

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan penelitian, sehingga dengan pemilihan metode yang tepat akan diperoleh sasaran yang tepat pula. Dengan kata lain dengan metode yang tepat, maka tujuan dapat dicapai secara efektif dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yang bertujuan memperoleh gambaran dan mencari jawaban secara mendasar tentang sebab akibat dengan menganalisis faktor-faktor penyebab terjadinya atau munculnya suatu fenomena tertentu.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, sehingga memungkinkan dilakukan pencatatan dan penganalisaan data hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan statistik. Pendekatan digunakan dengan cara mengukur indikator-indikator variabel penelitian sehingga diperoleh gambaran di antara variabel-variabel tersebut.

Pendekatan metode deskriptif kuantitatif diselaraskan dengan variabel penelitian yang memusatkan diri pada masalah-masalah aktual dan fenomena yang terjadi pada saat sekarang dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka yang memiliki makna.

B. Definisi Operasional Variabel

Terdapat dua variabel yang akan diteliti, yaitu adiksi *online game* dan penyesuaian sosial pada remaja.

1. Adiksi *Online Game*

Menurut Rachlin dan Walker (Ariani Dwiastuti, 2005: 39) pada awalnya pengertian *addiction* hanya ditujukan pada kasus penyalahgunaan obat, seperti definisi yang diungkapkan oleh *American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* yang menjelaskan *addiction* sebagai ketergantungan secara fisik terhadap zat kimia yang mengakibatkan *withdrawal symptoms* jika tidak dikonsumsi.

J. P. Chaplin (Kamus Psikologi, 2002: 11) adiksi adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius dihentikan. Namun, menurut Keepers (Ariani Dwiastuti, 2005: 39) definisi mengenai *addiction* kemudian mulai beralih dengan mengikutsertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukan) seperti *video game playing*, *compulsive gambling* (Griffiths, 1990), *overeating* (Lesuire & Bloome, 1993) and *television-viewing* (Winn, 1983).

Online game adalah aplikasi *games* yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran, yang memiliki aturan main dan tingkatan-

tingkatan tertentu. Kelengkapan desain gambar, suara, dan warna menjadi salah satu andalan produsen *online game* dalam menarik minat *gamer*.

Online game adalah permainan yang dimainkan secara *online* melalui *internet*. *Game* dengan fasilitas *online* via *internet* menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*) karena para pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. *Online game* merupakan aplikasi *games* yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran, yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Keunikan cara bermain dan penyelesaian masalah dalam strategi baru pun menjadi kejaran para remaja yang tertarik terhadap *online game*.

Addiction level dapat didefinisikan sebagai tingkat kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya. Tingkatan tersebut akan diukur melalui intensitas kemunculan gejala-gejala perilaku *addictive*. Intensitas didefinisikan sebagai besaran atau kekuatan suatu tingkah laku.

Seseorang dikatakan adiksi apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria yang diungkapkan oleh Brown (Ariani Dwiastuti, 2005: 40). Kriteria tingkah laku adiksi adalah sebagai berikut:

- a. *Salience* : menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku.
 - 1) *Cognitive salienc*e: dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran.

- 2) *Behavioral salience*: dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku.
- b. *Euphoria* : mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
- c. *Conflict* : pertentangan yang muncul antara orang yang adiksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
- 1) *Interpersonal conflict* (eksternal) : konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.
- 2) *Intrapersonal conflict* (internal) : konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.
- d. *Tolerance* : aktivitas tersebut mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
- e. *Withdrawal* : menarik diri atau menghentikan aktivitas bermain *online game*. Dengan menghentikan aktivitas *online game*, gejala yang akan ditimbulkan adalah munculnya perasaan cemas, gelisah atau tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*.
- f. *Relapse and Reinstatement*: kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku *addictive* atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Kecenderungan untuk mengulang bermain *game* menunjukkan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*.

Berdasarkan pengertian di atas, adiksi *online game* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kondisi terikat atau ketergantungan yang sangat kuat

secara fisik dan psikologis terhadap permainan *online game*, dan jika hasrat untuk memainkan *online game* tidak terpenuhi maka akan menimbulkan perasaan terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi individu yang bersangkutan. Dengan melakukan aktivitas terhadap *online game*, individu yang bersangkutan akan memperoleh kesenangan, kenyamanan serta keasyikan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *online game* akan terus meningkat dari waktu ke waktu, bahkan akan membuat semuanya tidak terkontrol, yang salah satunya berdampak terhadap situasi antisosial.

