaitu harapan orang tua terhadap perilaku bertanggung jawab remaja.
3. Pendisiplinan (*strictness*) yaitu orang tua menetapkan peraturan dan melakukan penanganan terhadap pelanggaran peraturan yang dilakukan oleh remaja.
4. Campur tangan (*intrusiveness*), yaitu keterlibatan orang tua dalam aktivitas remaja, terutama ketika mengadakan interaksi dengan orang lain.

5. Kekuasaan yang sewenang-wenang (*arbitrary power assertion*), yaitu tuntutan otoritas orang tua terhadap kepatuhan remaja.

Sedangkan aspek kehangatan orang tua antara lain:

1. Perhatian terhadap kesejahteraan remaja, orang tua peduli terhadap keadaan remaja yang baik secara fisik maupun psikologis.
2. Responsivitas terhadap kebutuhan remaja, yaitu orang tua memberikan atau mencukupi kebutuhan psikososial remaja.
3. Kesiediaan meluangkan waktu dan melakukan pekerjaan bersama remaja, yaitu tersedianya waktu yang cukup bagi remaja bersama dengan orang tua.
4. Kepekaan terhadap emosi remaja, yaitu orang tua mengetahui dan mengenali emosi yang ditampilkan oleh remaja dan melakukan sesuatu yang dapat menenangkan remaja.
5. Penghargaan dan antusiasme orang tua terhadap tingkah laku positif dan berprestasi yang ditampilkan oleh remaja, yaitu orang tua memberikan perhatian dan hadiah yang bersifat materi maupun non materi kepada remaja atas prestasi atau perilaku positif yang telah dicapainya.

- b. Egosentrisme remaja dalam menggunakan situs jejaring sosial pertemanan *facebook*

Egosentrisme remaja dalam penelitian ini adalah tinggi rendahnya kesadaran diri remaja bahwa orang lain memiliki perhatian amat besar terhadap diri mereka dan terhadap perasaan akan keunikan pribadi mereka. Tinggi rendahnya gosentrisme remaja ini diukur dari berbagai perilaku mereka ketika

menggunakan situs jejaring sosial pertemanan *facebook*. Egosentrisme remaja terbagi menjadi dua aspek, yaitu:

1. *Imaginary audience* yaitu remaja merasa menjadi pusat perhatian orang lain ketika menggunakan *facebook*.
2. *Personal fable* yaitu remaja menampilkan keunikan dan kekebalan ketika menggunakan *facebook*. Tampilan unik adalah tampilan berbeda dari orang lain yang sangat menggambarkan dirinya. adalah remaja berpikir bahwa akibat buruk tidak akan menimpa mereka dikemudian hari.

3.5 Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner/angket, yaitu suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden (Zuriah, 2006: 182). Instrumen pengumpulan data menggunakan skala likert yang dimodifikasi melalui penilaian terhadap empat jawaban alternatif pernyataan yang tersedia.

3.5.1 Kisi-kisi instrumen persepsi pola asuh orang tua.

Skala ini digunakan untuk mengungkap persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua. Dalam angket ini terdapat dua jenis item yaitu item *favorabel* dan item *unfavorable*.

Tabel 3.1
Kriteria dan Nilai Alternatif Jawaban Instrumen Persepsi Siswa Terhadap Pola Asuh Orang Tua

No	Kriteria	Pernyataan favorable	Pernyataan unfavorable
1.	Selalu	3	0
2.	Sering	2	1
3.	Jarang	1	2
4.	Tidak pernah	0	3

item *favorabel* nilai tertinggi ada pada jawaban selalu: 3, sering: 2, jarang: 1, tidak pernah: 0. Sebaliknya item *unfavorabel* nilai tertinggi jawaban selalu: 0, sering: 1, jarang: 2, tidak pernah: 3.

