

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3. 1. Permasalahan

Peneliti berusaha untuk menemukan jawaban dari masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu:

“Apakah terdapat hubungan antara kecanduan *internet game online* dengan keterampilan sosial pada remaja?”

#### 3. 2. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian ini adalah:

##### 3. 2. 1. Variabel 1: Kecanduan

Definisi: Suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif.

Definisi operasional: Skor kecanduan tinggi menggambarkan adanya aktivitas atau substansi tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif pada individu.

##### 3. 2. 2. Variabel 2: Keterampilan Sosial

Definisi: Sekumpulan keterampilan atau kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain dengan melakukan *decoding*, mengirimkan dan mengatur informasi non-verbal maupun verbal, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa manfaat, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun keduanya dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan adaptif.

Definisi operasional: Skor keterampilan sosial yang tinggi menandakan individu mampu melakukan *decoding*, mengirimkan dan mengatur informasi non-verbal maupun verbal yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan membawa manfaat, baik bagi diri sendiri, orang lain, maupun keduanya dengan tujuan untuk memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan adaptif.

### 3. 3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

Semakin tinggi tingkat kecanduan *internet game online* maka semakin rendah tingkat keterampilan sosial pada remaja.

### 3. 4. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang menyediakan data yang bisa dikuantifikasikan, ditabulasi, disimpulkan, dan dianalisa (Burton, 2002). Penelitian kuantitatif ini bersifat non-eksperimental, karena berlangsung pada situasi alamiah sehari-hari dan tidak terdapat manipulasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap variabel, dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data. Desain ini digunakan untuk melihat gambaran umum keterampilan sosial pada remaja yang kecanduan *internet game*. Selain itu di dalam kuesioner, peneliti juga menyertakan alat ukur *Internet Addiction Disorder (IAD)* milik Ivan Goldberg yang dimodifikasi untuk penggunaan *internet game online* dan sudah diadopsi ke dalam bahasa Indonesia. Alat ukur ini digunakan untuk membedakan partisipan yang memiliki gangguan kecanduan bermain *game online* dan yang tidak. Kemudian alat ukur ini juga digunakan dengan maksud memisahkan partisipan yang mengalami kecanduan *internet games* yang rendah, sedang, dan tinggi. Alat ukur yang kedua adalah *Social Skills Inventory (SSI)* milik Ronald Riggio, dan telah adaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh peneliti. Alat ukur ini digunakan untuk mendapatkan skor keterampilan sosial para partisipan penelitian.

### 3. 5. Subyek Penelitian

#### 3. 5. 1. Karakteristik

Karakteristik subjek dalam penelitian ini yaitu kelompok remaja berusia 11-24 (Sarwono, 2001) dan belum menikah, yang telah diduga memiliki kecanduan *internet game online*. Peneliti memilih kelompok remaja berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ke warnet-warnet yang menyediakan *internet game*, kebanyakan para pemain *internet game* adalah mereka yang berada pada rentang usia remaja atau masih duduk di bangku pendidikan sekolah dasar,

menengah, dan menengah atas. Remaja yang dipilih adalah remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu bermain *internet game* secara *online*.

### 3. 5. 2. Teknik Pengambilan Sampel

Remaja yang menjadi subjek penelitian harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan karakteristik subjek penelitian. Dalam penelitian ini metode pengambilan sampel yang dipakai adalah dengan *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling*, yaitu partisipan adalah mereka yang mempunyai karakteristik tertentu yang dipilih berdasar suatu *judgment* dan memenuhi kriteria khusus (Kerlinger, 2000).

### 3. 5. 3. Jumlah Sampel

Peneliti telah berusaha mendapatkan sampel sebanyak mungkin. Setelah melakukan observasi ke beberapa warnet dan melihat jumlah para pengguna *game online*, peneliti memiliki target 250 sampel.

## 3. 6. Metode Pengumpulan Data

Peneliti memperoleh data dengan menggunakan metode kuantitatif. Kuesioner adalah alat untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan dengan menggunakan bentuk yang diisi sendiri oleh partisipan (Goode & Hatt, 1981). Peneliti memilih metode kuesioner karena metode ini dapat mengumpulkan data dalam waktu yang singkat sehingga ekonomis dalam hal waktu dan biaya (Philips, 1971). Peneliti menggunakan kuesioner untuk melihat gambaran umum perilaku kecanduan *internet game* serta gambaran umum keterampilan sosial para remaja yang kecanduan *game online*.

