

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikanto,2006). Berdasarkan hal tersebut untuk melaksanakan penelitian perlu adanya subjek penelitian sebagai sumber menggali data. Subjek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu ditetapkan sebagai populasi oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2011). Dalam penelitian ini, populasi penelitian adalah siswa laki-laki SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo yang sedang menempuh kelas 10. Berdasarkan data dari sumber, populasi penelitian ini berjumlah 244.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah suatu bagian yang dapat mewakili populasi. Sugiyono (2008) mengatakan bahwa sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Pengambilan sampel ini bertujuan untuk karena jumlah populasi yang terlalu besar sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan pengambilan data pada seluruh populasi. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk menentukan jumlah sampel adalah tabel isaac dan michael dengan taraf kesalahan 5% sehingga jumlah sampel yang sesuai dengan populasi penelitian yaitu sebesar 146 orang.

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif (Margono, 2004). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, purposive sampling adalah metode yang menggunakan kriteria yang telah dipilih oleh peneliti dalam memilih sampel.

Berdasarkan teknik sampling yang dipilih, peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut untuk melakukan penelitian:

- a. Siswa yang bermain game online di Smartphone
- b. Siswa kelas 10 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo
- c. Bergender laki-laki

Penelitian ini berlokasi di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo, jadwal penelitian ini akan berlangsung pada bulan Desember 2019.

## **B. Desain Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional. Penelitian korelasi merupakan suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel (Faenkel dan Wallen, 2008:328). Dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel bebas dan 1 variabel terikat. Variabel bebas 1 ( $X_1$ ) yaitu konsep diri, variabel bebas 2 ( $X_2$ ) yaitu intensitas bermain game online, dan variabel terikat ( $Y$ ) yaitu perilaku prokrastinasi.

### **2. Definisi Operasional**

#### **a. Perilaku Prokrastinasi**

Perilaku prokrastinasi adalah suatu perilaku penundaan tugas, pekerjaan, maupun aktivitas yang harus dilakukan.

Perilaku prokrastinasi dalam penelitian ini diungkap berdasarkan aspek dan indikator yang terdiri dari : a. Adanya penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi, b. Kelambanan dalam menyelesaikan tugas, c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kerja aktual, d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan.

#### **b. Konsep Diri**

Konsep diri adalah penilaian tentang diri sendiri oleh individu yang bersangkutan. Konsep diri. Konsep diri sendiri memiliki 2 klasifikasi yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif. Konsep diri positif adalah evaluasi atau penilaian diri sendiri yang positif, sedangkan konsep diri negatif adalah evaluasi atas penilaian tentang diri sendiri yang negatif, di dalam konsep diri negatif, individu cenderung benci terhadap diri sendiri, merasa inferior, dan merasa kurang berharga dalam penerimaan.

Konsep diri dalam penelitian ini diungkap berdasarkan klasifikasi dan indikatornya, konsep diri positif meliputi a. Mau menerima kritikan, b. Mau mengambil resiko, c. Bersifat mandiri, d. Mempunyai keyakinan bahwa keberhasilan dan kegagalan tergantung dari diri sendiri, e. Bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan, f. Sabar dalam menghadapi kegagalan dan tahu cara mengatasi dengan cara positif, g. Dapat menangani persoalan dengan keyakinan dan persoalan.

### **c. Intensitas Bermain Game Online**

Intensitas bermain game online adalah tingkatan atau kuantitas perilaku bermain game online yang dilakukan oleh seseorang yang diukur secara kuantitatif.

Intensitas bermain game online dalam penelitian ini diungkap berdasarkan aspek yang terdiri dari : a. Frekuensi b. Durasi c. Konsentrasi d. Emosional

### **C. Instrumen Pengumpulan data**

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode skala dan pernyataan. Dalam penelitian ini menggunakan 3 skala yaitu perilaku prokrastinasi, kecanduan game online, dan konsep diri.

