

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Arikunto (2006:12) mendefinisikan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah analisis regresi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan ada tidaknya pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada remaja. Dan apabila ada, berapa besarnya pengaruh serta berarti atau tidaknya pengaruh itu, lebih tepatnya rancangan penelitian ini menggunakan uji pengaruh keadaan pertama diperkirakan menjadi penyebab yang kedua.

B. Identifikasi Variabel

Menurut Azwar (2008:61) identifikasi variabel merupakan langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing. Arikunto (2006:116) mengemukakan variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah Pengaruh Kecanduan *Game online* terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja di Malang. Untuk memudahkan pemahaman tentang status variabel yang dikaji, maka identifikasi variabel menurut Sugiyono (2009:39) dalam penelitian ini adalah:

- 1) Variabel Independen : Variabel *stimulus, input, prediktor, dan antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah

variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel dependen (variabel terikat). Jadi variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah kecanduan *game online*.

- 2) Variabel Dependen : Variabel *respon, output, kriteria, konsekuen*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikat (Y) adalah penyesuaian sosial remaja.

C. Definisi Operasional

Menurut Suryabrata (2005:29) definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan dan dapat diamati atau diobservasi. Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dari variabel-variabel penelitian dan menyamakan persepsi agar terhindar dari kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel penelitian, adapun variabel penelitian ini yaitu :

1. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan di mana seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online* dari waktu ke waktu yang dilakukan secara terus menerus tanpa ada rasa puas dan akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya seperti persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan selain itu juga mempengaruhi *mood modification or escape* dimana menjadikan *game*

online sebagai cara melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan seperti bersalah, cemas, deprimasi, dan sedih.

2. Penyesuaian sosial

Penyesuaian sosial adalah keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompoknya pada khususnya yang ditandai dengan adanya *performance* atau penampilan nyata berupa aktualisasi diri, ketrampilan dalam menjalin hubungan dengan orang lain, kesediaan untuk terbuka pada orang lain, mampu menyesuaikan diri terhadap kelompok, bertanggung jawab dan setia kawan, sikap sosialnya yang baik dengan ikut berpartisipasi dalam kegiatan sosial di masyarakat, berempati, dapat menghormati dan menghargai pendapat orang lain serta mempunyai kepuasan pribadi terhadap kepercayaan diri, disiplin diri dan kehidupan yang bermakna dan terarah.

3. Remaja

Remaja adalah masa yang berada di antara masa kanak-kanak dan dewasa, berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita sedangkan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria, dimana pada tahap ini merupakan tahap berlangsungnya pertumbuhan fisik dan psikologis serta beberapa perubahan secara pesat baik dalam segi fisik, mental, psikologis dan sosial yang banyak memberi pengaruh terhadap sikap, perilaku, kesehatan serta kepribadiannya.

D. Populasi dan sampel

Populasi merupakan keseluruhan dari subyek penelitian (Arikunto, 2006:41). Populasi adalah kumpulan pengukuran atau data pengamatan yang dilakukan terhadap orang, benda atau tempat. Populasi juga didefinisikan sebagai sekelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sekelompok subyek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subyek lainya (Masyhuri dan Zainudin,2008:212).

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja *gamers* yang berusia antara 12-21 tahun yang bermain *game online* di *game center* atau warnet di kota Malang dengan jumlah 270 orang (*Indogamers Forum Gamers Community* Malang).

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam. Sampel diambil apabila kita merasa tidak mampu meneliti seluruh populasi. Syarat utama dari sampel adalah harus mewakili seluruh populasi. Oleh karena itu, semua ciri-ciri populasi harus diwakili dalam sampel. Teknik sampling yaitu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel agar terjamin representasinya terhadap populasi (Kasiram, 2008:223).

Menurut Arikunto (2006:139), Sampel adalah wakil dari populasi. Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua menjadi sampel sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Akan tetapi jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung dari:

1. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana
2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri dan sifat-sifat populasi (Kasiram, 2008:223). Dimana sampel yang diambil memiliki kriteria-kriteria spesifik, yaitu:

1. Remaja berusia 12- 22 tahun
2. Bermain *game online* dengan durasi lebih dari 2 jam
3. Bermain *game online* di warnet atau *game center* yang tersebar di lima kecamatan kota Malang yaitu Kec. Lowokwaru, Kec. Blimbing, Kec. Klojen, Kec. Kedungkandang, Kec. Sukun.

Dalam hal ini kondisi populasinya yang homogen yaitu remaja *gamers* di Malang, maka besar kecilnya sampel tidak menjadi masalah. Maka peneliti memutuskan untuk mengambil sampel sebanyak 25% dari populasi yaitu 60 orang, karena dirasa sudah cukup mewakili populasi remaja di Malang.

