

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (dalam Alsa, 2011) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang diproses melalui angka dan datanya berbentuk bilangan, lalu dianalisis dengan statistik untuk menyelesaikan pertanyaan atau dugaan penelitian yang bersifat spesifik, juga untuk mengetahui bahwa satu variabel berpengaruh pada variabel lainnya.

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan peneliti adalah kuantitatif korelasional. Menurut Azwar (2017) penelitian kuantitatif korelasional adalah penelitian yang menentukan apakah ada tingkat suatu hubungan antara dua atau lebih variabel dalam satu populasi atau sampel.

3.2 Identifikasi Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian mengenai Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* memiliki variabel sebagai berikut:

1. Variabel Bebas : Kontrol diri
2. Variabel Tergantung : Perilaku Konsumtif pembelian *Skin Mobile*

Legends

3.2.2 Definisi Operasional

Berikut penjelasan definisi operasional tiap variabel:

1. Kontrol diri

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam pengendalian tingkah laku dan emosinya, serta melakukan pertimbangan ketika akan memutuskan sesuatu

untuk bertindak. Kontrol diri akan diukur dengan menggunakan skala kontrol diri yang meliputi tiga aspek, yaitu; kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Hasil yang didapatkan dari skala pengukuran adalah semakin rendah skor maka semakin rendah kontrol diri, begitupun sebaliknya.

2. Perilaku Konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends*

Perilaku konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* adalah perilaku membeli fitur *Skin Mobile Legends* yang dikonsumsi secara berlebihan tanpa didasari kebutuhan dan hanya membeli karena keinginan semata. Perilaku konsumtif diukur dengan menggunakan skala perilaku konsumtif yang mencakup tiga aspek, yaitu; pembelian impulsif, pembelian berlebihan, dan pembelian tidak rasional. Hasil yang didapatkan dari skala pengukuran adalah semakin tinggi skor maka semakin tinggi perilaku konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends*, begitupun sebaliknya.

3.3 Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi adalah suatu kumpulan subjek yang karakteristik dan jumlahnya ditentukan oleh peneliti yang tujuannya adalah untuk diteliti (Siyoto & Sodik, 2015). Populasi dalam penelitian ini adalah *Gamers Games Mobile Legends* dengan kriteria sebagai berikut:

1. *Gamers Mobile Legends* aktif di Kota Semarang.
2. Melakukan *top up* ataupun melakukan pembelian *skin* untuk bermain *Games Mobile Legends* dalam sebulan sekali.

3.3.2 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah proses untuk mendapatkan sampel. Sampel adalah lingkup yang lebih kecil dari populasi yang karakteristik dan jumlahnya sesuai dengan keinginan peneliti (Siyoto & Sodik, 2015).

Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *aksidental sampling*, dimana teknik pemilihan sampel berdasarkan kebetulan, siapa pun yang secara kebetulan memenuhi syarat yang peneliti gunakan, dan cocok sebagai sampel maka dapat dijadikan sebagai sumber data (Siyoto & Sodik, 2015).

3.4 Alat Ukur

3.4.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala Likert untuk pengukuran perilaku konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* dan skala pengukuran kontrol diri. Berikut penjelasan masing-masing skala:

1. Skala Kontrol diri

Pengukuran kontrol diri menggunakan skala *likert* yang disusun berdasarkan aspek kontrol diri menurut Averill (dalam Ghufron dan Risnawita, 2012) yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. *Item* pada tiap aspek berisi *item favorable* dan *item unfavorable*. Subjek akan diinstruksikan untuk memilih salah satu dari pilihan alternatif jawaban pada tiap *item*. Setiap aspek terdiri dari *item* yang berisi pernyataan mendukung (*favorable*) dan pernyataan tidak mendukung (*unfavorable*) dengan pilihan alternatif jawaban: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). *Item* yang sifatnya mendukung (*favorable*) dengan jawaban Sangat Sesuai (SS) dinilai 4, Sesuai (S) dinilai 3, Tidak Sesuai (TS) dinilai 2, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) dinilai 1.