Tabel 3.2
Instrumen Penelitian Variabel Persepsi Siswa Terhadap Pola Asuh Orang Tua

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
Pola Asuh	Kehangatan	1. Perhatian terhadap kesejahteraan remaja.	1, 21, 41, 61	11, 31, 51, 71
		2. Responsif terhadap kebutuhan remaja.	12, 32, 52, 72	2, 22, 42, 62
		3. Kesiediaan meluangkan waktu dan melakukan pekerjaan bersama remaja.	3, 23, 43, 63	33, 53, 73
		4. Kepekaan terhadap emosi remaja.	14, 34, 54, 74	4, 24, 44, 64
		5. Penghargaan dan antusiasme orang tua terhadap tingkah laku positif dan berprestasi yang ditampilkan oleh remaja.	5, 25, 45, 65	15, 35, 55, 75
	Kontrol	1. Orang tua menetapkan batasan terhadap	16, 36, 56, 76	6, 26, 46, 66

	aktivitas anak.		
	2. Orang tua menuntut anak untuk mencapai sesuatu.	7, 27, 47, 67	17, 37, 57, 77
	3. Adanya penerapan disiplin pada anak.	18, 38, 58, 78	8, 28, 48, 68
	4. Orang tua melakukan pengawasan kepada anak.	9, 29, 49, 69	19, 39, 59, 79
	5. Orang tua memberikan konsekuensi hukuman jika anak melanggar perintah.	20, 40, 60, 80	10, 30, 50, 70

3.5.2 Kisi-kisi Instrumen Egosentrisme Remaja dalam Menggunakan Facebook.

Instrumen ini digunakan untuk mengungkap egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook*. Dalam angket ini terdapat dua jenis item yaitu item *favorabel* dan item *unfavorabel*.

Tabel 3.3
Kriteria dan Nilai Alternatif Jawaban Skala Egosentrisme Remaja Dalam Menggunakan Facebook

No	Kriteria	Pernyataan favorabel	Pernyataan unfavorabel
1.	Sangat sesuai	3	0
2.	Sesuai	2	1
3.	Tidak sesuai	1	2
4.	Sangat tidak sesuai	0	3

Item *favorabel* nilai tertinggi jawaban sangat sesuai: 3, sesuai: 2, tidak sesuai: 1, sangat tidak sesuai: 0. Sebaliknya item *unfavorabel* nilai tertinggi jawaban sangat sesuai: 0, sesuai: 1, tidak sesuai: 2, sangat tidak sesuai: 3.

Tabel 3.4
Instrumen Penelitian Variabel Egosentrisme Remaja
Dalam Menggunakan *Facebook*

Variabel	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	
			Favorable	Unfavorable
Egosentrisme Remaja	<i>Imaginary Audience</i>	1. Remaja merasa semua orang memperhatikan statusnya di <i>facebook</i> .	1, 49	25, 73
		2. Remaja merasa bahwa komentar yang dituliskan pada status orang lain diperhatikan orang lain.	26, 74	2, 50
		3. Remaja merasa setiap orang memperdulikan foto profil yang dipajangnya di <i>facebook</i>	3, 51	27, 75
		4. Remaja merasa catatan yang ditulisnya di <i>facebook</i> akan dihargai semua orang.	28, 76	4, 52
		5. Remaja bangga pada bahasa yang dipergunakannya di <i>facebook</i> .	5, 53	29, 77
		6. Remaja merasa bahwa banyak orang yang melihat halaman profilnya termasuk info-info pribadi yang ada didalamnya.	30, 78	6, 54
		7. Remaja merasa bahwa banyak orang yang ingin berteman dengannya di <i>facebook</i> .	7, 55	31, 79
		8. Remaja merasa foto-foto pribadinya (hasil unggahan atau ditandai) dilihat oleh banyak orang.	32, 80	8, 56
		9. Remaja merasa banyak orang yang ingin berkenalan/sekedar menyapa lewat <i>chatting</i> ketika online.	9, 57	33, 81
	<i>Personal Fable</i>	1. Remaja menata tampilan profilnya dengan sesuatu yang dapat menggambarkan dirinya.	34, 82	10, 58
		2. Remaja sering berganti-ganti foto profil.	11, 59	35, 83
		3. Remaja menceritakan pengalaman yang unik melalui <i>facebook</i> .	36, 84	12, 60