2. Penyesuaian Sosial pada Remaja

Hurlock (1990) menyatakan bahwa penyesuaian sosial merupakan keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Menurut Jourard (dalam Hurlock, 1990) salah satu indikasi penyesuaian sosial yang berhasil adalah kemampuan untuk menetapkan hubungan yang dekat dengan seseorang.

Dikatakan oleh Schneirders (1964:455) penyesuaian sosial merupakan suatu kapasitas atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu untuk dapat bereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap realitas, situasi dan relasi sosial sehingga kriteria yang harus dipenuhi dalam kehidupan sosialnya dapat terpenuhi dengan cara-cara dapat diterima dan memuaskan.

Penyesuaian sosial terhadap orang lain sangat diperlukan oleh setiap individu terutama bagi remaja, yang dimaksudkan adalah siswa SMA. Pada usia ini siswa banyak mengalami goncangan dan perubahan dalam dirinya.

Penyesuaian sosial yang baik pada siswa SMA adalah ketika individu tersebut dapat diterima oleh orang lain dalam lingkungannya. Penyesuaian sosial yang baik akan terbina dengan menciptakan hubungan yang harmonis, dapat menyesuaikan nilai dan norma yang ada, tidak merugikan orang lain, tidak agresif, bersikap baik, tidak mudah depresi jika sesuatu tidak berjalan sesuai keinginannya.

Siswa SMA yang sedang berada dalam rentang usia remaja akan mengalami proses belajar mengadakan penyesuaian sosial. Adapun aspek dan indikator penyesuaian sosial siswa adalah:

- a. Hubungan interpersonal. Kesanggupan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan lingkungan sekitar.
 - 1) Siswa memiliki kesanggupan untuk menjalin hubungan interpersonal dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan.
 - 2) Siswa memiliki kesanggupan untuk dalam menjalin hubungan interpersonal dengan guru bidang studi di sekolah.
 - 3) Siswa memiliki kesanggupan untuk dalam menjalin hubungan interpersonal dengan guru pembimbing di sekolah.
 - 4) Siswa memiliki kesanggupan untuk dalam menjalin hubungan interpersonal dengan staf tata usaha di sekolah.
 - 5) Siswa memiliki kesanggupan untuk dalam menjalin hubungan interpersonal dengan anggota keluarga.
- b. Minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan di sekolah.
 - 1) Minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

- c. Perilaku pribadi. Siswa memiliki kesanggupan untuk dapat bereaksi secara sehat dalam melakukan interaksi dengan lingkungan.
- 1) Siswa memiliki kesanggupan untuk mengendalikan diri.
 - 2) Siswa memiliki kesanggupan untuk melakukan pertahanan diri.
 - 3) Pertimbangan rasional yang mendalam dalam mengambil keputusan dan mengambil tindakan.
 - 4) Siswa memiliki kesanggupan untuk mengarahkan diri.
 - 5) Siswa memiliki kesanggupan untuk maju dan mengembangkan diri.
 - 6) Siswa memiliki kesanggupan untuk bersikap yang realistis.
- d. Kepatuhan tata tertib. Komitmen siswa dalam mematuhi tata tertib dan peraturan yang berlaku di sekolah.
- 1) Melakukan perbuatan yang tidak melanggar peraturan dan tata tertib.
 - 2) Sadar akan pentingnya mematuhi peraturan yang berlaku.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan penyesuaian sosial dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri dengan orang lain dan kelompok, dilihat dari kesanggupan siswa untuk dapat melakukan hubungan interpersonal yang baik dengan personil-personil sekolah dan anggota keluarga, berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan di sekolah, mereaksi situasi-situasi dalam berinteraksi secara sehat, serta menyesuaikan diri dan patuh terhadap pelaksanaan peraturan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2009 : 117) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Jadi, populasi tidak hanya terbatas pada orang, tetapi juga objek dan benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut.

Secara garis besar, populasi penelitian dapat diartikan sebagai keseluruhan sumber data yang ditetapkan dan dianggap dapat memberikan informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan dari pengertian di atas, maka ditetapkan populasi penelitian yaitu remaja, yang dimaksudkan adalah siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung Tahun Ajaran 2009/2010. Dipilihnya SMK Negeri 8 Bandung menjadi populasi dalam penelitian ini, karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang terletak di kawasan cukup strategis dan terdapat warung internet yang menyediakan fasilitas *online game* di sekitar lingkungan sekolah, selain itu sudah banyak pula siswa yang memiliki fasilitas internet di rumah sehingga memungkinkan siswa-siswa bermain *online game* di sepanjang hari.