Skor *item* yang tidak mendukung (*unfavorable*) dengan jawaban Sangat Sesuai (SS) dinilai 1, jawaban Sesuai (S) dinilai 2, jawaban Tidak Sesuai (TS) dinilai 3, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) dinilai 4. Rancangan skala kontrol diri dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 1 Rancangan skala Kontrol Diri

Aspek kontrol diri	Indikator	Favorable	Unfavorable	Total
Kontrol Perilaku	Kemampuan mengendalikan keadaan	2	2	4
	Kemampuan mengatur stimulus			
Kontrol Kognitif	Kemampuan mempertimbangkan keadaan	2	2	4
	Kemampuan menilai keadaan			
Kontrol Keputusan	Kemampuan mengambil keputusan	2	2	4
	Kemampuan memilih tindakan			
Total		6	6	12

2. Skala Perilaku Konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends*

Skala pengukuran perilaku konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* menggunakan alat ukur yang peneliti susun sendiri berdasarkan aspek-aspek perilaku konsumtif oleh Lina dan Rosyid (1997). Aspek perilaku konsumtif meliputi: impulsif, pembelian berlebihan, dan pembelian tidak rasional. *Item* pada tiap aspek berisi *Item favorable* dan *unfavorable*.

Subjek akan di instruksikan untuk memilih salah satu dari pilihan alternatif jawaban pada tiap *Item*. Setiap aspek terdiri dari *Item* yang berisi pernyataan mendukung (*favorable*) dan pernyataan tidak mendukung (*unfavorable*) dengan pilihan alternatif jawaban: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). *Item* yang sifatnya mendukung (*favorable*) dengan

jawaban Sangat Sesuai (SS) dinilai 4, Sesuai (S) dinilai 3, Tidak Sesuai (TS) dinilai 2, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) dinilai 1.

Skor *Item* yang tidak mendukung (*unfavorable*) dengan jawaban Sangat Sesuai (SS) dinilai 1, jawaban Sesuai (S) dinilai 2, jawaban Tidak Sesuai (TS) dinilai 3, dan Sangat Tidak Sesuai (STS) dinilai 4. Rancangan skala perilaku konsumtif *Skin Mobile Legends* dapat dilihat pada tabel 3.1 *blueprint* skala terhadap perilaku konsumtif *Skin Mobile Legends* sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Rancangan Skala Perilaku Konsumtif

Aspek Perilaku Konsumtif	Indikator	Favorable Unfavorable		Total
Impulsif	Perilaku membeli yang didasari karena hasrat tiba-tiba dan dilakukan tanpa adanya pertimbangan pada saat membeli. Konsumen juga tidak memanfaatkan informasi yang ada untuk mempertimbangkan implikasi dan tindakan yang dibuat sebelum memutuskan untuk membeli.	4	4	12
Pembelian berlebihan	Pemborosan sebagai salah satu perilaku membeli dengan menghambur-hamburkan uang tanpa didasari adanya kebutuhan yang jelas	4	4	8
Pembelian tidak rasional	Konsumen mengkonsumsi suatu barang tanpa dipikirkan apakah barang tersebut bermanfaat. Barang tersebut dibeli bukan karena kebutuhannya, namun hanya karena gengsi untuk mengikuti mode.	4	4	8
Total		12	12	24

3.4.2 Uji Coba Alat Ukur

3.4.2.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui skala pengukuran yang digunakan dapat diukur, benar relevan, dan sesuai dengan tujuan pengukuran. Validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan suatu pengukuran (Azwar, 2015). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS, dengan teknik korelasi *product moment* dari *Pearson* dan dikoreksi dengan menggunakan teknik *Part-Whole*.

3.4.2.2 Uji Reliabilitas

Azwar (2015) menjelaskan bahwa reliabilitas (konsistensi/keterandalan) adalah suatu proses pengukuran dapat dipercaya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Alpha Cronbach* untuk analisis reliabilitas *item-item* yang valid.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik korelasi *product moment* dari *Pearson* (Azwar, 2015). Teknik ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui hubungan antara dua variabel yang diteliti, maka digunakan analisis *product moment*.