	4. Remaja memaparkan pemikiran-pemikiran mengenai berbagai hal melalui <i>facebook</i> .	13, 61	37, 85
	5. Remaja menceritakan perasaannya melalui <i>facebook</i> .	38, 86	14, 62
	6. Remaja memakai bahasa pergaulan ketika menggunakan <i>facebook</i> .	15, 63	39, 87
	7. Remaja bergabung dalam komunitas/grup di <i>facebook</i> berdasarkan minat terhadap sesuatu (misalnya, artis, aliran musik, hobi, dan sebagainya).	40, 88	16, 64
	8. Remaja menerima pertemanan di <i>facebook</i> dengan orang yang tidak dikenal.	17, 65	41, 89
	9. Remaja berkenalan lewat <i>chatting</i> dengan orang yang tidak dikenal.	42, 90	18, 66
	10. Remaja memberikan informasi pribadi seperti nomor <i>handphone</i> , kepada teman di <i>facebook</i> yang belum dikenalnya.	19, 67	43, 91
	11. Remaja melakukan penghinaan/sindiran kepada orang lain melalui <i>facebook</i> .	44, 92	20, 68
	12. Remaja melakukan ancaman terhadap orang lain melalui <i>facebook</i> .	21, 69	45, 93
	13. Remaja mengunggah foto-foto pribadi di <i>facebook</i> .	46, 94	22, 70
	14. Remaja sering bermain game <i>online</i> di <i>facebook</i> .	23, 71	47, 95
	15. Remaja memposkan file-file yang bermuatan pornografi ke <i>facebook</i> .	48, 96	24, 72

3.6 Uji Coba Instrumen

Di dalam penelitian, instrumen pengumpulan data memiliki kedudukan penting karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis (Arikunto, 2006: 168). Uji coba instrumen dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian dapat mengungkap dengan tepat gejala-gejala yang akan diukur dan sejauh mana instrumen tersebut dapat menunjukkan dengan sebenarnya gejala yang akan diukur (Sugiyono, 2010: 350).

Uji coba instrumen ini dilakukan kepada 30 siswa SMA Negeri 15 dan diuji ulang kepada 30 siswa SMA Pasundan 2 Bandung. Uji ulang dilakukan karena terdapat beberapa indikator yang semua itemnya tidak valid. Kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows* untuk diuji validitas item dan reliabilitasnya.

3.6.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, begitu pun sebaliknya. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2006: 168). Pengukuran validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk dan validitas isi.

a. Validitas Konstruk

Menguji validitas konstruk dapat menggunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*), yaitu mengkonsultasikan instrumen kepada tenaga ahli minimal 3 orang. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun (Sugiyono, 2010: 352).

b. Validitas Isi

Pada setiap instrumen terdapat item-item pertanyaan atau pernyataan. Untuk menguji validitas item instrumen lebih lanjut, maka setelah dikonsultasikan dengan para ahli, maka selanjutnya diujicobakan, dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor item dengan skor total instrumen (Sugiyono, 2010: 353). Analisis item ini dihitung dengan rumus korelasi *pearson product moment* (Arikunto, 2006: 170), dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows*.

Validitas item diperoleh dari mengkorelasikan skor setiap item dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor item. Bila harga korelasi di bawah 0,3, maka butir instrumen tersebut tidak valid sehingga harus diperbaiki atau dibuang (Sugiyono, 2008: 179).

c. Validitas Item Instrumen Persepsi Siswa Terhadap Pola Asuh Orang Tua

Berdasarkan uji validitas item pertama yang telah dilakukan terhadap 80 item dalam instrumen persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows* diperoleh hasil 44

item yang valid. Secara lebih rinci item-item tersebut dapat dilihat dalam tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5
Validitas Item Instrumen Persepsi Siswa Terhadap Pola Asuh Orang Tua

Dimensi	Indikator	Item valid		Aitem tidak valid	Total aitem valid
		favorable	Unfavorable		
Kehangatan	1. Perhatian terhadap kesejahteraan remaja.	1, 41	31, 51	11, 21, 61, 71	4
	2. Responsif terhadap kebutuhan remaja.	12, 32, 52, 72	2, 22, 62	42	7
	3. Kesiediaan meluangkan waktu dan melakukan pekerjaan bersama remaja.	3, 23, 43, 63	13, 33	53, 73	6
	4. Kepekaan terhadap emosi remaja.	34, 54, 74	24, 44	4, 14, 64	5
	5. Penghargaan dan antusiasme orang tua terhadap tingkah laku positif dan berprestasi yang ditampilkan oleh remaja.	25	75	5, 15, 35, 45, 55, 65	2
Kontrol	1. Orangtua menetapkan batasan terhadap aktivitas anak.	36, 76	26	6, 16, 46, 56, 66	3
	2. Orangtua menuntut anak untuk mencapai sesuatu.	7	17, 77	27, 37, 47, 57, 67	3
	3. Adanya penerapan disiplin pada anak.	18, 38, 78	28, 48	8, 58, 68	5
	4. Orang tua melakukan pengawasan kepada anak.	29, 69	39, 59	9, 19, 49, 79	4
	5. Orang tua memberikan konsekuensi hukuman jika anak melanggar perintah.	20, 40, 80	10, 70	30, 50, 60	5
Jumlah item keseluruhan					44