### 3. 6. 1. Alat Ukur

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner. Kuesioner yang akan disebar akan dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama berisi gambaran umum partisipan penelitian, bagian kedua merupakan alat ukur untuk mengukur kecanduan terhadap *internet game online*, sedangkan bagian ketiga merupakan

alat ukur untuk mengukur keterampilan sosial. Dalam melakukan penelitian, berikut alat ukur yang digunakan yaitu:

### 3. 6. 1. 1. Skala Kecanduan

#### a. Gambaran Umum

Pada kuesioner bagian pertama merupakan alat ukur kecanduan terhadap *internet game* yang terdiri dari 18 pernyataan dengan alternatif jawaban: Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju.

**Tabel 3. 2. Contoh Item dan pada Alat Ukur *Internet Addiction Disorder***

Simtom	Isi item Kuesioner IAD	Isi item kuesioner <i>Internet games addiction</i>	No Item
Toleransi	Anda perlu menghabiskan waktu di internet ( <i>online</i> ) yang makin lama makin banyak untuk mencapai rasa puas.	Anda perlu menghabiskan waktu bermain <i>internet games</i> yang makin lama makin banyak untuk mencapai rasa puas.	3
<i>Withdrawal</i>	Anda merasa ingin kembali <i>online</i> secepat mungkin pada saat Anda tidak menggunakan internet.	Pada saat tidak bermain <i>internet games</i> , Anda merasa ingin kembali <i>online</i> secepat mungkin	11
Internet sering atau lebih sering digunakan lebih lama dari yang direncanakan	Anda menghabiskan waktu yang lebih banyak di internet dari yang direncanakan	Anda menghabiskan waktu lebih banyak bermain <i>internet games</i> dari yang direncanakan.	14
Usaha yang gagal dalam mengendalikan penggunaan internet	Anda berusaha menghabiskan waktu sebanyak mungkin di internet	Anda berusaha menghabiskan waktu sebanyak mungkin dalam bermain <i>internet games</i>	15
Menghabiskan banyak waktu dalam kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan internet	Anda memiliki kesulitan untuk mengontrol dorongan-dorongan Anda untuk membeli barang-barang, produk-produk, atau jasa di internet	Anda kesulitan untuk mengontrol dorongan-dorongan membeli barang-barang yang berhubungan dengan <i>internet games</i> (seperti pistol, pedang, baju, dsb)	16
Kegiatan-kegiatan yang penting seperti bidang sosial, pekerjaan, atau rekreasi dihentikan atau dikurangi karena penggunaan internet.	Anda enggan melakukan kegiatan sosial, pekerjaan, atau rekreasi karena internet (antara lain hobi, jalan-jalan dengan teman atau keluarga, dan lain-lain)	Anda enggan melakukan kegiatan sosial, pekerjaan, atau rekreasi karena <i>internet games</i> (antara lain hobi, jalan-jalan dengan teman, keluarga dan lain-lain).	17
Penggunaan internet tetap dilakukan walaupun mengetahui adanya masalah-masalah fisik, sosial, pekerjaan, atau psikologis yang kerap timbul dan kemungkinan besar disebabkan penggunaan internet	Hubungan Anda dengan teman-teman atau keluarga terganggu karena jumlah waktu yang Anda habiskan <i>online</i>	Hubungan Anda dengan teman-teman atau keluarga terganggu karena jumlah waktu yang Anda habiskan bermain <i>internet games</i> .	5

Bagian pertama ini merupakan alat ukur *Internet Addiction Disorder* (IAD) yang telah diadopsi ke dalam bahasa Indonesia oleh Mouna Fakhriani Basyuni pada tahun 1999 dan telah dimodifikasi. Modifikasi dilakukan oleh peneliti dengan cara mengubah kata “*internet*” menjadi “*internet games*” serta merubah pernyataan yang tidak relevan.