E. Metode Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:100) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. “Cara” menunjuk pada sesuatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi hanya dapat dipertontonkan penggunaannya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1) Metode observasi

Metode observasi atau metode pengamatan menurut Arikunto (2006:151) adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, peraba, dan pengecap. Tujuan dari observasi adalah untuk mendapatkan data tentang suatu masalah sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat untuk pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

Observasi sangat mendukung dalam penelitian ini terutama sebagai tambahan bagi peneliti untuk menganalisa data yang telah diperoleh melalui angket. Observasi ini dilakukan apabila belum banyak keterangan dimiliki tentang masalah yang

diselidiki, observasi ini diperlukan untuk menjajaginya dan dari hasil observasi dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan yang ada dengan cara observasi sistematis atau dengan menggunakan instrumen pengamatan. Observasi dilakukan terhadap remaja yang bermain *game online* di warnet yang berkaitan dengan penyesuaian sosial remaja di Malang.

2) Skala

Skala psikologi merupakan salah satu alat pengukuran psikologis di mana aspek kajiannya bersifat efektif (Azwar, 2006:3). Skala merupakan sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengungkap suatu konstruk atau konsep psikologis yang menggambarkan aspek kepribadian individu (Azwar, 2006:6).

Skala yang akan dibuat peneliti sebelum digunakan dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya suatu alat ukur dianggap baik ketika memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas akan menghasilkan informasi yang dapat dipertanggung jawabkan sehingga kesimpulan yang diambil nantinya tidak keliru atau tidak jauh beda dengan keadaan sebenarnya.

Skala psikologis yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala tingkat kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial remaja yang disusun berdasarkan indikator perilaku masing-masing.

3) Wawancara

Wawancara menurut Rahayu dan Ardani (2004:64) adalah percakapan langsung dan tatap muka (*face to face*) dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh kedua belah pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Alasan digunakannya wawancara untuk memperkuat data yang sudah diperoleh dan sebagai pelengkap metode pengukuran lain. Wawancara dilakukan kepada beberapa penjaga

rental *game online* di Malang dan remaja yang bermain *game online* berjumlah 5 orang. Wawancara dilakukan untuk mengetahui segala informasi yang berkaitan tentang keadaan rental *game online* dan variabel yang akan diteliti yaitu kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial remaja.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Subjek interview adalah 2 orang penjaga rental *game online* dan 3 orang yang sedang bermain *game online* di warnet kota Malang.

4) Dokumentasi

Selain metode-metode di atas, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi. Peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan lain sebagainya (Arikunto, 2006:158). Sedangkan data yang digali adalah identitas anggota atau responden, pengetahuan tentang jumlah populasi dan keadaan rental *game online*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengungkap aspek yang ingin diteliti dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* untuk pengukuran penyesuaian sosial dan kecanduan *game online*, yang mana skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk

menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2009:93).

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan empat alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Kadang-kadang (KK), Tidak Pernah (TP).

Adapun petunjuk pengerjaannya adalah sebagai berikut:

- 1) *Sangat sering*, berarti responden sangat sering yang tercantum dalam item.
- 2) *Sering*, berarti responden sering dengan apa yang tercantum dalam item.
- 3) *Kadang-kadang*, berarti responden kadang-kadang dengan apa yang tercantum dalam item.
- 4) *Tidak Pernah*, berarti responden tidak pernah dengan apa yang tercantum dalam item.

Dalam skala ini terdiri atas pernyataan yang bersifat *favourable* dan *unfavourable*. Pernyataan *favourable* adalah pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang bersifat positif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada objek sikap. Adapun pernyataan *unfavourable* merupakan pernyataan yang berisi hal-hal yang sifatnya negatif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang sifatnya tidak memihak pada objek sikap. Pernyataan *unfavourable* berfungsi untuk menguji keakuratan instrumen (Azwar, 2005:98). Sistem penilaian pada kedua aitem itu dibedakan sebagai berikut:

Tabel 3.1

Skala linkert modifikasi

Jawaban	Skor <i>favourable</i>	Skor <i>unfavourable</i>
Sangat sering	4	1
Sering	3	2
Kadang-kadang	2	3
Tidak pernah	1	4

Secara terperinci *blue print* instrument penelitian ini dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

1. Skala penyesuaian sosial

Pengukuran penyesuaian sosial menggunakan angket berindikator penampilan nyata (*overt performance*), penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok dan sikap sosial, serta kepuasan pribadi seperti halnya aspek dari penyesuaian sosial yang dikemukakan oleh Hurlock (2001:58) Berikut adalah perincian sebaran item skala kecanduan penyesuaian sosial.

