

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang menghubungkan dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2013). Maka penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara tipe kepribadian *big five* dengan kecanduan *game online* pada siswa SMA.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiono, 2013). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel Independen (X) : Tipe Kepribadian *Big Five*

Variabel Dependen (Y) : Kecanduan *Game Online*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Defenisi Operasional

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan perilaku siswa yang ingin terus bermain *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta individu bersangkutan tidak mampu mengontrolnya yang diukur dengan skala kecanduan *game online* model likert. Semakin tinggi skor subjek pada skala tersebut, maka semakin tinggi pula kecanduan *game online* subjek.

Aspek-aspek kecanduan *game online* meliputi:

- a. Kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus (*compulsion*)
- b. Penarikan diri (*withdrawal*)
- c. Toleransi (*tolerance*)
- d. Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan (*interpersonal and Health Related Problem*)

2. Tipe Kepribadian *Big Five*

Tipe kepribadian *big five* adalah salah satu tipe dari tipe kepribadian *big five* ekstraversi (*ekstraversion*), keramahan (*agreeableness*), kesadaran/hati nurani (*conscientiousness*), stabilitas emosional (*neurotisme*), keterbukaan (*openness to experience* yang dimiliki siswa serta diukur dengan skala tipe kepribadian *big five model likert*. Semakin tinggi skor subjek pada skala tersebut, maka semakin dominan tipe kepribadian *big five* subjek.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang terdaftar sebagai siswa di SMAN 1 Kuok yang berjumlah 166 orang dengan tingkatan kelas antara lain: kelas 10 = 60 siswa, kelas 11 = 44 siswa, dan kelas 12 = 62 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2013). Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 110 orang.

3. Teknik Sampling

Pemilihan teknik sampling merupakan upaya untuk mendapatkan sampel yang representatif (mewakili), yang dapat menggambarkan populasinya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau pengambilan sampel berdasarkan penilaian peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas memenuhi persyaratan untuk dijadikan sampel. Kriterianya adalah semua siswa- siswi yang terdaftar sebagai siswa di sekolah SMAN 1 Kuok yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain *game online*, baik siswa laki-laki maupun perempuan serta yang bersedia mengisi angket, bermain *game online* di hp maupun di warnet.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan alat ukur skala. Skala merupakan suatu bentuk instrumen (alat ukur) yang terdiri dari sejumlah pernyataan. Pernyataan menggambarkan suatu *indikator* dari konstruk yang ingin diukur, dan responden diminta untuk memberi respon terkait dengan isi pernyataan tersebut (Sugiyono, 2013).

Bentuk skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah model skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu keadaan atau fenomena sosial (Sugiyono, 2013).

1. Skala Pengukuran Kecanduan *Game Online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan skala kecanduan *game online*, modifikasi dari skala Ferdy (2014) dengan nilai reliabilitas sebesar 0,935, skala yang dikembangkan Ferdy (2014) tersebut berjumlah 40 aitem namun, setelah melakukan *try out* berjumlah 24 aitem untuk penelitian. Sedangkan peneliti melakukan modifikasi lagi yaitu menggunakan 30 aitem namun, setelah melakukan *try out* menjadi 26 aitem untuk penelitian. Skala ini mengacu pada teori Chen & Chang (2008) yang aitem pertanyaan-pertanyaannya dikembangkan dari aspek-aspek kecanduan *game online* yaitu kompulsif/dorongan untuk melakukan secara

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terus menerus (*compulsion*), penarikan diri (*withdrawal*), toleransi (*tolerance*), masalah hubungan interpersonal dan kesehatan (*interpersonal and health related problem*), yang terdiri dari 30 aitem. Dalam penelitian ini menggunakan 30 aitem dan format respon yang digunakan terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu: STS (sangat tidak sesuai), TS (tidak sesuai), S (sesuai), SS (sangat sesuai).

