

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian yaitu penelitian korelasional. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti sampel atau populasi tertentu, dan analisis data yang bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015). Winarni (Wahyuni, Dalifa, & Muktedir, 2017) menyatakan bahwa penelitian korelasional adalah penelitian yang berhubungan dengan variabel atau beberapa variabel dengan variabel yang lainnya.

#### 3.2 Identifikasi Variabel Penelitian

Farhady (Sugiyono, 2015) variabel didefinisikan sebagai suatu obyek yang mempunyai variasi antara satu objek dengan objek yang lainnya. Variabel – variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel tergantung. Menurut Sugiyono (2015) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi sedangkan variabel tergantung adalah variabel yang dipengaruhi.

- a. Variabel bebas : Kecanduan Bermain *Game Online*.
- b. Variabel Tergantung : Prestasi Belajar.

#### 3.3 Definisi Operasional Variabel Penelitian

##### 3.3.1. Prestasi Belajar

Prestasi Belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik di dalam perkuliahan yang menyangkut tentang perkembangan dan kemajuan peserta didik dalam penguasaan materi yang telah diberikan oleh dosen selama dalam masa perkuliahan. Dalam penelitian ini, untuk mengukur prestasi belajar mahasiswa dengan cara melihat dokumen indeks prestasi kumulatif (IPK) pada mahasiswa. Peneliti menggunakan IPK mahasiswa dikarenakan IPK merupakan data yang akurat untuk melihat prestasi belajar dan IPK ini sebagai acuan nilai prestasi belajar pada mahasiswa. Semakin

tinggi skor IPK pada mahasiswa, menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut memiliki prestasi belajar yang tinggi begitu pula sebaliknya.

### **3.3.2. Kecanduan Bermain *Game Online***

Kecanduan bermain *game online* adalah penggunaan *game online* secara berlebihan dan para pemain *game online* melupakan aktivitas yang lainya serta pemain *game online* tidak bisa mengontrol aktivitas bermain *game online*. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui kecanduan bermain *game online* pada penelitian ini digunakan skala kecanduan bermain *game online* diperoleh dari Young, (2009) yang terdiri dari aspek: perhatiannya atau konsentrasinya hanya tertuju pada *game online*, kehilangan ketertarikannya dengan aktivitas yang lainnya, menarik diri secara sosial, melanjutkan bermain *game online* meskipun tahu konsekuensinya, menggunakan permainan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah, ketidakmampuan mengatur aktivitas bermain *game online*. Semakin tinggi skor kecanduan bermain *game online*, menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut memiliki kecanduan bermain *game* yang tinggi begitu pula sebaliknya.

## **3.4 Subjek Penelitian**

### **3.4.1. Populasi**

Populasi adalah suatu kesatuan individu pada suatu wilayah dan waktu dengan kualitas tertentu yang akan diamati atau diteliti (Sugiyono, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Katolik Soegijapranata Semarang, dan mahasiswa yang bermain *game online* lebih dari empat jam. Batasan waktu lebih dari empat jam dalam sehari diambil berdasarkan pendapat Ayu & Saragih (2016) yang menyatakan bahwa seseorang yang suka bermain *game online* lebih dari empat jam sehari maka dapat dikategorikan sebagai kecanduan bermain *game online*.

### **3.4.2. Teknik Pengambilan Sampling**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *incidental sampling*. teknik *incidental sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti apabila secara tidak sengaja menemukan individu

yang sesuai dengan kriteria penelitian. (Sugiyono, 2015).

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.5.1. Skala Kecanduan Bermain *Game Online*

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data yang terkait dengan kecanduan *game online* menggunakan skala psikologi Model skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala Likert. Budiaji dan Weksi (Syofian, Setyaningsih & Syamsiah, 2015) menyatakan bahwa skala Likert adalah skala untuk mengukur sifat individu misalkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Skala Likert terdiri dari dua jenis item yaitu item *favorable* yang mengarah pada objek sikap ingin diungkap dan item *unfavorable* yang menolak sikap yang akan diungkap.

Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel dan kemudian menjadi pilihan jawaban yang akan dipilih oleh subjek penelitian, pilihan jawaban yang digunakan antara lain: SS (sangat sering), S (sering), J (jarang), T (tidak pernah).

Penilaian setiap item akan diaplikasikan sebagai berikut: pernyataan *favorable* jawaban SS (sangat sering) akan diberikan skor 4, jawaban S (sering) akan diberikan skor 3, jawaban J (jarang) akan diberikan skor 2, jawaban T (tidak pernah) akan diberikan skor 1, sedangkan pada pernyataan *unfavorable* jawaban T (tidak pernah) akan diberikan skor 4, jawaban J (jarang) akan diberikan skor 3, jawaban S (sering) akan diberikan skor 2, dan jawaban SS (sangat sering) akan diberikan skor 1.

Skala kecanduan bermain *game online* memiliki 24 pernyataan terdiri dari pernyataan *favorable* dan *unfavorable* menggunakan aspek – aspek yang telah dipilih oleh peneliti yaitu konsentrasinya hanya tertuju pada *game online*, kehilangan ketertarikan dengan aktivitas yang lainnya, menarik diri secara sosial, melanjutkan bermain *game online* walaupun tahu konsekuensinya, menggunakan *game online* untuk melarikan diri dari masalah, ketidakmampuan mengatur aktivitas bermain *game online*.

Tabel 3.1 Blueprint Skala Kecanduan Bermain *Game Online*

Aspek Kecanduan Bermain <i>Game Online</i>	Jumlah Item		Total
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Perhatiannya atau konsentrasinya hanya tertuju pada <i>game online</i>	2	2	4
Kehilangan ketertarikan dengan aktivitas yg lain	2	2	4
Menarik diri secara social	2	2	4
Melanjutkan bermain <i>game online</i> walaupun tahu konsekuensinya	2	2	4
Menggunakan permainan <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah	2	2	4
Ketidakmampuan mengatur aktivitas bermain <i>game online</i>	2	2	4
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>24</b>

### 3.5.2. Dokumentasi

Metode dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dokumentasi Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) untuk memperoleh data mengenai prestasi belajar selama mengikuti perkuliahan. Tinggi rendahnya prestasi belajar diketahui dari IPK yang diperoleh dari bagian akademik universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Tabel 3.2 Prestasi Belajar Mahasiswa

Indeks Prestasi Kumulatif	Predikat Kelulusan
3,51 – 4,00	Dengan pujian
2,76 – 3,50	Sangat memuaskan
2,00 – 2,75	Memuaskan

### 3.6 Validitas Item dan Reliabilitas Alat Ukur

Validitas adalah ketepatan dan kecermatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015).

Muhidin & Abdurahman (Imron, 2019) mengemukakan suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur.

Pada penelitian ini, menggunakan korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson untuk memperoleh koefisien korelasi dan menguji kesahan alat ukur, kemudian dikorelasikan kembali dengan teknik *Part-Whole* untuk mendapatkan skor murni validitas item.

Reliabilitas adalah hasil suatu pengukuran yang telah dilakukan dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan kebenarannya. Tingkat tinggi rendahnya reliabilitas alat ukur disebut dengan koefisien reliabilitas. Teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas adalah *Alpha Cronbach*.

### **3.7 Metode Analisis Data**

Penelitian ini akan mengolah data yang telah diperoleh dengan menggunakan metode statistika, karena data yang diperoleh berupa angka. Metode statistik yang akan digunakan adalah korelasi *Product Moment*. Korelasi *Product Moment* digunakan untuk mencari ada atau tidaknya hubungan antara kecanduan bermain *game online* sebagai variabel bebas dan prestasi belajar sebagai variabel tergantung.