

## BAB 3

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data angka yang diolah dengan metode statistika tertentu. Penelitian ini juga termasuk jenis penelitian inferensial, yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antar variabel dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis menggunakan analisis korelasional karena bertujuan untuk menyelidiki sejauhmana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain, yang ditunjukkan oleh besarnya koefisien korelasi (Azwar, 2017).

#### 3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu satu variabel tergantung (Y) dan satu variabel bebas (X). Kedua variabel tersebut adalah:

1. Variabel tergantung : Kecanduan *game online* pada mahasiswa
2. Variabel bebas : Kepribadian neurotik

#### 3.3 Definisi Operasional

##### 3.3.1 Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa

Kecanduan *game online* pada mahasiswa adalah adalah suatu sindrom pada orang yang belajar di perguruan tinggi untuk bermain *game online* secara berlebihan dan tidak dapat mengontrol perilaku tersebut. Variabel ini diukur menggunakan Skala Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa yang disusun

berdasarkan arti penting, penarikan diri, toleransi, dampak negatif, keinginan, dan modifikasi *mood*. Semakin tinggi skor yang diperoleh berarti semakin tinggi kecanduan *game online* pada mahasiswa, dan sebaliknya.

### **3.3.2 Kepribadian Neurotik**

Kepribadian neurotik adalah sifat-sifat individu yang berkaitan dengan kerentan terhadap distres psikologi, ide-ide tidak realistis, dan respon koping yang maladaptif. Variabel ini diukur menggunakan skala kepribadian neurotik yang disusun berdasarkan karakteristik pikiran yang lembut, depresif, submisif, dan kecemasan. Semakin tinggi skor yang diperoleh berarti semakin tinggi kecenderungan untuk memiliki kepribadian neurotik, dan sebaliknya.

## **3.4 Populasi dan Teknik Sampling**

### **3.4.1 Populasi**

Populasi adalah unit dimana suatu hasil penelitian akan diterapkan (digeneralisasi) (Azwar, 2017). Penelitian ini menggunakan populasi berupa mahasiswa psikologi yang masih aktif kuliah, memiliki *gadget atau laptop atau komputer*, dan menggunakan lebih dari tiga jam dalam sehari bermain *game online*.

### **3.4.2 Teknik Sampling**

Penelitian ini menggunakan sampel yaitu bagian dari populasi (Azwar, 2017). Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *sampling insidental* atau *incidental sampling*. Menurut Sugiyono (2010), teknik ini adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara

kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, dan dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

### 3.5 Alat Ukur

#### 3.5.1 Skala

Pada variabel psikologi, pengumpulan datanya diperoleh melalui prosedur pengukuran yang umumnya menggunakan tes dan skala (Azwar, 2017). Alat pengumpulan data penelitian adalah skala. Skala dirancang untuk mengungkap sikap pro dan kontra, positif dan negatif, atau setuju atau tidak setuju terhadap suatu objek sosial, dalam bentuk pernyataan sikap (*attitude statement*) atau pernyataan mengenai objek sikap. Pernyataan yang mendukung atau memihak pada objek sikap disebut dengan pernyataan *favourable*; sedangkan pernyataan yang tidak mendukung atau tidak memihak pada objek sikap disebut dengan pernyataan *unfavourable* (Azwar, 2017). Skala yang digunakan dalam penelitian ini juga berbentuk *favourable* dan *unfavourable*.

Pernyataan (item) dari skala memiliki beberapa alternatif jawaban. Pada penelitian ini ada empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai. Skor dari masing-masing alternatif jawaban sebagai berikut: untuk item *favourable* adalah SS = skor 4, S = skor 3, TS = skor 2, dan STS = skor 1; sementara untuk item *unfavourable* adalah SS = skor 1, S = skor 2, TS = skor 3, dan STS = skor 4. Skala yang digunakan ada dua, yaitu:

##### 1. Skala Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa

Skala ini digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* pada mahasiswa, yang disusun berdasarkan simtom-simtom yang terdiri dari arti penting, penarikan diri, toleransi, dampak negatif, keinginan, dan modifikasi

*mood*. Skala ini direncanakan terdiri dari 36 item dengan *blue print* sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Blue Print* Skala Kecanduan *Game Online* pada Mahasiswa

No	Simtom-simtom	Item		Jumlah Item
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Arti penting	3	3	6
2	Penarikan diri	3	3	6
3	Toleransi	3	3	6
4	Dampak negatif	3	3	6
5	Keinginan	3	3	6
6	Modifikasi <i>mood</i>	3	3	6
Jumlah Item		18	18	36

## 2. Skala Kepribadian Neurotik

Skala ini digunakan untuk mengukur kecenderungan kepribadian neurotik pada mahasiswa, yang disusun berdasarkan karakteristik pikiran yang lembut, depresif, submisif, dan kecemasan. Skala ini direncanakan terdiri dari 24 item dengan *blue print* sebagai berikut:

Tabel 3.2 *Blue Print* Skala Kepribadian Neurotik

No	Karakteristik	Item		Jumlah Item
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Pikiran yang lembut	3	3	6
2	Depresif	3	3	6
3	Submisif	3	3	6
4	Kecemasan	3	3	6
Jumlah Item		12	12	24

### 3.5.2 Validitas dan Reliabilitas

Skala yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, sebelumnya akan diuji validitas dan reliabilitasnya yang menjelasannya sebagai berikut:

#### 1. Validitas

Validitas mengacu pada aspek ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran. Pengukuran sendiri dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak (dalam arti kuantitatif) suatu aspek psikologis terdapat dalam diri seseorang, yang dinyatakan oleh skornya pada instrumen pengukur yang bersangkutan

(Azwar, 2018). Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan koefisien korelasi *product moment* Pearson, yaitu mengkorelasikan antara skor item dengan skor item total. Hasil dari uji ini kemudian dikoreksi dengan *part-whole*, karena hasil korelasi antara skor item dengan skor item total dapat terjadi *over-estimate* yang disebabkan besarnya kontribusi item dalam menentukan skor tes (Azwar, 2018).

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya. Hal ini ditunjukkan dengan konsistensi item-item dalam tes dalam menjalankan fungsi ukurnya secara bersama-sama (Azwar, 2018). Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan koefisien *alpha cronbach*. Alasan yang mendasarinya adalah teknik tersebut memberikan estimasi yang baik, sehingga ketika koefisien yang dihasilkan tinggi berarti reliabilitas yang sesungguhnya memang tinggi (Azwar, 2018).

## 3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data berupa teknik analisis korelasi *Product Moment* dari Pearson (Azwar, 2017), dengan beberapa alasan sebagai berikut: (1) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, khususnya hubungan antara variabel kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa; (2) Penelitian ini menggunakan data bergejala yang interval; dan (3) Data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan linieritas.