Tabel 3.2
Blue print sebaran aitem skala penyesuaian sosial

No	Indikator	Deskriptor	F	UF	Jumlah
1.	Penampilan nyata (<i>overt performance</i>).	aktualisasi diri yang baik	5, 6, 42	18, 38	5
		Mampu mengembangkan sifat-sifat dan potensi diri	2, 4, 15,, 25, 26, 37, 40, 43, 47	10, 14, 18, 30, 39, 48	15
2.	Penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok dan sikap sosial	Mampu bekerja sama dengan kelompok	27, 32	45	3
		Bertanggung jawab	7, 22,	3, 34	4
		Setia kawan	1. 8, 19, 24	13, 29, 49	7
		Mempunyai rasa empati	44, 53	11, 31, 36, 46	6
3	Kepuasan pribadi	Kepemimpinan dalam anggota kelompok serta percaya diri	9, 16, 23, 33, 51	21	6
		mempunyai kehidupan yang bermakna dan terarah.	28, 35	17, 42	4
		Ketrampilan hidup	20	12, 50	3
Jumlah					53

2. Skala kecanduan *game online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan angket berindikator *withdrawal, compulsion, mood modifaication or escape, interpersonal & health problem, tolerance* seperti halnya aspek dari kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008:46). Berikut adalah perincian sebaran item skala kecanduan *game online*:

Tabel 3.3

Blue print sebaran aitem skala kecanduan game online

No	Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
1.	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	4, 15	8, 20	4
2.	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	11, 12, 23	2, 16, 22	6
3.	<i>Mood modifaication or escape</i>	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	17, 29	21, 27	4
4	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	Interaksi dengan orang lain	30	24	2
		Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	3, 5, 18	7, 13, 28	6
5	<i>Tolerance</i>	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	1, 6, 14, 26	9, 10, 19, 25	8
Jumlah					30

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukuran dapat mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2008:173).

Terdapat tiga tipe validitas, yaitu validitas isi, validitas konstruk dan validitas kriteria. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi skala dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Pertanyaan yang dicari jawabannya dalam validasi ini adalah sejauh mana aitem-aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan yang hendak diukur atau sejauh mana isi skala mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur. Validitas konstruk adalah tipe validitas yang menunjukkan sejauh mana tes mengungkapkan suatu konstruk teoritik yang hendak diukur. Sedangkan validitas kriteria adalah validitas berdasarkan criteria tertentu yang dapat dijadikan dasar pengujian dari hasil sebuah alat ukur (Azwar, 2008:16).

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi, dengan cara menggunakan kisi-kisi instrument atau *blue print* skala. Dalam penyusunan instrumen ditentukan indikator-indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (aitem) pernyataan. Adapun untuk mengukur validitas skala yakni menggunakan teknik korelasi *Product Momen dari Pearson*, dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

N = Jumlah responden

X = variabel yang pertama

Y = Variabel yang kedua

Perhitungan validitas dihitung dengan menggunakan bantuan komputer versi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 16.0 for Windows. Pada umumnya untuk penelitian-penelitian di bidang ilmu pendidikan digunakan taraf signifikansi 0,05 atau 0,01. Apakah suatu koefisien validitas dianggap memuaskan atau tidak, pengembaliannya dikembalikan kepada pihak pemakai skala atau kepada mereka yang berkepentingan dalam penggunaan hasil ukur skala yang bersangkutan (Azwar, 2008:179).

2. Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran (Azwar, 2008:180). Sedangkan reliabel menurut Arikunto (2006:165) adalah dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat ukur data karena instrumen tersebut sudah baik.

Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang 0 hingga 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2008:161). Uji reliabilitas pada penelitian ini dengan menggunakan rumus *Alpha Chronbach*. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir pertanyaan
- σ_t^2 = Varians total

Perhitungan reliabilitas dihitung dengan menggunakan bantuan komputer versi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 16.0 for Windows.

H. Kerangka atau Prosedur Penelitian

1. Proses penelitian

Adapun proses penelitian yang dilakukan adalah:

- a. Rumusan masalah.
- b. Landasan teori.
- c. Perumusan hipotesis.
- d. Pengumpulan data.
- e. Analisis data.
- f. Kesimpulan dan saran.

2. Prosedur penelitian

Secara operasional prosedur penelitian dapat dilakukan dalam tiga langkah.

