

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif menurut Carmines dan Zeller (dalam Sangadji dan Sopiah, 2010, h. 27) adalah penelitian yang datanya dalam bentuk verbal dan dianalisis dengan teknik statistik. Metode penelitian kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan penelitian korelasi, penelitian korelasi (dalam Sangadji dan Sopiah, 2010, h. 23) adalah tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih. Usman dan Akbar (2008, h. 5) menyatakan bahwa penelitian korelasi bermaksud mendeteksi seberapa jauh variasi pada suatu faktor berhubungan dengan variasi atau lebih faktor lain berdasarkan koefisien korelasinya. Penelitian korelasi umumnya tidak memanipulasi keadaan variabel yang ada dan langsung mencari keberadaan hubungan dan tingkat hubungan variabel yang direfleksikan dalam koefisien korelasi.

B. Identifikasi Variable Penelitian

Variabel menurut Kerliner (dalam Arikunto, 1985, h. 89) merupakan sebuah konsep seperti halnya laki-laki dalam kelamin, insaf dalam konsep kesadaran. Variabel penelitian terdiri atas dua macam, yaitu: variabel terikat (*dependent variable*) atau variabel

yang tergantung pada variabel lainnya, dan variabel bebas (*independent variable*) atau variabel yang tidak bergantung pada variabel lainnya. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Terikat : Keterampilan Sosial
2. Variabel bebas : Adiksi *Games Online*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi di lingkungan sosialnya dengan menunjukkan perilaku positif dan menghindarkan perilaku negatif dengan tujuan dapat diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya. Keterampilan sosial diukur dengan dimensi yang terdapat dalam *the Matson evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)*, yaitu *aggressiveness* atau *antisocial behavior*, *social skill* atau *assertiveness*, *conceit* atau *haughtiness*, dan *loneliness* atau *social anxiety*.

Penelitian ini keterampilan sosial seseorang diukur dengan menggunakan skala keterampilan sosial. Semakin tinggi skor pada dimensi *aggressiveness*, *conceit* atau *haughtiness*, *loneliness* atau *social anxiety* berarti semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki subjek, sedangkan semakin tinggi skor pada dimensi *social skill* atau *assertiveness* berarti semakin tinggi keterampilan sosial yang dimiliki subjek.

2. Adiksi *Games Online*

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah adiksi *games online*. Adiksi *games online* merupakan kondisi seseorang yang memiliki ketergantungan dengan sebuah *games* berbasis online hingga mengganggu kesehatan fisik, mental, dan sosial para pemainnya dalam jangka waktu lama. Adiksi *games online* diukur dengan menggunakan kriteria dari Lemmens, dkk (2009, h. 79) yang dapat mengungkap perilaku kecanduan tersebut yaitu, *salience*, *mood modification*, *relapse*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, dan *problem*. Ketujuh kriteria tersebut akan mengungkap perilaku adiksi subjek terhadap *games online*. Semakin tinggi skor dalam skala perilaku tersebut berarti semakin tinggi tingkat kecanduan subjek terhadap *games online*.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Arikunto (1986, h. 102) adalah semua elemen yang berada dalam sebuah wilayah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 14-21 tahun dengan jenis kelamin laki-laki yang minimal sudah bermain *games online* selama setahun. Adapun alasan peneliti mengambil usia remaja pada penelitian ini adalah karena rentang usianya tidak lebih dari 21 tahun dan usia remaja dianggap paling rentan terhadap perilaku adiksi.

2. Teknik Sampel

Sampel menurut Arikunto (1986, h. 104) merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling*, menurut Usman dan Akbar (2008, h. 45) teknik sampling ini dilakukan apabila mengambil sampel dengan cara kebetulan tanpa rencana namun sample sesuai dengan kriteria yang peneliti tentukan. Alasan peneliti menggunakan teknik sampling *accidental sampling* adalah karena jumlah subjek di tempat penelitian yang belum dapat dipastikan.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara dalam memperoleh data-data tentang variabel yang dipakai oleh peneliti. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode skala. Arikunto (2010, h. 105) mengatakan bahwa skala menunjuk pada sebuah instrumen pengumpul data yang bentuknya seperti daftar cocok tetapi alternatif yang disediakan merupakan sesuatu yang berjenjang. Skala biasanya digunakan dalam mengungkap kepribadian, perilaku atau kejiwaan.

Ada dua skala yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu skala keterampilan sosial dan skala adiksi *games online*. Berikut penjelasan dari kedua skala tersebut.

1. Skala Keterampilan Sosial

Skala yang digunakan dalam mengungkap keterampilan sosial remaja dalam penelitian ini adalah *Matson The Evaluation of Social Skill With Youngsters (MESSY)*, skala ini berdasarkan dimensi keterampilan sosial yang dikemukakan Matson (2005, h. 239), yaitu *aggressiveness* atau *antisocial behavior*, *social skill* atau *assertiveness*, *conceit* atau *haughtiness*, dan *loneliness* atau *social anxiety*. Sebelumnya skala ini digunakan dalam penelitian oleh Teodoro, dkk (2005) di negara Brasil untuk mengungkap perbedaan keterampilan sosial remaja dari daerah perkotaan kelas menengah ke atas dengan remaja yang di daerah pedesaan.

Skala ini dimensi tersebut tersusun dalam 62 item. Dalam dimensi *aggressiveness* terdapat 22 item, dimensi *social skill/assertiveness* terdapat 26 item, dimensi *conceit* terdapat delapan item dan pada dimensi *loneliness* terdapat enam item. Alat ukur ini memiliki nilai signifikan korelasi $p < 0,1$ dengan total alpha.85 untuk realibilitas dengan menggunakan *Cronbach alpha*.