Item-item yang valid selanjutnya akan digunakan dalam instrumen penelitian yang sebenarnya, sedangkan item-item yang tidak valid akan dihapus dan tidak dipergunakan kembali dalam instrumen penelitian yang sebenarnya karena tidak mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada uji coba pertama, semua indikator variabel telah memiliki item pernyataan yang valid sedangkan pada uji coba kedua, terdapat beberapa indikator yang tidak memiliki item pernyataan yang valid. Item pernyataan yang telah valid pada uji coba pertama dianggap telah valid meskipun pada uji coba kedua menjadi tidak valid. Oleh karena itu instrumen persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua tersusun dengan 44 item yang valid.

d. Validitas Item Instrumen Egosentrisme Remaja Dalam Menggunakan Facebook

Berdasarkan uji validitas item yang telah dilakukan terhadap 96 item dalam instrumen egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows* diperoleh hasil 50 item yang valid.

Tabel 3.6
Validitas Item Instrumen Egosentrisme Remaja
Dalam Menggunakan Facebook

Dimensi	Indikator	Item valid		Aitem tidak valid	Total aitem valid	Aitem diperbaiki
		favorable	unfavorable			
<i>Imaginary Audience</i>	1. Remaja merasa semua orang memperhatikan statusnya di <i>facebook</i> .	1, 49	-	25, 73	2	-
	2. Remaja merasa bahwa komentar	74	-	2, 26,	1	2

	yang dituliskan pada status orang lain diperhatikan orang lain.			50		
	3. Remaja merasa setiap orang memperdulikan foto profil yang dipajangnya di <i>facebook</i>	3, 51	27	75	3	-
	4. Remaja merasa catatan yang ditulisnya di <i>facebook</i> akan dihargai semua orang.	28, 76	4	52	3	-
	5. Remaja bangga pada bahasa yang dipergunakannya di <i>facebook</i> .	5, 53	29	77	3	-
	6. Remaja merasa bahwa banyak orang yang melihat halaman profilnya termasuk info-info pribadi yang ada didalamnya.	30, 78	-	6, 54	2	-
	7. Remaja merasa bahwa banyak orang yang ingin berteman dengannya di <i>facebook</i> .	7	-	31, 55, 79	1	-
	8. Remaja merasa foto-foto pribadinya (hasil unggahan atau ditandai) dilihat oleh banyak orang.	32	8, 56	80	3	-
	9. Remaja merasa banyak orang yang ingin berkenalan/ sekedar menyapa lewat <i>chatting</i> ketika online.	9	81	33, 57	2	-
<i>Personal Fable</i>	1. Remaja menata tampilan profilnya dengan sesuatu yang dapat menggambarkan	34, 82	58	10	3	-

	dirinya.					
	2. Remaja sering berganti-ganti foto profil.	11	83	35, 59	2	-
	3. Remaja menceritakan pengalaman yang unik melalui <i>facebook</i> .	36, 84	60	12,	3	-
	4. Remaja memaparkan pemikiran-pemikiran mengenai berbagai hal melalui <i>facebook</i> .	13	37	61, 85	2	-
	5. Remaja menceritakan perasaannya melalui <i>facebook</i> .	38, 86	62	14	3	-
	6. Remaja memakai bahasa pergaulan ketika menggunakan <i>facebook</i> .	15, 63	39	87	3	-
	7. Remaja bergabung dalam komunitas/grup di <i>facebook</i> berdasarkan minat terhadap sesuatu (misalnya, artis, aliran musik, hobi, dan sebagainya).	40,88	16, 64	-	4	-
	8. Remaja menerima pertemanan di <i>facebook</i> dengan orang yang tidak dikenal.	-	-	17, 41, 89, 65	0	17, 41
	9. Remaja berkenalan lewat <i>chatting</i> dengan orang yang tidak dikenal.		18	42, 90, 66	1	42
	10. Remaja memberikan informasi pribadi seperti nomor	19, 67		43, 91	2	-