Dalam penelitian ini, menggunakan model skala likert. Terdapat lima pilihan jawaban yaitu : Sangat Sesuai (SS), Sesuai(S), Ragu-Ragu (R), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Apabila subyek telah mengisi angket, maka penskoran dapat dilihat dari :

### **Tabel 3.1 Sistematika Penilaian Skala Likert**

Alternatif Jawaban	Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai	5	1
Sesuai	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Sesuai	2	4
Sangat Tidak Sesuai	1	5

## 1. Skala Perilaku Prokrastinasi

### a. Definisi Operasional

Perilaku prokrastinasi adalah suatu perilaku penundaan tugas, pekerjaan, maupun aktivitas yang harus dilakukan.

### b. Pengembangan Alat Ukur

Perilaku prokrastinasi dalam penelitian ini diungkap berdasarkan aspek dan indikator yang terdiri dari empat indikator : a. Adanya penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi, b. Kelambanan dalam menyelesaikan tugas, c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kerja aktual, d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan.

**Tabel 3.2 Blue Print Perilaku Prokrastinasi**

NO	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Favorable	Unfavorable	
1	Adanya penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas	1,2,4,5,15	3,13,14,25,34	10
2	Kelambanan dalam menyelesaikan tugas	6,7,9,12,16	8,10,11,17,24	10
3	Kesenjangan waktu antara rencana dan kerja aktual	18,19,20,22,26	21,23,27,30,31	10
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan	28,29,35,36,39	32,33,37,38,40	10
Total				40

### c. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi bila alat tersebut mampu memberi hasil ukur sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Azwar, 1992). Penelitian ini menggunakan Validitas Isi (Content Validity). Validitas Isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrument dengan tujuan yang akan diteliti. Validitas isi juga menilai sejauh mana aitem-aitem sudah relevan dan mempresentasikan isi atribut yang diukur. Dengan demikian, alat tes tersebut relevan dan tidak keluar dari batas tujuan ukur (Azwar, 1992). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur yaitu menggunakan teknik

korelasi product moment yang dihitung dengan menggunakan program IBM SPSS 24.

Salah satu cara untuk mengetahui validitas isi dengan melihat apakah item dalam alat ukur telah sesuai dengan blue print dan memeriksa apakah masing-masing aitem telah sesuai dengan indikator perilaku yang hendak diukur. Untuk pengujian validitas isi dilakukan dengan professional judgement (Azwar, 1997), yaitu semua aitem dalam skala penelitian ini dikoreksi oleh orang yang ahli, yaitu dosen pembimbing. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa aitem-aitem tersebut mencakup keseluruhan isi objek yang hendak diukur seperti bahasa tulis, konstruksi skala, masalah atribut dan format penampilan skala. Sehingga dalam pemilihan aitem dalam penelitian ini menggunakan kriteria batasan dalam pemilihan item berdasarkan pada korelasi item total dengan batasan index corrected item total correlation atau  $r_{ix} > 0,30$ . Item – item yang memiliki koefisien minimal 0,30 memiliki daya diskriminasi yang memuaskan dan dinyatakan memiliki validitas yang baik, sedangkan item yang memiliki koefisien  $r_{ix} < 0,30$  maka item memiliki daya koefisien yang lemah atau gugur dan dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3.3 Hasil Uji Diskriminasi Validitas Skala Perilaku Prokrastinasi**

Puitaran	Aitem Semula	Reliabilty	Aitem Gugur	Keteangan
Putaran I	40	0,914	10	Index corrected item total correlation bergerak dari-0,721 s/d 0,858
Putaran II	30	0,950	0	Index corrected item total correlation bergerak dari 0,306 s/d 0,847

Hasil uji diskriminasi validitas skala perilaku prokrstinasi tercantum pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.4 Blue Print Skala Perilaku Prokrstinasi Setelah Uji Diskriminasi**