Untuk keperluan peneliti, alat ukur MESSY ini akan diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan prosedur *forward-backward translation* atau penerjemahan bolak-balik dan meminta *expert judgement* kepada pembimbing skripsi.

Forward-backward translation menurut Harkness dan Schoua (1998, h. 98) merupakan metode menerjemahkan dari sumber teks asli ke dalam bahasa yang dituju dengan maksud untuk dapat lebih dipahami oleh pembaca kemudian

dikembalikan kepada teks asli kembali agar tetap di dalam konteks, sedangkan peneliti akan menggunakan *communicative translation* dari teori Newmark (dalam Ordudari, 2007, h. 2) sebagai metode menerjemahkan, metode ini menghasilkan makna kontekstual yang tepat dari teks aslinya

Skala ini akan menggunakan skala Likert, yang dikembangkan oleh Rensis Likert dan paling sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi dan perilaku terhadap suatu objek tertentu. Alternatif jawaban ini ada empat yaitu tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, dan sangat sering. Setiap jawaban akan diberi skor tergantung dengan pernyataan.

Contoh Pernyataan : “saya memotong pembicaraan ketika seseorang sedang berbicara”

Skor 4 : Sangat Tidak Setuju

Skor 3 : Tidak Setuju

Skor 2 : Setuju

Skor 1 : Sangat Setuju

Dari keempat alternatif jawaban, subjek diminta memilih salah satu jawaban di setiap pernyataan. Semakin tinggi skor subjek maka semakin tinggi salah satu aspek dari keterampilan sosial tersebut, begitu pula sebaliknya.

Tabel. 1
Blue Print Skala Keterampilan Sosial

<i>Dimensi</i>	Favorabel	Unfavorabel	<i>Jumlah</i>
Agresivitas	0	22	22

<i>(Aggressiveness)</i>			
Asertif <i>(Assertiveness/ Social Skill)</i>	26	0	26
Kesombongan <i>(Conceit)</i>	2	6	8
Kesepian <i>(Loneliness)</i>	1	5	6
Jumlah	29	33	62

2. Skala Adiksi *Games Online*

Skala ini digunakan untuk mengukur perilaku adiksi *games online*, berdasarkan dari kriteria adiksi *games online* dari teori Lemmens, yaitu *salience, mood modification, relapse, tolerance, withdrawal, conflict, dan problem*. Dalam skala ini akan berisi dari 42 item.

Pernyataan dalam skala ini akan dikelompokkan menjadi dua yaitu, *favorable* dan *unfavorable*. Dalam setiap pernyataan akan ada empat alternatif jawaban, yaitu sangat tidak sesuai, tidak sesuai, netral, sesuai, dan sangat sesuai.

Contoh Pernyataan :

Penilaian dari setiap aitem untuk pernyataan yang favorabel.

Skor 1 = Sangat Tidak Sesuai

Skor 2 = Tidak Sesuai

Skor 3 = Sesuai

Skor 4 = Sangat Sesuai

Tabel. 2
Blue Print Skala Adiksi Games Online

Kriteria	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
Berfikir untuk kembali (<i>Salience</i>)	3	3	6
Perubahan perasaan (<i>Mood Modification</i>)	3	3	6
Keinginan kembali (<i>Relapse</i>)	3	3	6
Menarik diri (<i>Withdrawal</i>)	3	3	6
Konflik (<i>Conflict</i>)	3	3	6
Masalah (<i>Problem</i>)	3	3	6
Peningkatan waktu (<i>Tolerance</i>)	3	3	6
Jumlah	21	21	42

F. Validitas dan Riliabilitas

1. Validitas

Validitas menurut Azwar (2010, h.10) adalah ketepatan dan kecermatan instrumen dalam menjalankan fungsi ukurnya, validitas merupakan karakteristik utama yang harus dimiliki oleh setiap alat ukur. Sebuah instrument dikatakan valid ketika dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Validitas dilakukan dalam upaya menghindari *overestimate* (angka korelasi yang kelebihan bobot) rumus korelasi tersebut dikorelasi dengan menggunakan teknik korelasi *part whole* yang nantinya akan menggunakan alat bantu komputer dengan bantuan program *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) release 17.0*.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Arikunto (1986, h.142) berpendapat yang diusahakan dapat dipercaya adalah datanya bukan semata-mata instrumennya.

Pada penelitian ini, nantinya reliabilitas pada alat tes akan diuji menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*, dengan pertimbangan penghitungan dengan menggunakan teknik ini dapat memberikan skor yang kecil atau sama besar dengan reliabilitas sebenarnya. Penghitungan dilakukan dengan program komputer *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) release 17.0*.

G. Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka data akan segera dianalisa. Secara garis besar langkah pekerjaan analisa menurut Arikunto (1986, h.190) adalah

persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian.

Analisa data dalam penelitian ini nantinya akan menggunakan metode korelasi *product-moment* atau juga dikenal dengan rumus *pearson product moment*. Metode ini digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan dua variabel dan juga untuk dapat mengetahui bentuk hubungan antara dua variabel tersebut dengan hasil yang sifatnya kuantitatif. Penghitungan dengan *korelasi product moment* akan menggunakan alat bantu komputer dengan menggunakan program *Statistical Packages for Social Sciences (SPSS) release 17.0*.

