

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian yang Digunakan

Penelitian adalah suatu penyelidikan yang terorganisasi, hati-hati, dan kritis yang berfungsi untuk memecahkan masalah, mencari kebenaran, dan menemukan sesuatu yang baru (Nazir, 2013). Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang memberi penekanan pada analisis data-data bersifat angka yang dan kemudian diolah dengan metode analisis statistika (Azwar, 2017). Ardianto (2016) menambahkan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan nuansa angka dalam teknik pengumpulan datanya.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan metode korelasional. Faisal (dalam Ardianto, 2016) mengemukakan bahwa penelitian korelasional yaitu sebuah penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan antar variabel, dan menguji kebenaran hipotesis yang digunakan dalam penelitian. Penelitian korelasional dirancang untuk menentukan tingkat hubungan variabel satu dengan variabel lain yang berbeda yang terdapat dalam populasi penelitian (Ardianto, 2016).

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu satu variabel tergantung atau variabel *dependent* (diberi simbol Y) dan satu variabel bebas atau variabel *independent* (diberi simbol X). Identifikasi variabel pada penelitian ini adalah:

Variabel Tergantung : Interaksi Sosial Mahasiswa

Variabel Bebas : Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*

3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Interaksi Sosial Mahasiswa

Interaksi sosial mahasiswa adalah proses berhubungan antara individu yang sedang belajar di suatu perguruan tinggi dengan individu lain, individu dengan kelompok individu, maupun kelompok individu dengan kelompok individu lain yang sifatnya saling mempengaruhi, saling mengubah, dan saling memperbaiki sehingga memunculkan hubungan timbal balik atas dasar kemauan individu itu sendiri. Interaksi sosial mahasiswa akan diukur menggunakan skala interaksi sosial yang disusun berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial, antara lain : kontak sosial, komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka semakin tinggi interaksi sosialnya, dan begitu pula sebaliknya.

2. Intensitas Bermain *Game Online* di *Smartphone*

Intensitas *bermain game online* di *smartphone* adalah besarnya atau kuatnya sebuah aktivitas bersenang-senang melalui sebuah permainan yang dapat menghubungkan lebih dari satu pemain karena terhubung oleh jaringan internet dengan menggunakan telepon cerdas yang memiliki fungsi seperti komputer. Intensitas bermain *game online* pada *smartphone* akan diukur dengan menggunakan skala intensitas bermain *game online* di *smartphone* yang disusun berdasarkan aspek-aspeknya, antara lain : perhatian (*attention*), penghayatan (*comprehention*), durasi (*duration*), dan frekuensi (*frequency*). Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* di *smartphone*, berlaku pula sebaliknya.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari ukuran unit-unit elementer atau kumpulan dari ukuran-ukuran tentang sesuatu yang ingin kita buat inferensi dengan ciri-ciri yang ditetapkan (Nazir, 2013). Dengan kata lain, populasi adalah sekelompok subjek yang hendak diberikan generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2017). Populasi dalam penelitian kali ini adalah seluruh mahasiswa aktif di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

3.4.2. Sampel

Sampel adalah sebagian individu yang diselidiki atau diteliti dari keseluruhan individu penelitian atau populasi (Narbuko & Ahmadi, 2015). Sampel yang baik adalah sampel yang merepresentasikan populasi secara maksimal. Walaupun sampel mewakili populasi, sampel bukan merupakan duplikat dari populasi (Narbuko & Ahmadi, 2015).

Peneliti menggunakan teknik *incidental sampling* dalam memilih sampel dalam penelitian ini. *Incidental sampling* adalah teknik sampling yang mengambil sampel secara kebetulan, yang artinya peneliti dapat meminta siapa pun untuk dijadikan sampel dengan catatan peneliti melihat individu tersebut layak atau cocok untuk dijadikan sampel atau data dalam penelitian (Sugiyono, 2016). Dalam teknik *sampling* ini yang dijadikan anggota sampel adalah mahasiswa aktif Unika Soegijapranata yang bermain *game online* di *smartphone*-nya dan secara sukarela mengisi skala melalui *google form* yang disebarakan melalui berbagai media sosial oleh peneliti.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data yang mendukung dan dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode skala. Skala yang akan digunakan sebagai instrumen pengumpul data tersebut dalam pelaksanaan penelitian ini terdiri atas dua jenis kelompok item (pertanyaan maupun pernyataan), yaitu item *favourable* dan item *unfavourable*. Item *favourable* adalah item yang isinya bersifat mendukung, memihak, dan menunjukkan gejala adanya objek sikap yang sedang diukur, sedangkan item *unfavourable* adalah item yang isinya tidak mendukung dan tidak menunjukkan gejala objek sikap yang sedang diukur (Azwar, 2017).