	<i>handphone</i> , kepada teman di <i>facebook</i> yang belum dikenalnya.					
11.	Remaja melakukan penghinaan/ sindiran kepada orang lain melalui <i>facebook</i> .	44, 92	68	20	3	
12.	Remaja melakukan ancaman terhadap orang lain melalui <i>facebook</i> .	-	-	21, 69, 45, 93	0	21, 45
13.	Remaja mengunggah foto-foto pribadi di <i>facebook</i> .	94,46	22	70	3	
14.	Remaja sering bermain game online di <i>facebook</i> .	71	47	23, 95	2	
15.	Remaja memposkan file-file yang bermuatan pornografi ke <i>facebook</i> .	-	24	48, 72, 96	1	48
Jumlah item keseluruhan						52

Item-item yang valid selanjutnya akan digunakan dalam instrumen penelitian yang sebenarnya, sedangkan item-item yang tidak valid akan dihapus dan sebanyak 7 item diperbaiki untuk kemudian dilakukan uji coba ulang. Setelah uji coba kedua, diperoleh item-item valid sebagai berikut.

Tabel 3.7
Validitas Item Instrumen Egosentrisme Remaja
Dalam Menggunakan *Facebook* (setelah uji coba kedua)

Dimensi	Indikator	Item valid		Aitem tidak valid	Total aitem valid
		favorable	Unfavorable		
<i>Imaginary Audience</i>	1. Remaja merasa semua orang memperhatikan statusnya di <i>facebook</i> .	1, 49	-	25, 73	2

	2. Remaja merasa bahwa komentar yang dituliskan pada status orang lain diperhatikan orang lain.	74	2	26, 50	2
	3. Remaja merasa setiap orang memperdulikan foto profil yang dipajangnya di <i>facebook</i>	3, 51	27	75	3
	4. Remaja merasa catatan yang ditulisnya di <i>facebook</i> akan dihargai semua orang.	28, 76	4	52	3
	5. Remaja bangga pada bahasa yang dipergunakannya di <i>facebook</i> .	5, 53	29	77	3
	6. Remaja merasa bahwa banyak orang yang melihat halaman profilnya termasuk info-info pribadi yang ada didalamnya.	30, 78	-	6, 54	2
	7. Remaja merasa bahwa banyak orang yang ingin berteman dengannya di <i>facebook</i> .	7	-	31, 55, 79	1
	8. Remaja merasa foto-foto pribadinya (hasil unggahan atau ditandai) dilihat oleh banyak orang.	32	8, 56	80	3
	9. Remaja merasa banyak orang yang ingin berkenalan/ sekedar menyapa lewat <i>chatting</i> ketika online.	9	81	33, 57	2
<i>Personal Fable</i>	1. Remaja menata tampilan profilnya dengan sesuatu yang dapat menggambarkan dirinya.	34, 82	58	10	3
	2. Remaja sering berganti-ganti foto profil.	11	83	35, 59	2
	3. Remaja menceritakan pengalaman yang unik melalui <i>facebook</i> .	36, 84	60	12	3
	4. Remaja memaparkan pemikiran-pemikiran mengenai berbagai hal melalui <i>facebook</i> .	13	37	61, 85	2
	5. Remaja menceritakan perasaannya melalui	38, 86	62	14	3

	<i>facebook.</i>				
6.	Remaja memakai bahasa pergaulan ketika menggunakan <i>facebook.</i>	15, 63	39	87	3
7.	Remaja bergabung dalam komunitas/grup di <i>facebook</i> berdasarkan minat terhadap sesuatu (misalnya, artis, aliran musik, hobi, dan sebagainya).	40,88	16, 64	-	4
8.	Remaja menerima pertemanan di <i>facebook</i> dengan orang yang tidak dikenal.	17	-	41, 89, 65	1
9.	Remaja berkenalan lewat <i>chatting</i> dengan orang yang tidak dikenal.	-	18	42, 90, 66	1
10.	Remaja memberikan informasi pribadi seperti nomor <i>handphone</i> , kepada teman di <i>facebook</i> yang belum dikenalnya.	19, 67	-	43, 91	2
11.	Remaja melakukan penghinaan/ sindiran kepada orang lain melalui <i>facebook.</i>	44, 92	68	20	3
12.	Remaja melakukan ancaman terhadap orang lain melalui <i>facebook.</i>	21	45	69, 93	2
13.	Remaja mengunggah foto-foto pribadi di <i>facebook.</i>	94,46	22	70	3
14.	Remaja sering bermain game <i>online</i> di <i>facebook.</i>	71	47	23, 95	2
15.	Remaja memposkan file-file yang bermuatan pornografi ke <i>facebook.</i>	48	24	72, 96	2
Jumlah item keseluruhan					57

3.6.2 Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena

instrumen tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Arikunto, 2006: 178). Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2010: 348).