Pernyataan dalam skala yang mengandung kecenderungan *favourabel*, yang pernyataan yang mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: SS (sangat sesuai): 4, S (sesuai): 3, TS (tidak sesuai): 2, STS (sangat tidak sesuai): 1. Sedangkan pernyataan dalam skala yang mengandung *unfavourabel*, yaitu pernyataan yang tidak mendukung pada subjek diberi nilai sebagai berikut: SS (sangat sesuai): 1, S (sesuai): 2, TS (tidak sesuai): 3, STS (sangat tidak sesuai): 4.

Tabel 3.1
Blue Print Skala Kecanduan *Game Online* (Untuk Try Out)

No.	Indikator	F	U	Jumlah
1.	<i>Compulsion</i> (Kompulsif) Dorongan yang kuat barasal dari dalam diri untuk melakukan secara terus menerus	1,2,4,8	3,5	6
2.	Penarikan diri (<i>Withdrawal</i>) Menjauhkan diri dari hal yang lain Sulit menjauhkan diri dari <i>game online</i>	11,14 6,10,13,17	7 9	3 5
3.	Toleransi (<i>Tolerance</i>) Sikap menerima keadaan diri ketika bermain <i>game online</i>	12,15,16, 18,19,20, 23	21,22	9
4.	Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan (<i>Interpersonal & Health Problem</i>) Masalah interaksi dengan orang lain Masalah kesehatan	24,29 26,27,28	30 25	3 4
Jumlah Aitem		22	8	30

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Skala Pengukuran Tipe Kepribadian *Big Five*

Peneliti menggunakan skala tipe kepribadian *big five* dari teori McCrae & Costa yg dikembangkan oleh Jhon & Srivastava (1999) dalam bahasa inggris yaitu *Big Five Inventory* (BFI). kemudian diadopsi atau diterjemahkan oleh Nurfadhilah (2014) dan Ramdhani (2012) yang memiliki reabilitasyaitu *ekstraversi* 0,73, *agreeableness* 0,76, *conscientiousness* 0,78, *neuroticism* 0,74, *openness* 0,79.

Selanjutnya peneliti menggunakan skala yang sudah diterjemahkan oleh Nufadhilah (2014) dan Ramdhani (2012) tersebut dengan memodifikasi dan merubah beberapa redaksi kalimat dari 44 aitem menjadi 65 aitem. Dalam penelitian ini menggunakan 65 aitem namun, setelah *try out* menjadi 38 aitem untuk penelitian dan format respon yang digunakan terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu: STS (sangat tidak sesuai), TS (tidak sesuai), S (sesuai), SS (sangat sesuai).

Pernyataan dalam skala yang mengandung kecendrungan *favourabel*, yang pernyataan yang mendukung pada subjek, diberi nilai sebagai berikut: SS (sangat sesuai): 4, S (sesuai): 3, TS (tidak sesuai): 2, STS (sangat tidak sesuai): 1. Sedangkan pernyataan dalam skala yang mengandung *unfavourabel*, yaitu pernyataan yang tidak mendukung pada subjek diberi nilai sebagai berikut: SS (sangat sesuai): 1, S (sesuai): 2, TS (tidak sesuai): 3, STS (sangat tidak sesuai): 4.

Berikut ini *blue print* skala tipe kepribadian *big five* untuk uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2

Blue Print Skala Tipe Kepribadian *Big Five* (Untuk Try Out)

No	Tipe	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1	<i>Ekstraversi</i> (<i>Ekstraversion</i>)	Suka berkumpul	1	33	2
		Asertif	2,34		2
		Level aktivitas	3	35	2
		Mencari kesenangan	4,36		2
		Emosi yang positif	37	5	2
		Kehangatan	6,38		2
2	Keramahan (<i>Agreeableness</i>)	Kepercayaan	7	39	2
		Berterusterang	8,40		2
		Mendahulukan kepentingan orang lain	65	41	2
		Kerelaan	9,42		2
		Rendah hati	10	43	2
		Berhati lembut	44	11	2
3	Kesadaran/ Hati nurani (<i>Conscientiousness</i>)	Kompetensi	12	45	2
		Teratur	13	46	2
		Patuh	47	14	2
		Pencapaian prestasi	15,48		2
		Disiplin	16	49	2
		Pertimbangan	17,50		2
4	Stabilitas Emosional (<i>Neuroticism</i>)	Kecemasan	18,19,51	52	4
		Amarah	20	21,53	3
		Depresi	22	54	2
		Kesadaran diri	23,55		2
		Menuruti kata hati	24,56		2
		Mudah tersinggung	25,57		2
5	Keterbukaan (<i>Openness To Experience</i>)	Ide	26,58,59		3
		Khayalan	27,60		2
		Keindahan	28,29	61	3
		Tindakan	30,62		2
		Perasaan	31,63		2
		Nilai-nilai		32,64	2
Jumlah			47	18	65