Alternatif jawaban yang diberikan dalam skala penelitian ini ada empat, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Pada item *favourable*, jawaban Sangat Sesuai (SS) mempunyai skor 4, Sesuai (S) mempunyai skor 3, Tidak Sesuai (TS) mempunyai skor 2, dan Sangat Tidak Sesuai mempunyai skor 1. Sebaliknya untuk item *unfavourable*, jawaban Sangat Sesuai (SS) mempunyai skor 1, Sesuai (S) mempunyai skor 2, Tidak Sesuai (TS) mempunyai skor 3, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) mempunyai skor 4.

Peneliti menggunakan dua macam skala dalam penelitian ini, yang pertama adalah skala interaksi sosial dan kedua yakni skala intensitas bermain *game online* di *smartphone*.

1. Skala Interaksi Sosial

Skala interaksi sosial ini digunakan dengan tujuan untuk mengukur interaksi sosial pada subjek yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang terdapat pada interaksi sosial, yaitu kontak sosial, komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan

norma sosial. skala ini pada perencanaannya terdiri dari 30 item dengan rancangannya sebagai berikut:

Tabel 3.1. Blue Print Skala Interaksi Sosial

Aspek Interaksi Sosial	Jumlah Item		Total Item
	Favourable	Unfavourable	
Kontak Sosial	3	3	6
Komunikasi	3	3	6
Sikap	3	3	6
Tingkah Laku Kelompok	3	3	6
Norma Sosial	3	3	6
Total Item	15	15	30

2. Skala Intensitas Bermain Game Online di Smartphone

Skala intensitas bermain *game online* di *smartphone* digunakan untuk mengukur intensitas bermain *game online* di *smartphone* yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang terdapat dalam intensitas bermain *game online* di *smartphone*, yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Skala ini dalam perencanaannya terdiri dari 24 item dengan rancangan sebagai berikut :

Tabel 3.2. Blue Print Skala Intensitas Bermain Game Online di Smartphone.

Aspek Intensitas Bermain Game Online di Smartphone	Jumlah Item		Total Item
	Favourable	Unfavourable	
Perhatian	3	3	6
Penghayatan	3	3	6
Durasi	3	3	6
Frekuensi	3	3	6
Total item	12	12	24

3.6. Validitas dan Reliabilitas

Validitas adalah tingkat kesesuaian antara suatu batasan konseptual yang diberikan dengan bantuan operasional yang telah dikembangkan (Walizer & Wienir, 1991). Menguji validitas bermaksud untuk mengetahui sejauh mana alat ukur mengukur apa yang peneliti ingin ukur (Nazir, 2013). Peneliti menggunakan teknik analisis *Pearson Product Moment Correlation* dan dikorelasikan dengan korelasi *Part-Whole* untuk mengetahui validitas alat ukur dalam penelitian ini.

Reliabilitas dapat didefinisikan sebagai ketepatan atau tingkat presisi suatu alat ukur yang digunakan. Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan keakuratan, kestabilan, dan konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur apa yang ingin diukur (Nazir, 2013). Untuk menguji tingkat reliabilitas alat ukur dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik perhitungan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*.

3.7. Metode Analisis Data

Untuk mencari hubungan antara intensitas bermain *game online* di *smartphone* dengan interaksi sosial pada mahasiswa digunakan perhitungan *Pearson*. Koefisien korelasi *Pearson* (r) digunakan untuk menunjukkan kekuatan hubungan antara dua variabel yang mempunyai skala pengukuran ordinal, yakni melihat kekuatan antara variabel bebas dan variabel tergantung (Ardianto, 2016).