Instrumen sebagai alat ukur didalam penelitian ini perlu diuji keandalannya. Untuk mendapatkan keandalan alat ukur yang digunakan adalah koefisien alpha cronbach (α). Cara untuk mengetahui realibilitas ini yaitu dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows*. Dalam perhitungan koefisien alpha cronbach (α) ini rumus yang digunakan adalah:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{(\sum Si^2)}{St^2} \right] \quad (\text{Arikunto, 2006: 196})$$

Keterangan:

- α = Koefisien alpha Cronbach
- k = Jumlah item pertanyaan
- $\sum Si^2$ = Jumlah varians item pertanyaan
- St^2 = Varians total

Koefisien keandalan alat ukur menunjukkan tingkat konsistensi jawaban responden. Nilai koefisien α berkisar antara 0 sampai 1. Semakin tinggi nilai koefisien keandalannya, semakin baik alat ukurnya. Nilai yang mendekati 1 akan menunjukkan konsistensi jawaban responden yang tinggi. Reliabilitas instrumen diukur berdasarkan hasil uji coba instrumen yang kedua.

Tabel 3.8
Koefisien reliabilitas Instrumen Menurut Guildford

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,19	Sangat rendah
0,20 - 0,39	Rendah
0,40 - 0,59	Sedang
0,60 - 0,79	Kuat
0,80 - 1,00	Sangat kuat

a. Uji Reliabilitas Persepsi Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orang tua

Berdasarkan perhitungan, uji reliabilitas yang telah dilakukan terhadap instrumen persepsi remaja terhadap kehangatan orang tua diperoleh indeks reliabilitas sebesar 0.610, hal ini menunjukkan instrumen persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua memiliki reliabilitas yang kuat dan dapat digunakan. Kemudian uji reliabilitas yang telah dilakukan terhadap instrumen persepsi remaja terhadap kontrol orang tua diperoleh indeks reliabilitas sebesar 0.545, hal ini menunjukkan instrumen persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua memiliki reliabilitas yang sedang dan dapat digunakan.

Tabel 3.9
Reliabilitas Instrumen Persepsi Siswa Terhadap Pola Asuh Orang tua

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items	Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,610	,582	24	,545	,575	20

b. Uji Reliabilitas Egosentrisme Remaja Dalam Menggunakan *Facebook*

Berdasarkan perhitungan, uji reliabilitas yang telah dilakukan terhadap instrumen egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* diperoleh indeks reliabilitas sebesar 0.847, hal ini menunjukkan instrumen egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* memiliki reliabilitas yang sangat kuat dan dapat digunakan.

Tabel 3.10
Reliabilitas Instrumen Egosentrisme Remaja
Dalam Menggunakan *Facebook*

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,847	,850	59

3.7 Kategorisasi

Penelitian terhadap variabel persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua akan dikategorisasikan kedalam empat gaya pola asuh, yaitu: (1) kontrol tinggi dan kehangatan rendah yang diklasifikasikan sebagai pola asuh *authoritarian*, (2) kontrol tinggi dan kehangatan tinggi didefinisikan sebagai pola asuh *authoritative*, (3) kontrol rendah dan kehangatan tinggi direfleksikan sebagai pola asuh *permissive indulgent*, (4) kontrol rendah dan kehangatan rendah dinyatakan sebagai pola asuh *permissive indifferent*. Secara ringkas, proses pengkategorisasian terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 3.11
Kategorisasi Pola Asuh

No.	Kehangatan	Kontrol	Kategori Pola Asuh
1.	Rendah	Tinggi	<i>Authoritarian</i>
2.	Tinggi	Tinggi	<i>Authoritative</i>
3.	Tinggi	Rendah	<i>Permissive indulgent</i>
4.	Rendah	Rendah	<i>Permissive indifferent</i>

Jumlah item instrumen persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua setelah uji validitas item adalah 44 aitem, yang terdiri dari 24 item dimensi kehangatan dan 20 item dimensi kontrol. Dari dimensi-dimensi tersebut kemudian dikategorikan kedalam dua kategori, yaitu tinggi dan rendah.