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. Uji Coba Alat Ukur

Suatu skala dapat digunakan apabila dinyatakan valid (sahih) dan reliabel (andal) menurut ukuran statistik tertentu melalui uji coba (try out) terlebih dahulu. Uji coba alat ukur ini dimaksudkan untuk menentukan validitas dan reliabilitas alat ukur. Dengan kata lain, agar butir-butir pernyataan dalam skala tersebut benar-benar dapat mengukur variabel yang ingin diukur.

Alat ukur yang diuji cobakan adalah skala tipe kepribadian *big five* dan skala kecanduan *game online*. Alat ukur ini di uji cobakan kepada 70 siswa/siswi SMAN 2 Kuok yang memiliki karakter sama dengan subjek penelitian yaitu masih berada dalam populasi yang sama dengan subjek penelitian dari 146 orang dengan tingkatan kelas antara lain: kelas 10= 60 siswa, kelas 11=40 siswa, dan kelas 12=46 siswa.

G. Validitas, Daya Beda Item Dan Reabilitas

1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity*, yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat ukur dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Azwar, 2010).

Teknik yang digunakan untuk mengetahui kesesuaian tujuan pengukuran skala, maka dilakukan uji validitas. Untuk menguji validitas tes ini, dilakukan dengan uji validitas isi (*content validity*). Validitas isi adalah



uji validitas dengan melihat sejauh mana aitem dalam alat ukur mencakup keseluruhan kawasan isi yang hendak diukur oleh alat ukur tersebut.

Untuk melihat apakah aitem dari skala sudah mewakili indikator-indikator yang telah dibuat, dalam hal ini diperiksa oleh pembimbing ketika semuanya sudah mewakili maka selanjutnya ditandatangani oleh pembimbing, lembaran validasi yang telah ditandatangani itu selanjutnya dilampirkan semuanya. Selanjutnya ketika selesai ujian proposal lembaran validasi tersebut diperiksa lagi oleh penguji satu serta ketika semuanya sudah sesuai maka selanjutnya ditandatangani, lembaran validasi tersebut semuanya dilampirkan juga dilampiran Validasi alat ukur.

2. Indeks Daya Beda

Indeks daya beda atau daya diskriminasi aitem merupakan indikator keselarasan atau *konsistensi* antara fungsi aitem dengan fungsi skala secara keseluruhan yang dikenal dengan istilah konsistensi aitem-total. Aitem yang memiliki indeks daya beda yang baik merupakan aitem yang konsisten karena mampu menunjukkan perbedaan antar subjek pada aspek yang diukur dengan skala yang bersangkutan (Azwar, 2012).

Menurut Azwar (2009) umumnya skala psikologi menggunakan indeks daya diskriminasi diatas 0,30 atau diatas 0,25 sudah dianggap mengindikasikan daya diskriminasi yang baik. Penentuan kriteria pemilihan item yang berdasarkan korelasi item total dengan batasan $r_{ix} \geq 0,30$, berarti semua aitem yang mencapai koefisien korelasi $\geq 0,30$ dianggap valid. Sedangkan aitem yang nilai koefisien korelasinya $< 0,30$ dinyatakan gugur.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Apabila jumlah item yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka dapat dipertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria dari 0,30 menjadi 0,25 sehingga item yang diinginkan dapat dicapai (Azwar, 2009).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan batas indeks daya beda $r_{ix} \geq 0,25$. Pada skala kecanduan *game online*, dari sebanyak 30 aitem pernyataan, terdapat 4 aitem yang gugur dan 26 aitem yang valid dengan koefisien totalnya berkisar 0,259 sampai dengan 0,777. Adapun rincian mengenai jumlah aitem yang valid dan yang gugur untuk skala kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Skala Kecanduan *Game Online* (Y) yang Valid dan Gugur