b. Proses Pembuatan

Peneliti menggunakan alat ukur yang telah diadaptasikan sebelumnya oleh Mouna Fakhriani Basyuni yang merupakan alat ukur modifikasi dari alat ukur *Internet Addiction Disorder* (IAD) yang diadopsi ke dalam bahasa Indonesia. Setelah melalui proses uji coba alat ukur, terdapat beberapa item yang tidak diikutsertakan dalam pengambilan data lapangan karena memiliki skor korelasi antar item yang rendah. Item yang gugur adalah item dengan nomor 6, 7, 8, 10.

c. Sistem Skoring

Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor 1 sampai dengan 4. Jika partisipan memilih jawaban Sangat Tidak Setuju, maka ia akan mendapat skor 1, Tidak Setuju mendapat skor 2, Setuju mendapat skor 3, dan Sangat Setuju mendapat skor 4. Sehingga total skor yang akan dihasilkan oleh setiap subyek akan berada dalam kisaran 18-72. Untuk memperoleh kategori kecanduan yang dimiliki subyek yaitu rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan total skor yang diperoleh keseluruhan partisipan penelitian dengan menggunakan patokan standar skor. Subyek yang memperoleh nilai tinggi adalah subyek yang berada di atas satu satuan standar skor.

### 3. 6. 1. 2. Skala Keterampilan Sosial

a. Gambaran Umum Skala Keterampilan Sosial

Kuesioner bagian ini merupakan alat ukur keterampilan sosial yang terdiri dari 90 pernyataan dengan alternatif jawaban: Sangat Tidak Sesuai, Agak Sesuai, Sesuai, Sangat Sesuai, dan Sangat Sesuai Sekali. Skala keterampilan sosial terdiri dari 90 item dengan koefisien Cronbach’s alpha berkisar antara .65 - .88 (Riggio & Carney; dalam Loton, 2007).

Bagian kedua ini merupakan alat ukur yang diadaptasi dari alat ukur *Social Skills Inventory* (SSI) yang dikembangkan oleh Ronald Riggio, dan diadopsi ke

dalam bahasa Indonesia. Alat ukur ini terbagi dalam 6 domain, yaitu *Emotional Expressivity* (EE), *Emotional Sensitivity* (ES), *Emotional Control* (EC), *Social Expressivity* (SE), *Social Sensitivity* (SS), dan *Social Control* (SC). Berikut contoh pernyataan yang diambil dari alat ukur tersebut:

**Tabel 3. 3. Contoh Item Pernyataan Alat Ukur Social Skills Inventory**

Domain	Item no.	Contoh item
<i>Emotional Expressivity</i> (EE)	1, 7, 13, 19, 25, 31, 37, 43, 49, 55, 61, 67, 73, 79, 85	-“Saya sering tertawa terbahak-bahak”
<i>Emotional Sensitivity</i> (ES)	2, 8, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50, 56, 62, 68, 74, 80, 86	-“Saya dengan mudah dapat memberikan pelukan atau sentuhan yang nyaman kepada orang yang mengalami kesusahan”
<i>Emotional Control</i> (EC)	3, 9, 15, 21, 27, 33, 39, 45, 51, 57, 63, 69, 75, 81, 87	-“Saya sangat baik dalam mempertahankan tampilan tenang bahkan saat saya merasa kecewa”
<i>Social Expressivity</i> (SE)	4, 10, 16, 22, 28, 34, 40, 46, 52, 58, 64, 70, 76, 82, 88	-“Saya menyukai bersosialisasi”
<i>Social Sensitivity</i> (SS)	5, 11, 17, 23, 29, 35, 41, 47, 53, 59, 65, 71, 77, 83, 89	-“Saya biasanya mengkuatirkan mengenai kesan yang Saya berikan pada orang lain”
<i>Social Control</i> (SC)	6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, 72, 78, 84, 90	-“Saya dapat merasa nyaman dengan berbagai jenis orang: muda dan tua, kaya dan miskin.”

Peneliti mempelajari alat ukur asli yang belum diadaptasi untuk memperoleh pengertian secara menyeluruh. Kemudian peneliti melakukan proses penerjemahan ke dalam Bahasa Indonesia. Salah satu contoh item yang diadaptasi adalah item No. 18: *Sometimes I find it difficult to look at others when I am talking about something personal*. Item tersebut diubah menjadi: Terkadang saya kesulitan menatap orang lain saat Saya sedang berbicara mengenai hal pribadi.