Siswa SMK Negeri 8 Bandung dijadikan populasi karena siswa tersebut dianggap mampu memberikan informasi/data yang berkenaan dengan hubungan antara adiksi *online game* dan penyesuaian sosial remaja. Sedangkan data yang

dikumpulkan berkenaan dengan hubungan antara adiksi *online game* dengan penyesuaian sosial remaja yang terdapat pada lingkup populasi penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

Tahun Ajaran	Kelas	Populasi
2009/2010	X	608 siswa
2009/2010	XI	500 siswa
Jumlah		1108 siswa

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data yang dianggap mewakili seluruh populasi secara representatif.

Sugiyono (2001 : 63) menyatakan bahwa makin besar jumlah sampel mendekati populasi, maka peluang kesalahan generalisasi semakin kecil dan sebaliknya semakin kecil jumlah sampel menjauhi populasi, maka semakin besar kesalahan generalisasi (diberlakukan umum).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Purposive Sampling*, yaitu teknik sampling yang digunakan oleh peneliti jika mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampel-sampelnya (Arikunto, 2003;128).

Penetapan sampel dilakukan terlebih dahulu dengan menyaring beberapa siswa yang memiliki karakteristik sampel penelitian sebagai berikut :

- a. Siswa berada pada rentang usia 15-18 tahun. Pemilihan sampel disesuaikan dengan peminat *online game* yang mayoritas kaum remaja. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anderson C & Brushman B, remaja usia dibawah 18

tahun yang adiksi terhadap *online game* dapat berpengaruh pada peningkatan rasa permusuhan, dan penurunan perilaku prososial.

- b. Siswa yang menghabiskan waktu lebih dari 3 jam dalam sehari untuk bermain *online game*.
- c. Memiliki pengalaman bermain *online game* minimal 1 bulan. Selama rentang waktu 1 bulan diharapkan *gamer* sudah memiliki penghayatan akan aktivitas bermain *online game* dan problematika yang muncul berkaitan dengan aktivitasnya tersebut.

Untuk memperoleh siswa yang adiksi terhadap *online game*, dilakukan penyaringan berupa pengakuan sampel dalam menjawab pertanyaan dalam angket yang berhubungan dengan karakteristik-karakteristik sampel penelitian. Dari hasil penyebaran angket, kemudian peneliti menyaring siswa berdasarkan karakteristik-karakteristik sampel penelitian, setelah itu dilakukan pengolahan data pada angket adiksi *online game* dan penyesuaian sosial.

Berdasarkan hasil penyaringan berdasarkan karakteristik sampel, maka jumlah siswa yang akhirnya dijadikan sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

Tahun Ajaran	Kelas	Sampel
2009/2010	X	89 siswa
2009/2010	XI	62 siswa
Jumlah		151 siswa

D. Persiapan Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam mengumpulkan berbagai keterangan atau informasi yang memiliki kaitan permasalahan yang sedang peneliti lakukan.

Kegiatan yang dilakukan dalam persiapan pengumpulan data penelitian diantaranya :

1. Penyusunan Proposal Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menyusun proposal penelitian. Karena proposal penelitian merupakan prasyarat untuk melakukan penelitian.

Proses penyusunan proposal dimulai dari pengajuan tema bahasan penelitian kepada Dewan Skripsi. Setelah tema disetujui oleh Dewan Skripsi, selanjutnya proposal tersebut diseminarkan untuk mendapatkan berbagai masukan dari Dewan Skripsi dan dari teman-teman mahasiswa lainnya sebagai peserta seminar. Setelah tema tersebut disetujui oleh Dewan Skripsi, peneliti merumuskan judul penelitian dalam bentuk proposal.

Proposal penelitian memuat tentang latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah dan metode penelitian yang akan ditempuh dalam rangka pemecahan masalah tersebut secara garis besar penulisan skripsi.

Berdasarkan masukan-masukan yang diperoleh ketika seminar, proposal kemudian direvisi dan hasil revisi diajukan kembali untuk memperoleh pengesahan dan pengangkatan Dosen Pembimbing skripsi.