No.	Aspek	No Item				Jumlah
		Valid		Gugur		
		F	UF	F	UF	
1.	Kompulsif (<i>Compulsion</i>)	1,2,4,8	3		5	6
2.	Penarikan diri (<i>Withdrawal</i>)	11,14			7	3
3.	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	6,10,13,1 12,15,16, 18,19,20, 23	9 21,22			5 9
4.	Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan (<i>Interpersonal & Health Problem</i>)	24,29 ,27,28	30			3 4
Jumlah Aitem		21	5	1	3	30

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.4
 Blue Print Skala Kecanduan *Game Online* (Y) Untuk Penelitian

No.	Aspek	No Item		Jumlah
		Favorabel	Unfavorable	
1.	Kompulsif (<i>Compulsion</i>)	1,2,4,8	3	5
2.	Penarikan diri (<i>Withdrawal</i>)	11,14 6,10,13,1	9	2 5
3.	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	12,15,16, 18,19,20, 23	21,22	9
4.	Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan (<i>Interpersonal & Health Problem</i>)	24,29 ,27,28	30	3 2
Jumlah Aitem		21	5	26

Sedangkan pada skala tipe kepribadian *big five*, dari sebanyak 65 aitem, terdapat 27 aitem yang gugur dan 38 aitem yang valid dengan koefisien totalnya berkisar 0,286 sampai dengan 0,570. Adapun rincian mengenai jumlah aitem yang valid dan gugur untuk skala tipe kepribadian:

Tabel 3.5
Skala Tipe Kepribadian *Big Five* (X) yang Valid dan Gugur

No	Tipe	Indikator	No Item				Jumlah		
			Valid		Gugur				
			F	U	F	U			
1	<i>Ekstraversi</i> (<i>ekstraversion</i>)	Suka berkumpul	1			33	2		
		Asertif	34		2		2		
		Level aktivitas	3	35			2		
		Mencari kesenangan	4			36	2		
		Emosi yang positif	37			5	2		
		Kehangatan	38		6		2		
		2	<i>Keramahan</i> (<i>Agreeableness</i>)	Kepercayaan	7	39			2
				Berterusterang	40		8		2
Mendahulukan kepentingan orang lain	65					41	2		
Kerelaan	9				42		2		
Rendah hati	10			43			2		
Berhati lembut	44			11			2		
3	<i>Kesadaran/Hati nurani</i> (<i>Conscientiousness</i>)			Kompetensi	12			45	2
				Teratur	13			46	2
		Patuh	47	14			2		
		Pencapaian prestasi	15,48				2		
		Disiplin	16			49	2		
		Pertimbangan	50		17		2		
		4	<i>Stabilitas Emosional</i> (<i>Neurotisme</i>)	Kecemasan	18		19,51	52	4
				Amarah		53	20	21	3
Depresi	22					54	2		
Kesadaran diri	23				55		2		
Menurut kata hati	24				56		2		
Mudah tersinggung	25				57		2		
5	<i>Keterbukaan</i> (<i>Openness To Experience</i>)			Ide	58		26,59	3	
				Khayalan	60		27		2
		Keindahan	28	61	29		3		
		Tindakan	30		62		2		
		Perasaan	31		63		2		
		Nilai-nilai		32,64			2		
Jumlah			29	9	17	10	65		

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.6Blue Print Skala Tipe Kepribadian *Big Five* (X) Untuk Penelitian