#### b. Proses Pembuatan alat ukur

Alat ukur untuk memperoleh nilai keterampilan sosial seseorang yang digunakan pada penelitian ini adalah *Social Skills Inventory* (SSI) yang dikembangkan oleh Ronald Riggio. Setelah melalui proses uji coba alat ukur, terdapat beberapa item yang tidak diikutsertakan dalam pengambilan data

lapangan karena memiliki skor korelasi antar item yang rendah. Agar jumlah item tiap domain tetap sama, maka penulis tidak menyertakan 4 item tiap domain. Item-item tersebut adalah sbb.:

Peneliti menggunakan istilah ‘gaya komunikasi’ untuk menggantikan istilah keterampilan sosial yang dicantumkan dalam kuesioner, untuk mengurangi bias respon sosial yang ingin ditampilkan oleh partisipan (Riggio & Carney, 2003).

**Tabel 3. 4. Item Alat Ukur SSI Uji Lapangan**

Domain	Item gugur	Item yang digunakan
EE	7, 25, 43, 67	1*, 13, 19, 31, 37*, 49*, 55, 61, 73*, 79, 85*
ES	20, 44, 56, 62	2, 8, 14, 26, 32, 38, 50, 68, 74, 80
EC	3, 21, 27, 81	9*, 15*, 33, 39*, 45, 51, 57, 63, 69*, 75
SE	10, 16, 64, 82	4, 22, 28, 34, 40, 46, 52, 58, 70, 76*, 88
SS	11, 23, 41, 53	5*, 17*, 29, 35, 47, 59, 65, 71, 77, 83, 89
SC	30, 36, 60, 84	6, 12, 18*, 24*, 42, 48*, 54*, 66*, 72*, 78, 90

\* item unfavourable atau *reversed score*

### c. Sistem Skoring

Alat ukur terdiri dari 90 item. Skala Likert digunakan dengan 5 alternatif pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Sesuai, Agak Sesuai, Sesuai, Sangat Sesuai, dan Sangat Sesuai Sekali. Setiap item memiliki alternatif pilihan jawaban dengan skor 1 sampai dengan 5. Jika partisipan memilih jawaban Sangat Tidak Sesuai, maka ia akan mendapat skor 1, Agak Sesuai mendapat skor 2, Sesuai mendapat skor 3, Sangat Sesuai mendapat skor 4 dan Sangat Sesuai Sekali mendapat skor 5. Skor tiap subskala berkisar antara 15-75. Total skor yang diperoleh individu berada dalam kisaran 66-330. Untuk memperoleh kategori keterampilan sosial yang dimiliki subyek yaitu rendah, sedang, dan tinggi, berdasarkan total skor yang diperoleh keseluruhan partisipan penelitian dengan menggunakan patokan standar skor. Individu yang memiliki skor keterampilan sosial yang tinggi, yaitu yang berada di atas satu satuan standar deviasi.

### 3. 7. Teknik Statistik yang Digunakan

#### 3. 7. 1. Uji reliabilitas dan Validitas.

Untuk mendapatkan skala pengukuran yang baik, dalam arti tepat dan dapat dipercaya harus dilakukan pengujian terhadap reliabilitas dan validitas dari alat ukur yang akan digunakan. Menurut Anastasi (1997) reliabilitas mengacu pada konsistensi skor partisipan yang sama jika dites kembali dengan tes yang sama pada saat yang berbeda, atau dengan tes yang memiliki butir soal yang ekuivalen. Teknik statistik yang tepat untuk menguji reliabilitas skala berdasarkan konsistensi internal dari skala adalah teknik Cronbach Alpha ( $\alpha$ ). Menurut Kaplan dan Saccuzzo (2005) alat ukur yang konsisten dan akurat memiliki batas minimal koefisien reliabilitas ( $\alpha$ ) yang baik berkisar antara 0.70 - 0.80.

