

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Terdapat beberapa pendekatan yang dapat digunakan untuk membuat sebuah penelitian ilmiah, ada tiga pendekatan yang dapat digunakan berdasarkan tingkat eksplanasinya yaitu penelitian deskriptif, penelitian komparatif dan penelitian korelasional (Suliyanto, 2018). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pendekatan korelasional.

Pendekatan korelasional metode kuantitatif adalah sebuah rangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan ilmiah yang diajukan berkaitan dengan ada atau tidaknya hubungan antara dua atau lebih variabel penelitian dan bentuk data berupa angka (Suliyanto, 2018). Penelitian ini berfokus pada penelusuran hubungan dua variabel yaitu variabel tergantung dan variabel bebas yang telah peneliti tentukan.

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.2.1. Identifikasi Variabel Penelitian

- a. Variabel Tergantung : Penyesuaian Sosial Remaja
- b. Variabel Bebas : Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

3.2.2. Definisi Operasional

3.2.2.1. Penyesuaian Sosial Remaja

Penyesuaian sosial remaja adalah kemampuan seorang remaja dengan rentang usia 10-18 Tahun untuk bereaksi secara tepat terhadap kondisi lingkungan sosial. Variabel ini akan diukur menggunakan skala penyesuaian sosial, dengan aspek-aspek penyesuaian sosial yaitu, penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial dan kepuasan pribadi. Semakin tinggi skor skala maka semakin tinggi pula tingkat penyesuaian sosial dan begitu pula sebaliknya.

3.2.2.2. Kecenderungan Kecanduan Game Online

Kecenderungan kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang menaruh minat untuk terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas dari permainan daring akan berpengaruh buruk terhadap dirinya, keluarga, sosial, pendidikan atau pekerjaan, namun belum bisa dikategorikan sebagai kecanduan bermain *game online*. Seorang *gamers* dikategorikan kecanduan ketika menghabiskan waktu satu setengah jam atau lebih sehari, diukur menggunakan skala kecenderungan kecanduan *game online*, dan aspek-aspek kecenderungan kecanduan *game online* yaitu, *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems*. Semakin tinggi skor skala yang didapatkan menunjukkan semakin tinggi pula tingkat kecenderungan kecanduan *game online*, begitu pula sebaliknya.

3.3. Subjek Penelitian

3.3.1. Populasi

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan diambil data berkaitan dengan karakteristik khasnya dan sesuai dengan variabel penelitian. Kumpulan subjek dalam suatu konteks sosial disebut populasi, menurut Siregar (2017) populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian yang menjadi fokus penelitian, di dalam populasi terdapat subjek-subjek yang memiliki homogenitas cirikhas yang peneliti perlukan sebagai data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Populasi penelitian ini adalah remaja *gamers online* di Kota Semarang yang sedang menempuh pendidikan SMA kelas XI di SMA "X" kota Semarang.

3.3.2. Teknik Sampling

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel penelitian dari populasi yang sudah ditentukan sebelumnya. Secara garis besar, teknik *sampling* dibagi menjadi dua, yaitu *probability sampling* dan *non-probability sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik *incidental sampling* termasuk ke dalam *non-probability sampling*, dimana menurut Siregar (2017) *incidental* adalah pengambil sampel secara acak atau tiba-tiba, secara teknis peneliti mengirim link *google-form* ke Wali kelas, yang selanjutnya akan disebarakan kepada siswanya.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data suatu penelitian dibutuhkan untuk mengambil data yang diperlukan, data sendiri merupakan bahan mentah yang harus diolah sehingga didapatkan informasi-informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan sebuah hipotesis penelitian (Siregar, 2017). Penelitian ini menggunakan dua alat pengumpulan data berupa skala *Likert*,

dimana skala *Likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur suatu sikap, pandangan atau opini seseorang tentang objek spesifik (Siregar, 2017). Skala *Likert* terdiri dari dua pernyataan, yaitu pernyataan *favorable* dan pernyataan *unfavorable*.

Skoring pada skala Penyesuaian Sosial dan Kecenderungan Kecanduan Game Online.