2. Perizinan Penelitian

Setelah proposal penelitian disetujui oleh pembimbing skripsi, langkah selanjutnya adalah melakukan perizinan penelitian guna memperlancar pelaksanaan pengumpulan data. Perizinan penelitian diperoleh dari Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung; Fakultas Ilmu Pendidikan; BAAK Universitas Pendidikan Indonesia; Badan Kesatuan Bangsa, Perlindungan dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Bandung; Dinas Pendidikan Kota Bandung; dan selanjutnya disampaikan kepada Kepala SMK Negeri 8 Bandung. Setelah diproses maka penulis dapat melakukan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian yang telah disusun.

E. Teknik Pengumpulan Data

Setelah melakukan persiapan dalam rangka pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah melaksanakan langkah-langkah prosedur pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

1. Studi Awal

Persiapan awal untuk melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan studi awal/penjajagan ke lokasi penelitian, sehingga diperoleh berbagai informasi mengenai keadaan lapangan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

Hal yang di indentifikasi pada tahap ini berkenaan dengan jumlah siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta kondisi siswa-siswa kelas X dan XI SMK Negeri 8 Bandung berkenaan dengan permasalahan yang akan diteliti.

2. Pengembangan Kisi-kisi Instrumen

a. Jenis Instrumen

Penelitian pengaruh adiksi *online game* terhadap penyesuaian sosial pada remaja akan menggunakan data primer yang diambil dari alat ukur berupa kuesioner, yang digunakan sebagai alat pengumpul data sekaligus alat ukur untuk mencapai tujuan penelitian. Kuesioner merupakan usaha pengumpulan data yang menggunakan sejumlah pertanyaan tertulis yang dijawab secara tertulis juga (Hadari dalam Ariyani Dwiastuti, 2005: 53). Tipe kuesioner yang digunakan adalah *Self-Adminstrated Questionnaire*, yaitu kuesioner yang diisi sendiri oleh responden. Terdapat dua alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data subjek penelitian, yaitu alat ukur tingkat adiksi *online game* dan alat ukur tingkat penyesuaian sosial pada remaja.

b. Kisi-kisi Instrumen

Penyusunan pengumpulan data dimulai dengan membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek yang diukur, yaitu tingkat adiksi *online game* dan kemampuan penyesuaian sosial remaja, kemudian kisi-kisi instrumen dinilai kelayakannya oleh Dosen yang berkompeten di bidangnya, yaitu Dr. Dedi Hafid, M.Pd. dan Dra. Yusi Riksa Y., M.Pd. Setelah melalui uji kelayakan instrumen, kisi-kisi instrumen disempurnakan dan disusun menjadi instrumen yang siap digunakan sebagai alat pengumpul data.

Kisi-kisi instrumen mencakup penjabaran variabel yang akan diungkap menjadi aspek dan indikator. Kisi-kisi instrumen yang dibuat untuk mengungkap

tingkat adiksi *online game* dan kemampuan penyesuaian sosial pada remaja. Terdapat dua poin kisi-kisi instrumen, yaitu : (1) Kisi-kisi instrumen tingkat adiksi *online game* yang didalamnya terkandung aspek *saliency*, *euphoria*, *conflict*, *tolerance*, *withdrawal*, dan *relapse and reinstatement*. (2) Kisi-kisi penyesuaian sosial remaja meliputi aspek hubungan inrerpesonal, minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah, perilaku pribadi, serta penyesuaian terhadap peraturan dan tata tertib sekolah.

Kisi-kisi tingkat adiksi *online game* dan penyesuaian sosial disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi – Kisi Instrumen Adiksi *Online game*
(Sebelum Uji Coba)

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal	
			(+)	Jumlah
1	<i>Sallience</i>	<i>Cognitive Sallience</i> Subjek sering membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> .	1,2,3	3
		Subjek sering membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> dalam mimpinya.	4	1
		<i>Behavioral Sallience</i> Sebagian besar aktivitas subjek sehari-hari adalah bermain <i>online game</i> .	5	1
		Subjek berupaya meluangkan waktu untuk bisa bermain <i>online game</i> .	6,7	2
		Jika dihadapkan pada dua pilihan yaitu bermain <i>online game</i> atau aktivitas lain maka subjek akan memilih aktivitas bermain <i>online game</i> jika dibandingkan dengan aktivitas lain.	8	1
		Subjek menunda aktivitas lain jika sedang bermain <i>online game</i> .	9,10,11 12,13	5
2	<i>Euphoria</i>	Merasa lebih bersemangat pada saat bermain <i>online game</i> .	14,15	2
		Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>online game</i> sehingga lupa waktu.	16,17	2