Berikut adalah langkah-langkah dalam penelitian :

a. Tahap persiapan

a) Observasi lapangan

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu perlu diadakan observasi lokasi dimana penelitian akan dilaksanakan. Dan dalam penelitian ini

observasi lapangan dilakukan di beberapa warnet atau *game center* untuk melihat dan membandingkan subyek yang mengunjungi warnet tersebut. Hingga pada akhirnya peneliti memilih melakukan penelitian di warnet yang terdapat di lima kecamatan di kota Malang.

b) Perizinan

Pelaksanaan penelitian diawali dengan mengurus izin di lapangan, kemudian melanjutkan observasi untuk melihat populasi dilapangan sehingga dapat merumuskan sampel penelitian.

b. Tahap pelaksanaan

Peneliti menyebarkan skala tentang skala penyesuaian sosial dan kecanduan *game online* di warnet-warnet atau *game center* yang tersebar di lima kecamatan di kota Malang, yaitu kec.Lowokwaru, kec.Blimbing, kec.Sukun, kec.Kedung Kandang, dan kec. Klojen. Responden yang diambil dalam penelitian ini berjumlah 60 orang masing-masing kecamatan berjumlah 12 responden.

c. Tahap penyelesaian

Setelah mendapatkan data dan hasil penelitian, peneliti mulai melakukan analisis data yaitu prosentase dan regresi. Penghitungan regresi dibantu oleh program SPSS 16 *for Windows*. Setelah data diperoleh dengan bantuan SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 16.0 *for Windows*, peneliti menyusun skripsi sebagai laporan hasil penelitian sampai selesai.

I. Metode Analisis Data

Kegiatan analisis data adalah untuk mereduksi data menjadi perwujudan yang dapat dipahami dan ditafsirkan dengan cara tertentu sehingga masalah penelitian yang ada dapat ditelaah dan diuji (Kerlinger, 2001:182). Analisis data adalah sebagai bagian dari proses pengujian data yang hasilnya digunakan sebagai bukti yang memadai untuk menarik kesimpulan penelitian.

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja *gamers* di Malang, analisa data secara keseluruhan diolah dengan menggunakan alat bantu komputer program *Statistical Program for Social Science* (SPSS) versi 16 untuk program *windows*. Data mentah yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan beberapa tahapan, yaitu :

1. Menghitung mean hipotetik (μ), dengan rumus :

$$\mu = \frac{1}{2} (I_{max} + I_{min}) \sum k$$

keterangan :

M : Rerata hipotetik

I_{max} : Skor maksimal item

I_{min} : Skor minimal item

$\sum k$: Jumlah aitem

2. Menghitung deviasi standar hipotetik (σ), dengan rumus :

Mencari Standart deviasi adalah dengan cara membagi mean hipotetik dengan 6.

3. Menentukan Kategorisasi

Kategorisasi bertujuan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Kategorisasi ini dengan menggunakan rumus seperti di bawah ini :

Tabel 3.4 Kriteria Jenjang

Rumus	Kategori
$X \geq (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Tinggi
$(\text{Mean} - 1\text{SD}) \geq X < (\text{Mean} + 1\text{SD})$	Sedang
$X < (\text{Mean} - 1\text{SD})$	Rendah

4. Analisis Prosentase

Rumus prosentase digunakan untuk menghitung jumlah prosentase subjek yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah pada variabel kecanduan *game online* dan penyesuaian sosial pada subyek penelitian. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

f = Frekuensi

N = Jumlah subjek

5. Uji Hipotesis

Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial remaja di Malang, peneliti menggunakan analisis regresi (anareg) linier sederhana. Istilah regresi linier sederhana (*simple linier regression*) digunakan untuk menunjuk analisis regresi yang melibatkan sebuah variabel X dan sebuah variabel Y. Menurut Winarsunu (2009:172), Analisis regresi dapat digunakan untuk (1) mengadakan peramalan atau prediksi besarnya variasi yang terjadi pada variabel Y berdasarkan variabel X, (2) menentukan bentuk hubungan antara variabel X dengan variabel Y, (3)

menentukan arah dan besarnya koefisien korelasi antara variabel X dengan variabel Y. Adapun rumus persamaan sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = nilai dari variabel terikat (dependent)

X = nilai dari variabel bebas (independent)

a = nilai konstanta

b = koefisien regresi

Untuk menghitung signifikan persamaan regresi adalah dengan membandingkan harga F empirik dengan F teoritik yang terdapat pada tabel nilai-nilai F. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari variabel X terhadap variabel Y, maka hasil perhitungannya dibandingkan dengan taraf signifikan 5%. Jika F hitung > F tabel, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika F hitung < F tabel, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Adapun rumus untuk mencari F empirik / F hitung menggunakan rumus:

$$F_{reg} = \frac{Rk_{reg}}{Rk_{res}}$$

Keterangan:

F reg = harga F garis regresi

Rk reg = rerata kuadrat garis regresi

res Rk = rerata kuadrat residu

Untuk melakukan beberapa perhitungan dengan rumus-rumus di atas, peneliti menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0 *for Windows*. Kaidah yang digunakan adalah jika signifikansi (p) < 0,05 maka hipotesis dinyatakan diterima.