Nilai maksimum dimensi kehangatan adalah 24 item dikalikan skor maksimum 3, yaitu 72 dan nilai minimumnya adalah 0. Dari nilai maksimum dan minimum tersebut didapat X_{ideal} sebesar 36 $\{(72-0)/2\}$. Sedangkan nilai maksimum dimensi kontrol adalah 20 item dikalikan skor maksimum 3, yaitu 60 dan nilai minimumnya adalah 0, maka didapat X_{ideal} sebesar 30 $\{(60-0)/2\}$.

Tabel 3.12
Kategorisasi Dimensi
Persepsi Remaja Terhadap Pola Asuh Orang Tua

Dimensi	Kriteria	Kategori
Kehangatan	$x \leq 36$	Rendah
	$x \geq 36$	Tinggi
Kontrol	$x \leq 30$	Rendah
	$x \geq 30$	Tinggi

Pada variabel egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* jumlah item setelah uji validitas item adalah 57 item, yang terdiri dari 21 item dimensi

imaginary audience dan 36 item dimensi *personal fable*. Dari dimensi-dimensi tersebut kemudian dikategorikan kedalam dua kategori egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook*, yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

Nilai maksimum variabel egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* adalah 57 item dikalikan skor maksimum 3, yaitu 171 dan nilai minimumnya adalah 0. Dari nilai maksimum dan minimum tersebut didapat X_{ideal} sebesar $34,2 \{(171-0)/5\}$.

Tabel 3.13
Kategorisasi Dimensi
Egosentrisme Remaja Dalam Menggunakan *Facebook*

Kriteria	Kategori
$x \leq 34,2$	Egosentrisme sangat rendah
$34,2 < x < 68,4$	Egosentrisme rendah
$68,4 < x < 102,6$	Egosentrisme sedang
$102,6 < x \leq 136,8$	Egosentrisme tinggi
$x > 136,8$	Egosentrisme sangat tinggi

3.8 Teknik Skoring

a. Instrumen persepsi pola asuh orang tua

Instrumen ini digunakan untuk mengungkap persepsi remaja terhadap pola asuh orang tua. Dalam angket ini terdapat dua jenis item yaitu item *favorabel* dan item *unfavorable*. item *favorabel* nilai tertinggi ada pada jawaban selalu: 3, sering: 2, jarang: 1, tidak pernah: 0. Sebaliknya item *unfavorabel* nilai tertinggi jawaban selalu: 0, sering: 1, jarang: 2, tidak pernah: 3. Teknik skoring dibagi dalam beberapa tahap antara lain:

1. Skoring instrumen aspek kehangatan dan kontrol orang tua sesuai dengan pedoman yang tertera pada tabel 3.1.

2. Mengkategorikan aspek kehangatan dan kontrol orang tua berdasarkan kategori pada tabel 3.12 (tinggi dan rendah).
3. Mengkategorikan sampel kedalam 4 kategori pola asuh (*authoritative*, *authoritarian*, *permissive indulgent*, *permissive indifferent*) sesuai dengan kategori yang tertera pada tabel 3.11.
4. Melakukan pembalikan skor terhadap skor instrumen yang memiliki tingkat rendah pada aspek kehangatan dan atau kontrol orang tua. Item *favorabel* berubah penilaian menjadi; selalu: 0, sering: 1, jarang: 2, tidak pernah: 3. Sebaliknya item *unfavorabel* menjadi; selalu: 3, sering: 2, jarang: 1, tidak pernah: 0. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 3.14 berikut ini:

Tabel 3.14
Pembalikan Skor

No.	Kehangatan	Kontrol	Kategori Pola Asuh	Pembalikan skor
1.	Tinggi	Tinggi	<i>Authoritative</i>	-
2.	Rendah	Tinggi	<i>Authoritarian</i>	Aspek Kehangatan
3.	Tinggi	Rendah	<i>Permissive indulgent</i>	Aspek Kontrol
4.	Rendah	Rendah	<i>Permissive indifferent</i>	Aspek kehangatan dan kontrol

- b. Instrumen egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook*

Instrumen ini digunakan untuk mengungkap egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook*. Dalam angket ini terdapat dua jenis item yaitu item *favorabel* dan item *unfavorabel*. Item *favorabel* nilai tertinggi jawaban sangat sesuai: 3, sesuai: 2, tidak sesuai: 1, sangat tidak sesuai: 0. Sebaliknya item *unfavorabel* nilai tertinggi jawaban sangat sesuai: 0, sesuai: 1, tidak sesuai: 2, sangat tidak sesuai: 3. Teknik skoring dibagi dalam beberapa tahap antara lain:

1. Skoring instrumen aspek *imaginary audience* dan *personal fable* sesuai dengan pedoman yang tertera pada tabel 3.3.
2. Mengkategorikan aspek *imaginary audience* dan *personal fable* orang tua berdasarkan kategori pada tabel 3.13 (sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi).