		Merasa lebih bersemangat menerima tantangan dalam permainan <i>online game</i> .	18,19	2
3	<i>Conflict</i>	<i>External conflict</i> Subjek sering mendapat komentar negatif dari keluarga mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang menghabiskan banyak waktu.	20,21	2
		Subjek sering mendapat kemarahan dari orang tua mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang berlebihan.	22,23	2
		Subjek sering mendapat sindiran dari teman-teman mengenai waktu luang yang jarang subjek habiskan dengan teman-teman.	24,25	2
		Jumlah pertemuan dengan teman-teman yang sudah mulai jarang.	26,27,28	3
		<i>Internal conflict</i> Perasaan kebingungan pada saat harus memilih antara bermain <i>online game</i> atau melakukan aktivitas lain.	29	1
4	<i>Tolerance</i>	Subjek merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan.	30,31	2
		Subjek melakukan peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pada awal bermain <i>online game</i> dengan kondisi sekarang.	32,33	2
5	<i>Withdrawl</i>	Muncul perasaan gelisah jika tidak bermain <i>game</i> .	34	2
		Muncul perasaan cemas jika tidak bermain <i>online game</i> .	35	1
6	<i>Relapse and Reinstatement</i>	Muncul perasaan ingin bermain <i>online game</i> lagi setelah kebiasaan itu berhenti.	36	1
		Melakukan kembali kegiatan bermain <i>online game</i> setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut.	37,38	2
		Intensitas bertambah setelah sempat mengalami penghentian.	39,40	2
		Jumlah		40

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Penyesuaian Sosial pada Remaja
(Sebelum Uji Coba)

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal		
			(+)	(-)	Jumlah
1	Hubungan interpersonal	Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan	2,3,5	1,4,6,7	7
		Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan guru bidang studi di sekolah	8,10,12	9,11	5
		Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan guru pembimbing di sekolah	13,15,16	14	4
		Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan staf tata usaha di sekolah	17	18	2
		Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan anggota keluarga	21	19,20,22	4
2	Minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah.	Memiliki minat dan partisipasi yang baik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.	25,26,27	23,24	5
		Memiliki minat dan partisipasi yang baik dalam mengikuti ekstrakurikuler.	28,31,32	29,30	5
3	Perilaku pribadi	Memiliki pengendalian diri dalam menghadapi segala hal	33	34	2
		Memiliki pertahanan diri yang baik/kuat.	37	35,36	3
		Memiliki pertimbangan yang rasional dan mendalam.	40	38,39	3
		Mampu mengarahkan diri pada hal-hal yang lebih baik.	41,42,43		3
		Memiliki keinginan untuk	44,45,46,	48	6

		maju dan mengembangkan diri.	47,49		
		Memiliki sikap yang realistis.	50	51,52	3
4	Kepatuhan tata tertib	Dapat mematuhi dan melaksanakan peraturan/tata tertib yang ada di sekolah.	54,57	53,55,56	5
		Menyadari akan pentingnya mematuhi peraturan yang berlaku.	59		1
Jumlah					59

Lembar jawaban disusun dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”, yang terdiri dari pernyataan negatif dan pernyataan positif. Sehingga pola penyekoran pada alat ini ditetapkan jika jawaban “Ya” pada pernyataan positif maka nomor jawaban tersebut diberi skor 1 (satu), sedangkan jika jawaban “Tidak” pada pernyataan positif maka nomor jawaban tersebut diberi skor 0 (nol), dan jika pernyataan jika jawaban “Ya” pada pernyataan yang negatif maka nomor jawaban tersebut diberi skor 0 (nol), tetapi jika jawaban “Tidak” pada pernyataan negatif maka nomor jawaban tersebut diberi skor 1(satu).

Untuk lebih jelasnya mengenai pola penetapan skor ini dapat digambarkan dalam tabel:

Tabel 3.5
Pola Penyekoran Setiap Butir Pernyataan

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan Positif
Ya	1
Tidak	0
Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan Negatif
Ya	0
Tidak	1

3. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk memperoleh nilai validitas dan reliabilitas dari instrumen pengumpulan data mengenai adiksi *online game* dan penyesuaian sosial. Instrumen pengumpulan data akan menentukan baik atau tidaknya data, yang pada akhirnya akan menentukan kualitas dari hasil penelitian. Maka dari itu, instrumen pengumpulan data yang baik harus memenuhi dua persyaratan dalam pengujian hasil yang diteliti, yaitu valid dan reliabel.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 8 Bandung pada tanggal 3 – 4 Maret 2010 dengan sampel berjumlah 30 siswa (23 orang siswa kelas X, dan 7 orang siswa kelas XI).