Indikator	Sahih	Gugur	Jumlah
Adanya penundaan untuk memulai dan menyelesaikan tugas	2, 3, 4, 5,13,14,25,34	1, 15	8
Kelambanan dalam menyelesaikan tugas	6,7,8,9,10,11,16 ,17,24	12	9
Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual	18,20,21,22,23, 27	19,26,30,31	6
Melakukan aktivitas lain yang lebih mengasyikan daripada melakukan tugas yang harus dikerjakan	29,32,33,35,36, 37,40	28,38,39	7
<b>Total</b>			30

Berdasarkan hasil perhitungan validitas perilaku prokrstinasi dengan menggunakan teknik korelasi product moment  $r_{ix} > 0,30$ , maka didapatkan hasil sebanyak 10 item pada skala perilaku prokrstinasi dinyatakan gugur dan sebanyak 30 item pada skala perilaku prokrstinasi dinyatakan diterima.

#### **d. Uji Reliabilitas**

Azwar (2009) menjelaskan nilai reliabilitas yang dihasilkan berada pada rentang 0 sampai 1. Nilai skor yang semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan semakin memiliki reliabilitas yang tinggi. Sebaliknya apabila

nilai skor yang semakin mendekati 0 menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan semakin kurang memiliki reliabilitas yang baik.

Dalam penelitian ini data koefisiensi diperoleh dari satu kali pengadministrasian tes pada sekelompok subyek dari Siswa kelas 10 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo yang kemudian data tersebut dianalisis dan dihitung menggunakan koefisien internal yaitu dengan teknik koefisiensi Alpha Cronbach's ( $\alpha$ ). Teknik koefisiensi Alpha Cronbach's ( $\alpha$ ) digunakan dengan tujuan untuk mengukur penyimpangan skor yang terjadi karena faktor pengukuran atau faktor perbedaan pada subjek yang terjadi pada waktu pengukuran yang sama.

**Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Skala Perilaku Prokrastinasi**

<b>Skala</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>
<i>Perilaku Prokrastinasi</i>	0,950

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan teknik koefisien Cronbach's Alpha didapatkan hasil pada penelitian ini sebesar 0,950 yang berarti skala perilaku prokrastinasi memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, dengan hasil dari uji instrumen skala perilaku prokrastinasi sebanyak 40 item, terdapat hasil gugur 10 item dan hasil sah 30 item.

## 2. Skala Konsep Diri

### a. Definisi Operasional

Konsep diri adalah penilaian tentang diri sendiri oleh individu yang bersangkutan

### b. Pengembangan Alat Ukur

Konsep diri dalam penelitian ini diungkap berdasarkan klasifikasi dan indikatornya, konsep diri positif meliputi tujuh indikator yaitu: a. Mau menerima kritikan, b. Mau mengambil resiko, c. Bersifat mandiri, d. Mempunyai keyakinan bahwa keberhasilan dan kegagalan tergantung dari diri sendiri, e. Bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan, f. Sabar dalam menghadapi kegagalan atau frustrasi dan tahu cara mengatasi dengan cara positif, g. Dapat menangani persoalan dengan keyakinan dan persoalan.

**Tabel 3.6 Blue Print Konsep Diri Positif :**

NO	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Favorable	Unfavorable	
1	Menerima kritikan	3,4,12,17	1,2,5,6	8
2	Mampu mengambil resiko	9,10,13,14	7,8,11,56	8
3	Bersifat mandiri	18,21,22,23	15,16,19,20	8
4	Memiliki keyakinan bahwa keberhasilan dan kegagalan tergantung diri sendiri	26,28,29,32	24,25,27,30	8
5	Bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan	35,37,38,39	31,33,34,36	8
6	Sabar dalam menghadapi kegagalan atau frustrasi dan mampu mengatasi secara	42,44,46,46	40,41,43,45,	8

	positif			
7	Dapat menangani persoalan dengan keyakinan dan kepercayaan	50,53,54,55	48,49,51,52	8
Total				56

### c. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi bila alat tersebut mampu memberi hasil ukur sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Azwar, 1992). Penelitian ini menggunakan Validitas Isi (Content Validity). Validitas Isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrument dengan tujuan yang akan diteliti. Validitas isi juga menilai sejauh mana aitem-aitem sudah relevan dan mempresentasikan isi atribut yang diukur. Dengan demikian, alat tes tersebut relevan dan tidak keluar dari batas tujuan ukur (Azwar, 1992). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur yaitu menggunakan teknik korelasi product moment yang dihitung dengan menggunakan program IBM SPSS 24.