Pengisian skala Penyesuaian sosial oleh subjek dilakukan dengan menjawab empat pilihan jawaban yang disediakan. Setiap butir *item* berisikan pernyataan yang harus subjek pilih jawabanya dari empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS), Tidak Sesuai (TS), Sesuai (S) dan Sangat Sesuai (SS). Pernyataan *favorable* memiliki nilai 1 untuk STS, nilai 2 untuk TS, nilai 3 untuk S dan nilai 4 untuk SS. Pernyataan *unfavorable* memiliki nilai 1 untuk SS, nilai 2 untuk S, nilai 3 untuk TS dan nilai 4 untuk STS.

Pengisian Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online* oleh subjek dilakukan dengan menjawab empat pilihan jawaban yang disediakan. Setiap butir *item* berisikan pernyataan yang harus subjek pilih jawabanya dari empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Pernyataan *favorable* memiliki nilai 1 untuk STS, nilai 2 untuk TS, nilai 3 untuk S, dan nilai 4 untuk SS. Pernyataan *unfavorable* memiliki nilai 1 untuk SS, nilai 2 untuk S, nilai 3 untuk TS, dan nilai 4 untuk STS.

3.4.1. Skala Penyesuaian Sosial

Skala penyesuaian sosial akan dibentuk dari indikator skala yang diambil dari aspek-aspek penyesuaian sosial sesuai dengan definisi operasional, yaitu penampilan nyata, penyesuaian diri terhadap kelompok, sikap sosial, dan

kepuasan pribadi. Jumlah *item* skala ini adalah 16 *item*, dijabarkan lebih lanjut pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1. *Blueprint* Skala Penyesuaian Sosial

Aspek-Aspek Penyesuaian Sosial	<i>Item</i> Favorable	<i>Item</i> Unfavorable	Total
Penampilan nyata	2	2	4
Penyesuaian diri terhadap kelompok	2	2	4
Sikap sosial	2	2	4
Kepuasan pribadi	2	2	4
Total	8	8	16

3.4.2. Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

Skala Kecenderungan Kecanduan *game online* memiliki Aspek-aspek berdasarkan penjelasan aspek-aspek kecanduan *game online* yang dijelaskan oleh Lemmens dkk, yaitu *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problems*. Jumlah *item* kecanduan *game online* adalah 28 *item*, dijabarkan lebih lanjut pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 *Blueprint* Skala Kecenderungan Kecanduan *Game Online*

Aspek-Aspek Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i>	<i>Item</i> Favorable	<i>Item</i> Unfavorable	Total
<i>Saliance</i>	2	2	4
<i>Tolerance</i>	2	2	4
<i>Mood Modification</i>	2	2	4
<i>Withdrawal</i>	2	2	4
<i>Relapse</i>	2	2	4
<i>Conflict</i>	2	2	4
<i>Problems</i>	2	2	4
Total	14	14	28

3.5. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

3.5.1. Validitas Alat Ukur

Validitas alat ukur menurut Azwar (2010) merupakan kemampuan sebuah alat ukur dapat merepresentasikan variabel penelitian yang diukurnya, serta ketepatan alat ukur dapat mengukur yang harus diukur. Uji validitas penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*, *item* dengan total X

mengalami kelebihan bobot, karena dalam total terdapat korelasi dengan *item* itu sehingga untuk mengkoreksi kelebihan bobot menggunakan teknik *Part-whole*.

3.5.2. Reliabilitas Alat Ukur

Menurut Siregar (2017), reliabilitas adalah sejauh mana alat ukur yang digunakan benar dan dapat dipercaya serta tetap konsisten ketika alat ukur tersebut digunakan pada penelitian lain. Penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* untuk menguji konsistensi internal kedua skala pengukuran.

3.6. Metode Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional, dimana hasil data penelitian berupa angka yang akan merepresentasikan ada atau tidaknya hubungan antar variable bebas (kecenderungan kecanduan bermain *game online*) dengan variabel tergantung (penyesuaian diri remaja). Teknik yang digunakan untuk analisa data adalah teknik korelasi *product moment Pearson*, Teknik ini digunakan untuk melihat ada atau tidaknya korelasi variable bebas dengan tergantung.