4. Tingkat Keباikan Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2001 : 91) menyatakan bahwa suatu instrumen dikatakan valid, jika instrumen itu dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Dalam menguji validitas variabel penelitian adiksi *online game* dan penyesuaian sosial remaja, dengan tahapan perhitungannya sebagai berikut :

- 1) Menghitung koefisien korelasi biserial r_{pbis} , dengan menggunakan rumus seperti berikut :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} : koefisien korelasi biserial

M_p : rata-rata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t : rata-rata dari skor total

S_t : simpangan baku dari skor total

p : proporsi sampel yang menjawab benar $\left(\frac{\text{jumlah item yang benar}}{\text{jumlah seluruh sampel}} \right)$

q : proporsi sampel yang menjawab salah $(q = 1 - p)$

(Arikunto, 2002:79)

Rumus r_{pbis} digunakan dengan alasan karena rumus tersebut memiliki keunggulan yaitu menghilangkan bias karena melibatkan seluruh sampel, dan luwes karena dapat digunakan bagi hasil tes yang distribusinya normal atau lancip.

2) Mencari nilai t hitung

Setelah mendapatkan r hitung, kemudian untuk menguji nilai signifikansi validitas butir soal tersebut, peneliti menggunakan uji t yaitu dengan menggunakan rumus berikut :

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Keterangan :

r : Nilai koefisien korelasi

N : Jumlah sampel

(Syafaruddin S., 2004:211)

Setelah diperoleh nilai t_{hitung} , maka langkah selanjutnya adalah menentukan nilai t_{tabel} dengan $df = n - 2$.

3) Proses Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut :

- Jika t_{hitung} positif, dan $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka butir soal valid
- Jika t_{hitung} negatif, dan $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka butir tidak valid

Sebagai contoh akan dihitung uji validitas untuk item soal no.1 instrumen adiksi *online game* :

- (a) Menghitung koefisien korelasi biserial ($r_{p\ bis}$) dan t_{hitung} dari masing-masing item. Untuk koefisien korelasi biserial untuk nomor 1 diperoleh $M_p = 30,091$; $M_t = 28,13$; $S_t = 6,63$; $p = 0,73$; $q = 0,267$, maka diperoleh ($r_{p\ bis}$) = 0,49 dan nilai $t_{hitung} = 2,97$.

- (b) Langkah selanjutnya setelah diperoleh nilai t_{hitung} adalah menentukan t_{tabel} dengan $df = n - 2 = 30 - 2 = 28$, dengan nilai $df = 28$ dan pada nilai alpha sebesar 95% didapat nilai $t_{(0,95;28)} = 1.70$.
- (c) Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,97 > 1,70$ maka item soal nomor 1 adalah valid.

Hasil uji validitas instrumen adiksi *online game* dan penyesuaian sosial remaja yang telah dilakukan terhadap 30 responden, dapat dilihat pada tabel 3.6 dan 3.7.

Tabel 3.6
Nomor Item Valid dan Tidak Valid Instrumen Adiksi *Online Game*

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

Tabel 3.7
Nomor Item Valid dan Tidak Valid Instrumen Penyesuaian Sosial

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

Berdasarkan hasil uji validitas, terjadi perubahan pada kisi-kisi instrumen variabel adiksi *online game* dengan penyesuaian sosial remaja. Kisi-kisi instrument setelah hasil uji coba dijabarkan dalam bentuk tabel 3.8 dan 3.9.