Salah satu cara untuk mengetahui validitas isi dengan melihat apakah item dalam alat ukur telah sesuai dengan blue print dan memeriksa apakah masing-masing aitem telah sesuai dengan indikator perilaku yang hendak diukur. Untuk pengujian validitas isi dilakukan dengan professional judgement (Azwar, 1997), yaitu semua aitem dalam skala penelitian ini dikoreksi oleh orang yang ahli, yaitu dosen pembimbing. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa aitem-aitem tersebut mencakup keseluruhan isi objek yang hendak diukur seperti bahasa tulis, konstruksi skala, masalah atribut dan format penampilan skala. Sehingga dalam pemilihan aitem dalam penelitian ini menggunakan kriteria batasan dalam pemilihan item berdasarkan pada korelasi item total dengan batasan index corrected item total correlation atau  $r_{ix} > 0,30$ . Item – item yang memiliki koefisien minimal 0,30 memiliki daya diskriminasi yang memuaskan dan dinyatakan memiliki validitas yang baik, sedangkan item yang memiliki koefisien  $r_{ix} < 0,30$  maka item memiliki daya koefisien yang lemah ataugugur dan dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3.7 Hasil Uji Diskriminasi Validitas Skala Konsep Diri**

Puitaran	Aitem Semula	Reliabilty	Aitem Gugur	Keteangan
Putaran I	56	0,912	19	Index corrected item total correlation bergerak dari - 0,825 s/d 0,936
Putaran II	37	0,978	1	Index corrected item total correlation bergerak dari 0,282 s/d 0,940
Putaran III	36	0,983	0	Index corrected item total correlation bergerak dari 0,392 s/d 0,938

Hasil uji diskriminasi validitas skala Konsep diri tercantum pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.8 Blue Print Skala Konsep Diri Setelah Uji Diskriminasi**

Indikator	Sahih	Gugur	Jumlah
Menerima kritikan	1, 2, 5, 12, 17	3,4,6	5
Mampu mengambil resiko	11	7,8,9,10,13,14, 56	1
Bersifat mandiri	15,16,18,20, 21,22	19,23	6

Memiliki keyakinan bahwa keberhasilan dan kegagalan tergantung diri sendiri	24,25,28,29,30,32	26,27	6
Bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan	33,34,35,38,39,	31,36,37	5
Sabar dalam menghadapi kegagalan atau frustrasi dan mampu mengatasi secara positif	40,41,43,44,46,47	42,45	6
Dapat menangani persoalan dengan keyakinan dan kepercayaan	48,49,50,51,52,56,55,	53	7
<b>Total</b>			36

Berdasarkan hasil perhitungan validitas konsep diri dengan menggunakan teknik korelasi product moment  $r_{ix} > 0,30$ , maka didapatkan hasil sebanyak 20 item pada skala perilaku prokrstinasi dinyatakan gugur dan sebanyak 36 item pada skala perilaku prokrstinasi dinyatakan diterima.

#### d. Uji Reliabilitas

Azwar (2009) menjelaskan nilai reliabilitas yang dihasilkan berada pada rentang 0 sampai 1. Nilai skor yang semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan semakin memiliki reliabilitas yang tinggi. Sebaliknya apabila nilai skor yang semakin mendekati 0 menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan semakin kurang memiliki reliabilitas yang baik.

