BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penulis memilih metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang dilakukan dengan cara pengumpulan data kuantitatif (data berupa angka-angka) atau jenis data lain yang dapat dikuantitatifkan dan diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistik (Cresswell dalam Alsa, 2014, h. 13).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dan rumusan hipotesis yang diajukan, maka penulis menentukan 2 (dua) jenis variabel yang akan di teliti, yaitu:

1. Variabel bebas (variabel independen) : pola asuh orang tua
2. Variabel tergantung (variabel dependen) : perilaku kecanduan *game online*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pola asuh orang tua

Pola asuh orang tua merupakan bentuk interaksi antara anak dan orang tua selama mengadakan kegiatan pengasuhan yang berarti orang tua mendidik, membimbing, dan mendisiplinkan serta melindungi anak untuk mencapai kedewasaan. Dalam hal ini orang tua mempunyai peran yang sangat penting untuk anak-anaknya, setiap orang tua akan memberikan bentuk pola asuh yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini variabel Pola Asuh Orang Tua akan di ungkap menggunakan skala Pola Asuh Demokratis, Otoriter, dan Permisif. Semakin tinggi skor dari skala Pola Asuh Orang Tua, maka semakin tinggi pula tingkat pola asuh orang tua.

2. Perilaku kecanduan *game online*

Perilaku kecanduan *game online* merupakan suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*. Hal ini membuat seseorang dari waktu ke waktu akan terjadi mengalami peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut.

Dalam penelitian ini variabel Kecanduan *Game Online* akan di ungkap dengan menggunakan aspek-aspek Kecanduan *Game Online* yaitu *Salience* (arti), *Tolerance* (toleransi), *Mood modification* (modifikasi *mood*), *Relapse* (pengulangan), *Withdrawal* (penarikan), *Conflict* (konflik), dan *Problems*

(masalah). Semakin tinggi skor dari skala kecanduan *game online* , maka semakin tinggi pula tingkat perilaku kecanduan *game online*.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi terdiri dari sekumpulan obyek yang menjadi pusat perhatian dalam sebuah penelitian, karena dari obyek tersebut terkandung informasi yang ingin diteliti oleh penulis. Obyek ini sering dikenal dengan sebutan satuan analisis, yang mengandung perilaku atau karakteristik yang diteliti. Oleh karena itu, keseluruhan satuan analisis yang merupakan sasaran penelitian disebut populasi (Gulo, 2010, h.77). Menurut Santrock (2002, h. 23) masa remaja adalah masa pertumbuhan transmisi dari anak-anak menuju dewasa yang dialami seorang individu ketika mereka berusia 12-22 tahun. Populasi dalam penelitian ini adalah para remaja berusia sekitar 13-22 tahun yang tergabung dalam komunitas *Game Online* di wilayah Jakarta Barat.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel oleh penulis dilakukan dengan teknik *non probability sampling* yaitu dengan *sampling purposive*, dimana teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017, h.85). Penulis mencari sampel penelitian dengan

adanya pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan dari penelitian ini.

E. Metode Pengumpulan Data

Alat ukur yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari 2 (dua) skala, yaitu skala pola asuh orang tua dan skala perilaku kecanduan *game online*. Alat ukur tersebut digunakan untuk menghasilkan data yang relevan dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk menganalisis dan mengetahui perbedaan perilaku kecanduan *game online* berdasarkan pola asuh orang tua di wilayah Jakarta Barat. Skala yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman terhadap skala psikologis model Likert, yaitu mempunyai 4 (empat) pilihan jawaban, yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

a. Skala Pola Asuh Orang Tua

Pola asuh orang tua dalam penelitian ini diukur menggunakan skala pola asuh orang tua yang disusun berdasarkan 3 (tiga) aspek pola asuh orang tua yang dikemukakan oleh Hurlock (dalam Sandi, 2016, h.4), yaitu:

A. Pola Asuh Demokratis
B. Pola asuh Otoriter
C. Pola asuh Permisif

Pernyataan dalam skala pola asuh orang tua menggunakan kecenderungan *favourable*. Alasan penulis menggunakan kecenderungan *favourable* pada semua item skala pola asuh orang tua adalah supaya para responden bisa lebih mudah memahami maksud dari pernyataan-pernyataan yang ada pada skala tersebut, sehingga semua item bisa terjawab. Hal ini akan mempermudah penulis dalam pengolahan datanya.

Skala pola asuh orang tua berjumlah 24 item pernyataan *favourable*. Semakin tinggi skor yang diperoleh menyatakan responden menerima pola asuh orang tua yang semakin baik, dan sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh menyatakan responden menerima pola asuh orang tua yang semakin buruk.