Tabel 3.8
Kisi – Kisi Instrumen Adiksi *Online game*
(Setelah Uji Coba)

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal	
			(+)	Jumlah
1	<i>Sallience</i>	<i>Cognitive Sallience</i> Subjek sering membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> .	1,2,3	3
		Subjek sering membayangkan aktivitas bermain <i>online game</i> dalam mimpinya.	4	1
		<i>Behavioral Sallience</i> Sebagian besar aktivitas subjek sehari-hari adalah bermain <i>online game</i> .	5	1
		Subjek berupaya meluangkan waktu untuk bisa bermain <i>online game</i> .	6	1
		Jika dihadapkan pada dua pilihan yaitu bermain <i>online game</i> atau aktivitas lain maka subjek akan memilih aktivitas bermain <i>online game</i> jika dibandingkan dengan aktivitas lain.	7	1
		Subjek menunda aktivitas lain jika sedang bermain <i>online game</i> .	8,9	2
		2	<i>Euphoria</i>	Merasa lebih bersemangat pada saat bermain <i>online game</i> .
Merasa perasaan senang pada saat bermain <i>online game</i> sehingga lupa waktu.	12			1
Merasa lebih bersemangat menerima tantangan dalam permainan <i>online game</i> .	13			1
3	<i>Conflict</i>	<i>External conflict</i> Subjek sering mendapat komentar negatif dari keluarga mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang menghabiskan banyak waktu.	14,15	2
		Subjek sering mendapat kemarahan dari orang tua mengenai aktivitas bermain <i>online game</i> yang berlebihan.	16	1
		Subjek sering mendapat sindiran dari teman-teman mengenai waktu luang yang jarang subjek habiskan dengan teman-teman.	17	1
		Jumlah pertemuan dengan teman-teman yang sudah mulai jarang.	18,19	2
		<i>Internal conflict</i> Perasaan kebingungan pada saat harus memilih antara bermain <i>online game</i> atau	20	1

		melakukan aktivitas lain.		
4	<i>Tolerance</i>	Subjek merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan.	21	1
		Subjek melakukan peningkatan durasi waktu yang dihabiskan pada awal bermain <i>online game</i> dengan kondisi sekarang.	22	1
5	<i>Withdrawl</i>	Muncul perasaan gelisah jika tidak bermain <i>game</i> .	23	1
		Muncul perasaan cemas jika tidak bermain <i>online game</i> .	24	1
6	<i>Relapse and Reinstatement</i>	Muncul perasaan ingin bermain <i>online game</i> lagi setelah kebiasaan itu berhenti.	25	1
		Melakukan kembali kegiatan bermain <i>online game</i> setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut.	26	1
		Intensitas bertambah setelah sempat mengalami penghentian.	27	1
Jumlah				27

Tabel 3.9
Kisi-kisi Instrumen Penyesuaian Sosial pada Remaja
(Setelah Uji Coba)

No	Aspek	Indikator	No. Butir Soal		
			(+)	(-)	Jumlah
1	Hubungan interpersonal	Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan	2,3	1,4,5	5
		Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan guru bidang studi di sekolah	6,7,9	8	4
		Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan guru pembimbing di sekolah	10,12	11	3
		Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan staf tata usaha di sekolah		13	1
		Kemampuan siswa dalam menjalin hubungan interpersonal dengan	16	14,15	3

		anggota keluarga			
2	Minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah.	Memiliki minat dan partisipasi yang baik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.	18,19,20	17	4
		Memiliki minat dan partisipasi yang baik dalam mengikuti ekstrakurikuler.	21,22,23		3
3	Perilaku pribadi	Memiliki pengendalian diri dalam menghadapi segala hal		24	1
		Memiliki pertahanan diri yang baik/kuat.	27	25,26	3
		Memiliki pertimbangan yang rasional dan mendalam.	30	28,29	3
		Mampu mengarahkan diri pada hal-hal yang lebih baik.	31,32		2
		Memiliki keinginan untuk maju dan mengembangkan diri.	33,34,35,37	36	5
		Memiliki sikap yang realistis.		38	1
4	Kepatuhan tata tertib	Dapat mematuhi dan melaksanakan peraturan/tata tertib yang ada di sekolah.	39,41	40,42	4
		Menyadari akan pentingnya mematuhi peraturan yang berlaku.	43		1
Jumlah					43

b. Uji Reliabilitas

Setelah diuji validitas setiap item, selanjutnya alat pengumpul data tersebut diuji tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan atau konsistensi tes. Reliabilitas tes berarti bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang

apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Dalam pengujian reliabilitas instrumen, digunakan rumus perhitungan K – R. 20 (Kuder Richardson) yaitu sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas tes secara keseluruhan

p : proporsi sampel yang menjawab benar $\left(\frac{\text{jumlah item yang benar}}{\text{jumlah seluruh sampel}} \right)$

q : proporsi sampel yang menjawab salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$: Jumlah hasil perkalian antara p dan q

n : Jumlah item dalam instrumen

S : Standar deviasi dari tes

(Arikunto, 2002:100)