Ciri lain dari alat ukur yang baik adalah *valid* atau sah. Anastasi (1997) menyatakan validitas tes berkaitan dengan apa yang diukur oleh alat ukur dan seberapa baik alat ukur melakukannya, yaitu melihat bukti apakah yang sebenarnya diukur oleh alat ukur (Kaplan & Saccuzzo, 1989; Anastasi, 1997). Pada penelitian ini, pengujian validitas dilakukan melalui *item validity*. *Item validity* merupakan teknik penghitungan validitas dengan mengkorelasikan skor item dengan skor total. Item yang korelasinya kecil maka item tersebut akan dibuang. Menurut Crocker dan Algina (1973) item yang baik memiliki korelasi minimal 0,2.

### 3. 8. Tahap Uji Coba Alat Ukur

1. Disamping melakukan uji coba alat ukur, peneliti juga meminta penilaian ahli terhadap alat ukur yang digunakan (*expert judgment*). Ahli yang diminta penilaian adalah seorang ahli bahasa Inggris dan seorang psikolog.
2. Untuk mengetahui keterbacaan item, peneliti menyebarkan kuesioner yang terdiri dari 108 item kepada 3 orang remaja yang sedang bermain *internet game online*.
3. Peneliti mengumpulkan kembali kuesioner dan melakukan perbaikan item berdasarkan masukan yang peneliti terima.

4. Untuk tahap uji validitas dan reliabilitas item, peneliti menyebarkan kuesioner sejumlah 75 dengan cara mendatangi langsung partisipan ke warung internet yang menyediakan fasilitas *internet games*, sebagian peneliti titipkan kepada penjaga warnet yang telah peneliti kenal, menyebarkan lewat e-mail dan milis dan sisanya peneliti menitipkan kuesioner kepada teman-teman untuk disebar. Peneliti mengumpulkan kembali kuesioner dan melakukan uji validitas dan reliabilitas. Dari 75 kuesioner yang disebar, hanya 45 kuesioner yang bisa diolah. Dari hasil uji reliabilitas skala kecanduan sebesar 0,708. Sedangkan hasil uji reliabilitas skala keterampilan sosial sebesar 0,703. Ini berarti bahwa alat ukur yang digunakan sudah reliabel. Sedangkan dari hasil uji validitas item ternyata ada 24 item yang korelasinya kurang dari 0,2. Oleh karena itu, selanjutnya item-item tersebut tidak diikutsertakan dalam penelitian. Setelah diperbaiki diperoleh 14 item dari skala kecanduan dan 66 item dari skala keterampilan sosial yang siap disebar.

### **3. 9. Pelaksanaan Pengumpulan Data**

Penelitian dilakukan pada tanggal 22-31 Mei 2009, di wilayah daerah sekitar Jakarta, yaitu Fatmawati, Halim PK, Kalimalang, dan Pamulang. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti menyebarkan kembali kuesioner yang telah diuji reliabilitas dan validitasnya kepada 270 partisipan.
2. Dari 270 kuesioner yang disebar, terdapat 237 yang dikembalikan, dan hanya 187 yang memenuhi syarat untuk diolah lebih lanjut.

### **3. 10. Prosedur Pengolahan Data**

Prosedur pengolahan data yang peneliti lakukan adalah:

1. Peneliti memberikan nomor urut terhadap kuesioner yang telah dikembalikan.
2. Melakukan koding (memberi skor) berdasarkan kategori pada masing-masing alat ukur.

3. Memasukkan data ke komputer.
4. Melakukan perhitungan validitas, reliabilitas dan perhitungan statistik lainnya menggunakan program SPSS. Adapun teknik uji statistik yang dilakukan adalah:
  - a. Statistik deskriptif, digunakan peneliti untuk mendapatkan gambaran dan juga frekuensi tiap-tiap sub identitas partisipan penelitian.
  - b. Korelasi *Pearson product moment*, digunakan peneliti untuk mengetahui hubungan (*correlation*) kecanduan dan keterampilan sosial pada remaja.
  - c. ANOVA (*Analysis of Variance*), digunakan peneliti untuk melihat perbandingan antara variabel kategorikal dan interval, meliputi jenis kelamin, usia, pendidikan, jenis game yang dimainkan, bermain *internet game* sejak, jumlah jam bermain dalam seminggu, jumlah uang yang dihabiskan, pihak yang mengenalkan *internet game*, teman akrab yang dikenal lewat *internet game*, aspek terpenting bermain *internet game*, bermain diatas 10 jam, dan permainan yang paling sering dimainkan.