Dalam penelitian ini data koefisiensi diperoleh dari satu kali pengadministrasian tes pada sekelompok subyek dari Siswa kelas 10 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo yang kemudian data tersebut dianalisis dan dihitung menggunakan koefisien internal yaitu dengan teknik koefisiensi Alpha Cronbach's ( $\alpha$ ). Teknik

koefisiensi Alpha Cronbach's ( $\alpha$ ) digunakan dengan tujuan untuk mengukur penyimpangan skor yang terjadi karena faktor pengukuran atau faktor perbedaan pada subjek yang terjadi pada waktu pengukuran yang sama.

**Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Skala Konsep Diri**

<b>Skala</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>
<i>Konsep Diri</i>	0,983

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan teknik koefisien Cronbach's Alpha didapatkan hasil pada penelitian ini sebesar 0,983 yang berarti skala konsep diri memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, dengan hasil dari uji instrumen skala perilaku prokrastinasi sebanyak 56 item, terdapat hasil gugur 20 item dan hasil sah 36 item.

### **3. Skala Intensitas Game Online**

#### **a. Definisi Operasional**

Intensitas bermain game online adalah tingkatan atau kuantitas perilaku bermain game online yang dilakukan oleh seseorang yang diukur secara kuantitatif.

#### **b. Pengembangan Alat Ukur**

Intensitas bermain game online dalam penelitian ini diungkap berdasarkan aspek yang terdiri dari : a. Frekuensi b. Durasi c. Konsentrasi d. Emosional

**Tabel 3.10 Blue Print Intensitas Game Online**

NO	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Butir
		Favorable	Unfavorable	
1	Frekuensi	1,2,9,10	3,4,15,17	8
2	Durasi	5,6,7,8	11,13,14,20	8
3	Konsentrasi	12,16,21,24	18,19,22,27	8
4	Emosional	23,26,28	25	4
Total				28

### c. Uji Validitas

Validitas dapat diartikan sebagai ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi bila alat tersebut mampu memberi hasil ukur sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Azwar, 1992). Penelitian ini menggunakan Validitas Isi (Content Validity). Validitas Isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrument dengan tujuan yang akan diteliti. Validitas isi juga menilai sejauh mana aitem-aitem sudah relevan dan mempresentasikan isi atribut yang diukur. Dengan demikian, alat tes tersebut relevan dan tidak keluar dari batas tujuan ukur (Azwar, 1992). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur yaitu menggunakan teknik korelasi product moment yang dihitung dengan menggunakan program IBM SPSS 24.

Salah satu cara untuk mengetahui validitas isi dengan melihat apakah item dalam alat ukur telah sesuai dengan blue print dan memeriksa apakah masing-masing aitem telah sesuai dengan indikator perilaku yang hendak diukur. Untuk pengujian validitas isi dilakukan dengan professional judgement (Azwar, 1997), yaitu semua aitem dalam skala penelitian ini dikoreksi oleh orang yang ahli, yaitu dosen pembimbing. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa aitem-aitem tersebut mencakup keseluruhan isi objek yang hendak diukur seperti bahasa tulis, konstruksi skala, masalah atribut dan format penampilan skala. Sehingga dalam pemilihan aitem dalam penelitian ini menggunakan kriteria batasan dalam pemilihan item berdasarkan pada korelasi item total dengan batasan index corrected item total correlation atau  $r_{ix} > 0,30$ . Item – item yang memiliki koefisien minimal 0,30 memiliki daya diskriminasi yang memuaskan dan dinyatakan memiliki validitas yang baik, sedangkan item yang memiliki koefisien  $r_{ix} < 0,30$  maka item memiliki daya koefisien yang lemah atau gugur dan dinyatakan tidak valid.