Setelah diketahui butir soal/item yang valid, maka langkah selanjutnya adalah menguji apakah item tersebut reliabel atau tidak, untuk mengetahuinya peneliti menggunakan bantuan perhitungan program Ms.Excel 2007 dan diperoleh sebagai berikut :

$$n = 40$$

$$S = 6,63$$

$$\sum pq = 7,08$$

$$r_{11} = \left(\frac{40}{40-1} \right) \left(\frac{(6,63)^2 - 7,08}{(6,63)^2} \right) = 0,86 \text{ (sangat kuat)}$$

Sebagai titik tolak ukur koefisien reliabilitas, digunakan pedoman koefisien korelasi sebagai berikut :

Tabel 3.10
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	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

(Sugiyono, 1990:149)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas, nilai ketetapan atau konsistensi tes adalah sebesar 0,86. Hal ini berarti tes memiliki ketetapan atau konsistensi yang sangat kuat.

F. Teknik Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti mengukur seberapa besar pengaruh adiksi *online game* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Teknik perhitungan ini untuk menentukan kedudukan setiap item sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam mengukur pengaruh tiap variabel ini adalah sebagai berikut :

1. Pemberian Skor, untuk setiap alternatif jawaban dari butir pernyataan yang dipilih oleh responden.

2. Kategorisasi Data

Untuk melihat gambaran umum atau profil karakteristik sumber data penelitian dilakukan pengkategorisasian data. Dalam hal ini data yang diperoleh dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu :

a) Kategori Data Adiksi *Online Game*

Pada variabel adiksi *online game*, data dibagi ke dalam dua kategori, yaitu tinggi dan rendah. Berikut kategori skor untuk data adiksi *online game* :

Tabel 3.11
Kategorisasi Skor Adiksi *Online Game*

Kategori	Rentang	Interpretasi
Tinggi	14 – 27	Merasakan kompulsi yang tidak terkontrol dalam dirinya untuk mengulangi tingkah laku bermain <i>online game</i> dan tidak memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya.
Rendah	0 – 13	Mampu mengontrol kompulsi dalam dirinya untuk bermain <i>online game</i> dan memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada padanya.

b) Kategori Data Penyesuaian Sosial

Pada variabel penyesuaian sosial, data dibagi ke dalam dua kategori, yaitu tinggi dan rendah. Berikut kategori skor untuk data penyesuaian sosial :

Tabel 3.12
Kategorisasi Skor Penyesuaian Sosial

Kategori	Rentang	Interpretasi
Tinggi	22 – 43	Mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan secara baik atau optimal.
Rendah	0 – 21	Tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan secara baik atau optimal.

Untuk penetapan skor atau rentang dalam pengkategorisasian data dilakukan dengan menggunakan skor ideal, yaitu berdasarkan keseluruhan item pernyataan.

3. Uji Normalitas Distribusi

Sebelum dilakukan uji koefisien korelasi, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian data dilakukan melalui perhitungan Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 17.0.

Berdasarkan hasil pengujian, variabel adiksi *online game* diperoleh $\alpha = 0,021$, dengan asumsi statistik $\alpha > 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal. Pada variabel penyesuaian sosial diperoleh $\alpha = 0,00$, dengan asumsi statistik $\alpha > 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal. Karena kedua data berdistribusi tidak normal, maka diputuskan pengolahan selanjutnya menggunakan perhitungan korelasi nonparametrik.

4. Analisis Koefisien Korelasi

Skor yang diperoleh dari kedua instrumen menghasilkan data nominal, maka terlebih dahulu data tersebut dibakukan melalui perhitungan skor Z dan skor T, dengan menggunakan rumus :

$$Skor\ z = \frac{X - \bar{X}}{S_x}$$

Keterangan :

- Z : Nilai yang dicari
- X : Rata-rata
- \bar{X} : Rata-rata kedua variabel
- S_x : Standar Deviasi

$$\text{Skor } t = \frac{X - \mu_0}{S/\sqrt{n}}$$

Keterangan :

t : Nilai yang dihitung

X : Rata-rata

μ_0 : Nilai yang dihipotesiskan

S : Simpangan baku

n : Jumlah sampel

Setelah kedua data dibakukan, lalu dikorelasikan melalui rumus *Spearman Brown*.

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

(Arikunto, 2006 : 278)