Tabel 1
Blue Print Pola Asuh Orang Tua

Aspek	**Item Favourable**	**Jumlah Item**
Pola asuh demokratis	8	8
Pola asuh otoriter	8	8
Pola asuh permisif	8	8
Total		24

b. Skala Perilaku Kecanduan *Game Online*

Perilaku kecanduan *game online* dalam penelitian ini diukur menggunakan skala perilaku kecanduan *game online* yang disusun

berdasarkan 7 (tujuh) aspek perilaku kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Lemmens, dkk. (2009), yaitu:

1) *Salience* (arti)
2) *Tolerance* (toleransi)
3) *Mood modification* (modifikasi *mood*)
4) *Relapse* (pengulangan)
5) *Withdrawal* (penarikan)
6) *Conflict* (konflik)
7) *Problems* (masalah)

Pernyataan dalam skala perilaku kecanduan *game online* menggunakan kecenderungan *favourable*. Alasan penulis menggunakan kecenderungan *favourable* pada semua item skala perilaku kecanduan *game online* adalah supaya para responden bisa lebih mudah memahami maksud dari pernyataan-pernyataan yang ada pada skala tersebut, sehingga semua item bisa terjawab. Hal ini akan mempermudah penulis dalam pengolahan datanya.

Skala perilaku kecanduan *game online* berjumlah 21 item pernyataan *favourable*. Semakin tinggi skor yang diperoleh menyatakan responden memiliki perilaku kecanduan *game online* yang semakin tinggi, dan sebaliknya semakin rendah skor yang diperoleh menyatakan responden memiliki perilaku kecanduan *game online* yang semakin rendah.

Tabel 2
Blue Print Perilaku Kecanduan *Game Online*

Aspek	Item Favourable	Jumlah Item
Salience (arti)	3	3
Tolerance (toleransi)	3	3
Mood modification (modifikasi *mood*)	3	3
Relapse (pengulangan)	3	3
Withdrawal (penarikan)	3	3
Conflict (konflik)	3	3
Problems (masalah)	3	3
Total		21

F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

1. Uji Validitas

Validitas adalah sebuah uji (alat) atau cara (metode) yang digunakan untuk menilai ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut (Azwar, 2012, h.5-6). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa uji validitas berperan sebagai uji untuk mengetahui valid atau tidaknya item-item yang terdapat dalam suatu kuesioner. Item-item dalam

suatu kuesioner bernilai valid apabila item-item tersebut dapat menunjukkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Skala pola asuh orang tua dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dengan teknik *confirmatory factor analysis.* Sedangkan uji validitas untuk skala perilaku kecanduan *game online* menggunakan teknik *Product Moment* dengan membandingkan r-tabel.

2. Uji Reliabilitas

Pengukuran item-item dalam kuesioner dikatakan pengukuran yang reliability *(reliable)* apabila pengukuran tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi disebut. Walaupun reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti keterpercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsitensi dan sebagainya, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2012, h.4).

Melihat penjelasan tersebut, maka reliabilitas dapat dimaknai sebagai sebuah uji (alat) atau cara (metode) yang digunakan untuk mengukur item-item dalam suatu kuesioner yang merupakan indikator dari sebuah variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2013, h.41).

Peneliti menggunakan pengujian reliabilitas pada dua skala yaitu skala pola asuh orang tua dan skala perilaku kecanduan *game online.* Uji reliabilitas pada skala pola asuh orang tua menggunakan teknik *Split Half,* sedangkan skala perilaku kecanduan *game online* dengan uji statistik *cronbach alpha* (α). Suatu variabel dinyatakan reliabel apabila menghasilkan nilai *cronbach alpha* (α) > 0.60.

G. Metode Analisis Data

1. Uji Asumsi

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka diperlukan uji asumsi terlebih dahulu untuk memastikan apakah model analisis tidak terdapat masalah normalitas dan homogenitas. Apabila terpenuhi, maka model analisis layak untuk digunakan. Langkah-langkah uji asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model analisis, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak dilakukan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov Test*. Residual berdistribusi normal jika memiliki nilai signifikansi > 0,05 (Ghozali, 2013, h.165).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan tahap analisis data lanjutan (Ghozali, 2013, h.171).

2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, metode analisis yang dipilih untuk menganalisis perbedaan perilaku kecanduan *game online* pada remaja di wilayah Jakarta Barat berdasarkan pola asuh orang tua adalah uji beda menggunakan teknik *Analysis of variance* (*Anova*). Jenis analisis *Anova* yang dipilih dalam penelitian ini adalah *One Way Anova* dengan bantuan program komputer *Statistical Packages for Social Sciences* (SPSS) *release* 24.0.