No	Tipe	Indikator	No Aitem		Jumlah
			F	U	
	<i>Ekstraversi</i> (<i>ekstraversion</i>)	Suka berkumpul	1		7
		Asertif	34		
		Level aktivitas	3	35	
		Mencari kesenangan	4		
		Emosi yang positif	37		
		Kehangatan	38		
	<i>Keramahan</i> (<i>Agreeableness</i>)	Kepercayaan	7	39	9
		Berterusterang	40		
		Mendahulukan kepentingan orang lain	65		
		Kerelaan	9		
		Rendah hati	10	43	
		Berhati lembut	44	11	
	<i>Kesadaran/Hati nurani</i> (<i>Conscientiousness</i>)	Kompetensi	12		8
		Teratur	13		
		Patuh	47	14	
		Pencapaian prestasi	15,48		
		Disiplin	16		
		Pertimbangan	50		
	<i>Stabilitas Emosional</i> (<i>Neurotisme</i>)	Kecemasan	18		6
		Amarah		53	
		Depresi	22		
		Kesadaran diri	23		
		Menuruti kata hati	24		
		Mudah tersinggung	25		
	<i>Keterbukaan</i> (<i>Openness Experience</i>)	Ide	58		8
		Khayalan	60		
		Keindahan	28	61	
		Tindakan	30		
		Perasaan	31		
		Nilai-nilai		32,64	
Jumlah			29	9	38

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi atau kepercayaan hasil ukur. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi maksudnya adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data reliabel. Ide pokok dalam konsep reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2010). Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran (Azwar, 2012).

Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan koefisien reliabilitas ($r_{xx'}$) bila angkanya berada pada rentang angka dari 0 sampai dengan 1,00. Semakin angkanya mendekati angka 1,00, berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya, semakin angkanya mendekati angka 0, berarti semakin rendah reliabilitasnya. Namun dalam kenyataannya pengukuran psikologi koefisien sempurna yang mencapai angka $r_{xx'} = 1,00$ dan belum pernah dijumpai (Azwar, 2012).

Untuk mengetahui reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *koefisien reliabilitas formula Alpha*, yang didapat lewat satu bentuk skala yang dikenai hanya sekali pada sekelompok responden. Skala yang akan *diestimasi* reliabilitasnya dibelah menjadi dua bagian, sehingga setiap belahan berisi item-item dalam jumlah yang sama banyak (Azwar, 2010). Dimana Rumus *koefisien reliabilitas alpha* adalah sebagai berikut :

$$\alpha = \left[1 - \frac{S_1^2 + S_2^2}{S_x^2} \right]$$

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keterangan :

α : koefisien reliabilitas alpha

S_1^2 dan S_2^2 : Varians skor belahan 1 dan varians skor belahan 2

S_x : Varians skor skala

Reliabilitas dapat diuji dengan menggunakan teknik *alpha* dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 20.0* melalui komputer. Perhitungan yang telah dilakukan tersebut, diketahui reliabilitas kedua variabel nya. Untuk variabel kecanduan *game online* (Y) angka reliabilitasnya yaitu 0,937, dan untuk variabel tipe kepribadian *big five* (X) angka reliabilitasnya yaitu 0,901. Dilihat dari hasil reliabilitas kedua variabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur kedua variabel tersebut cukup reliabel.

H. Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang telah terkumpul. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisa *korelasi product moment*, yaitu teknik untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara dua variabel diperoleh dengan cara mencari hasil perkalian dan moment-moment variabel yang dikorelasikan dan koefisien korelasinya (Sugiyono, 2013). Analisis data yang di lakukan dengan menggunakan program *SPSS20 For Windows*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini yaitu di SMAN 1 Kuok. Adapun jadwal penelitian dari awal penyusunan hingga akhir yaitu:

Tabel 3.7
Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Pengajuan judul Sinopsis diterima	Februari 2016
Bimbingan Kelas TPS	Februari – 24 Juni 2017
Penunjukkan Pembimbing	21 September 2016
Acc Bimbingan Proposal	Februari 2017
Seminar Proposal	5 April 2017
Acc revisi setelah seminar Proposal	17 Mei 2017
Konsultasi alat ukur skala	Mei 2017
Uji Coba Alat Ukur Skala	Juli
Konsultasi dan analisis perbaikan alat ukur skala	Mei
Pengumpulan Data Penelitian	Agustus
Pengolahan dan analisis data	September
Penyusunan dan bimbingan skripsi	September-Oktober
Acc Skripsi untuk seminar hasil	30 Oktober 2017
Seminar Hasil	06 Desember 2017
Acc Revisi setelah seminar hasil	28 Desember 2017
Ujian Munaqasah	18 Januari 2018