3.9 Teknik Analisis Data

Uji statistik yang digunakan yaitu, teknik analisis koefisien kontingensi dengan bantuan *software* SPSS versi 15.0 *for windows*. Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk ordinal atau kategori. Untuk menghitung koefisien kontingensi, terlebih dahulu dihitung nilai Chi-kuadrat. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Arikunto, 2006: 290)

Keterangan:

- χ^2 = Tingkat signifikansi perbedaan
- f_o = frekuensi yang diperoleh berdasarkan data
- f_h = frekuensi yang diharapkan

Jika nilai χ^2 sama atau lebih besar dari harga kritik χ^2 yang tertera di tabel, maka kesimpulannya adalah ada perbedaan yang meyakinkan antara f_o dengan f_h . Kemudian hubungan antara persepsi terhadap pola asuh orang tua dengan egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* pada siswa SMA Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia diolah dengan uji *Chi-square*

dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kepercayaan $dk = 9$. Kriteria yang digunakan dalam pengujian hipotesis, yaitu:

1. H_0 diterima, apabila $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 9$.
2. H_0 ditolak, apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 9$.

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi terhadap pola asuh orang tua dengan egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* pada siswa SMA Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia. Jika hipotesis tersebut dinyatakan dalam hipotesis statistik yaitu sebagai berikut:

H_0 : $\rho = 0$, Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi terhadap pola asuh orang tua dengan egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* pada siswa SMA Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia.

H_a : $\rho \neq 0$, Terdapat hubungan yang signifikan antara persepsi terhadap pola asuh orang tua dengan egosentrisme remaja dalam menggunakan *facebook* pada siswa SMA Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia.

3.10 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan beberapa prosedur penelitian, antara lain:

1. Tahap persiapan
 - a. Melakukan pengamatan terhadap fenomena-fenomena yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti dan terhadap objek penelitian.

- b. Perumusan masalah.
 - c. Menentukan variabel yang akan diteliti.
 - d. Menentukan studi kepustakaan untuk mendapatkan gambaran dan landasan teoritis yang tepat mengenai variabel tersebut.
 - e. Menyusun instrumen awal berdasarkan teori yang mendukung variabel penelitian.
 - f. Melaksanakan *judgement expert* dan uji coba terhadap instrumen.
 - g. Menghitung validitas dan reliabilitas instrumen.
 - h. Menyusun kembali instrumen yang telah valid dan reliabel.
 - i. Mengurus hal-hal yang berkaitan dengan administrasi permohonan izin pengambilan data yang akan dilakukan di SMA Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Tahap pengambilan data
 - a. Mengkonfirmasi pihak SMA Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia dan memberitahukan jadwal pengambilan data.
 - b. Membagikan angket kepada responden yang memenuhi kriteria sebagai sampel penelitian.
 3. Tahap pengolahan data
 - b. Melakukan skoring terhadap angket yang telah dibagikan kepada responden, berdasarkan skala yang telah direncanakan.
 - c. Membuat dan menghitung tabulasi data.
 - d. Melakukan analisis data setiap variabel dengan kategorisasi kontinum jenjang untuk memperoleh gambaran tingkat tiap variabel.

- e. Melakukan uji hipotesis menggunakan koefisien kontingensi dengan bantuan SPSS 15.0 *for windows*.
4. Tahap pembahasan
 - a. Menginterpretasikan dan membahas hasil analisis statistik berdasarkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian.
 - b. Merumuskan kesimpulan hasil penelitian dengan memperhitungkan data penunjang yang diperoleh dari hasil penelitian.
 5. Tahap penyelesaian
 - a. Membuat laporan hasil penelitian skripsi.
 - b. Memperbaiki dan menyempurnakan laporan hasil penelitian skripsi secara keseluruhan.
 - c. Diseminasi hasil penelitian melalui sidang skripsi.