**Tabel 3.11 Hasil Uji Diskriminasi Validitas Skala Intensitas Bermain Game Online**

Putaran	Aitem Semula	Reliabilty	Aitem Gugur	Keteangan
Putaran I	28	0,748	11	Index corrected item total correlation bergerak dari -0,646 s/d 0,644
Putaran II	17	0,858	1	Index corrected item total correlation bergerak dari 0,198 s/d 0,810
Putaran III	16	0,924	0	Index corrected item

				total correlation bergerak dari 0,397 s/d 0,860
--	--	--	--	---

Hasil uji diskriminasi validitas skala Intensitas Bermain Game Online tercantum pada tabel berikut ini.

**Tabel Blue 3.12 Print Skala Intensitas Bermain Game Online Setelah Uji Diskriminasi**

Indikator	Sahih	Gugur	Jumlah
Frekuensi	9,15,17	1,2,3,4,10	3
Durasi	5,7,11,14,20	6,8,13	5
Konsentrasi	19,21,22,24, 27	12,16,18	5
Emosi	23,26,28	25	3
<b>Total</b>			16

Berdasarkan hasil perhitungan validitas perilaku prokrstinasi dengan menggunakan teknik korelasi product moment  $r_{ix} > 0,30$ , maka didapatkan hasil sebanyak 12 item pada skala Intensitas bermain game online dinyatakan gugur dan sebanyak 16 item pada skala intensitas bermain game online dinyatakan diterima.

#### **d. Uji Reliabilitas**

Azwar (2009) menjelaskan nilai reliabilitas yang dihasilkan berada pada rentang 0 sampai 1. Nilai skor yang semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan semakin memiliki reliabilitas yang tinggi. Sebaliknya apabila

nilai skor yang semakin mendekati 0 menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan semakin kurang memiliki reliabilitas yang baik.

Dalam penelitian ini data koefisiensi diperoleh dari satu kali pengadministrasian tes pada sekelompok subyek dari Siswa kelas 10 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo yang kemudian data tersebut dianalisis dan dihitung menggunakan koefisien internal yaitu dengan teknik koefisiensi Alpha Cronbach's ( $\alpha$ ). Teknik koefisiensi Alpha Cronbach's ( $\alpha$ ) digunakan dengan tujuan untuk mengukur penyimpangan skor yang terjadi karena faktor pengukuran atau faktor perbedaan pada subjek yang terjadi pada waktu pengukuran yang sama.

**Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas Skala Intensitas Bermain Game Online**

Skala	Cronbach's Alpha
<i>Intensitas Bermain Game Online</i>	0,924

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas dengan menggunakan teknik koefisien Cronbach's Alpha didapatkan hasil pada penelitian ini sebesar 0,924 yang berarti skala intensitas bermain game online memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, dengan hasil dari uji instrumen skala perilaku prokrastinasi sebanyak 28 item, terdapat hasil gugur 12 item dan hasil sah 16 item.

#### **D. Uji Prasyarat dan Analisis Data**

##### **1. Uji Prasyarat**

Pada penelitian ini uji asumsi dilakukan dengan tujuan untuk melihat apakah data penelitian memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan teknik analisis korelasi tertentu. Uji asumsi pada penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji linieritas yang dihitung dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 24.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan serangkaian pengujian yang dilakukan untuk mengetahui hasil data dalam penelitian dari populasi dengan sebaran normal atau tidak (Santoso,2010). Uji normalitas sebaran digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kenormalan distribusi sebaran skor ubahan dan apabila terjadi penyimpangan maka akan terlihat sejauh mana penyimpangan itu terjadi (Hadi, 2004). Uji normalitas sebaran dalam penelitian ini menggunakan Test of Normality Kolmogorov-Smirnov dengan kaidah yang digunakan adalah jika  $p > 0,05$ , maka sebaran dinyatakan normal dan jika  $p < 0,05$  sebaran dinyatakan tidak normal (Hadi, 2004). Hasil dari perhitungan uji normalitas pada penelitian ini menggunakan program IBM SPSS 24.

**Tabel 3.14 Hasil Uji Normalitas**

<b>Variabel</b>	<b>Nilai Kolmogorov-Smirnov</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Perilaku prokrastinasi</i>	0,389	0,00	Tidak normal
<i>Konsep diri</i>	0,368	0,00	Tidak normal
<i>Intensitas bermain game online</i>	0,490	0,00	Tidak normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dihitung, didapatkan hasil data dari penelitian skala perilaku prokrastinasi ( $p = 0,000$ ) yang memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian pada skala perilaku prokrastinasi memiliki distribusi yang **tidak normal**. Sedangkan hasil uji normalitas pada data penelitian konsep diri ( $p = 0,000$ ). Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian pada skala konsep diri memiliki distribusi yang **tidak normal**. Hasil uji normalitas pada data penelitian intensitas bermain game online ( $p = 0,000$ ). Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian pada skala intensitas bermain game

online memiliki distribusi yang **tidak normal** Dengan demikian untuk menguji hipotesa pada penelitian ini akan digunakan teknik korelasi non-parametrik Spearman's rho.

#### b. Uji Linearitas

Uji linearitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah adanya hubungan antar variabel yang akan dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak (Santoso,2010). Hal ini dapat terlihat dari penurunan atau peningkatan kuantitas di satu variabel yang akan diikuti secara linear oleh peningkatan atau penurunan kuantitas di variabel lainnya. Menurut Santoso (2010) menjelaskan bahwa uji linearitas digunakan untuk melihat kekuatan hubungan antara dua variabel dalam penelitian. Hubungan antar variabel dapat dikatakan kuat atau linear jika memiliki nilai  $p < 0,05$ , sedangkan hubungan antar variabel dikatakan lemah atau tidak linear apabila memiliki nilai  $p > 0,05$  Dalam penelitian ini untuk menguji linearitas data penelitian dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 24

**Tabel 3.15 Hasil Uji Linearitas**

<b>Linieritas</b>	<b>F</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Hubungan antara konsep diri dengan perilaku prokrastinasi</i>	4,003	0,00 ( $p < 0,05$ )	Ada hubungan linier
<i>Hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku prokrastinasi</i>	3,298	0,01 ( $p < 0,05$ )	Ada hubungan linier

Berdasarkan hasil uji linearitas pada variabel *konsep diri dengan perilaku prokrastinasi* menunjukkan nilai  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut mempunyai hubungan yang linier, dan hasil uji linearitas pada variabel *intensitas bermain game onlinedengan perilaku*

*prokrastinasi* menunjukkan nilai  $p = 0,001$  ( $p < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel tersebut mempunyai hubungan yang **linier**.

## **2. Teknik Analisis Data**

Menurut Supangat (2007) teknik analisis data merupakan salah satu teknik uji yang digunakan untuk menguji parameter dari populasi yang berdasarkan statistik sampling untuk dapat diterima atau ditolak pada tingkat signifikansi tertentu. Teknik analisis data adalah kegiatan dalam pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan responden, menyajikan data pada tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan. Sebelum melakukan uji hipotesis pada penelitian harus memenuhi uji asumsi linearitas terlebih dahulu sebab teknik korelasi berdasarkan pada asumsi bahwa adanya hubungan yang linear antara variabel (Santoso,2010).

Dalam penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Spearman's Rho Correlation yang terdapat pada program IBM SPSS statistics 24. Pemilihan teknik korelasi Spearman's dalam pengambilan hasil dari uji hipotesa dikarenakan adanya sebaran data yang tidak normal pada uji normalitas yang dilakukan. Menurut (Hadi,2004) taraf signifikansi adalah 5% atau 1% (0,05 atau 0,01). Apabila memiliki nilai  $p < 0,01$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang memiliki arti adanya hubungan yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Sebaliknya apabila memiliki nilai  $p > 0,01$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang memiliki arti tidak adanya hubungan yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Variabel bebas atau variabel X dalam penelitian ini adalah konsep diri dan intensitas bermain game online sedangkan variabel terikat atau Y dalam penelitian ini adalah perilaku prokrastinasi.

