

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian Kuantitatif

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian kuantitatif adalah metode tradisional dengan metode ilmiah yang telah memenuhi kaidah - kaidah ilmiah yang objektif, konkrit, empiris, terukur, rasional, serta sistematis dimana data dari penelitian kuantitatif berbentuk angka dan dianalisis secara statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel yaitu dengan meneliti hubungan antara konformitas teman sebaya dan kecanduan *mobile legend Bang Bang* pada remaja laki-laki.

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel tergantung. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Konformitas Teman Sebaya, sedangkan variabel tergantung dalam penelitian ini adalah Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja Laki-Laki.

3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.3.1. Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja

Kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja adalah ketidakmampuan remaja untuk mengontrol kebiasaan dalam penggunaan komputer atau video game secara berlebihan atau kompulsif yang mengakibatkan masalah sosial dan emosional.

Kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki dapat diukur dengan skala kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada remaja yang terdiri dari: *saliency, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems*. Semakin tinggi skor skala kecanduan *mobile legend bang bang* maka semakin tinggi pula kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki dan sebaliknya.

3.3.2. Konformitas Teman Sebaya

Konformitas teman sebaya adalah perubahan perilaku atau keyakinan untuk sesuai dengan individu lain, sebagai hasil dari tekanan kelompok baik nyata maupun yang dibayangkan. Konformitas teman sebaya dapat diukur dengan skala konformitas teman sebaya yang terdiri dari: *compliance, obedience, acceptance*. Semakin tinggi skor skala konformitas teman sebaya maka semakin tinggi pula konformitas teman sebaya yang ada pada subjek dan begitu pula sebaliknya.

3.4. Subjek Penelitian

3.4.1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013), populasi merupakan generalisasi dari suatu objek maupun subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan untuk dipelajari serta disimpulkan. Karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah:

1. Berjenis kelamin laki-laki.

2. Remaja dengan rentang usia dari 13-18 tahun.
3. Bermain *game online mobile legend bang bang*.

3.4.2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi (Sugiyono, 2013). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Incidental Sampling*. Sugiyono (2013) menjelaskan *Incidental Sampling* adalah tehnik pengambilan sampel secara kebetulan subjek yang bertemu dengan peneliti namun sampel sesuai dengan karakteristik yang peneliti tentukan. Peneliti menggunakan tehnik *Incidental Sampling* karena jumlah subjek ditempat penelitian yang belum dipastikan.

3.5. Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa skala konformitas teman sebaya dan skala kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Setiap jawaban dalam instrumen menggunakan skala Likert yang terbagi menjadi item positif (*favorable*) atau item negatif (*unfavorable*). Skala dalam penelitian ini memiliki empat alternatif jawaban yaitu : SS (sangat sesuai) dimana subjek merasa sangat sesuai dengan pernyataan item tersebut akan mendapatkan skor 4 pada item *favourable* dan skor 1 pada item *unfavourable*; S (sesuai) dimana subjek merasa sesuai dengan pernyataan item tersebut akan mendapatkan skor 3 pada item *favourable* dan skor 2 pada item *unfavourable*; TS (tidak sesuai) menunjukkan bahwa subjek merasa tidak sesuai dengan pernyataan item tersebut akan mendapatkan skor 2 pada item

favourable dan skor 3 pada *unfavourable*; STS (sangat tidak sesuai) dimana subjek merasa sangat tidak sesuai dengan pernyataan tersebut akan mendapatkan skor 1 pada item *favourable* dan skor 4 pada item *unfavourable*.

3.5.1. Skala Kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada Remaja Laki-Laki

Skala kecanduan *Mobile Legend* pada remaja laki-laki disusun berdasarkan skala kecanduan *Game Online* dari Lemmens dkk, (2009) yaitu : *saliency, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems* ke dalam 28 item pernyataan yang terdiri dari 4 item *favorable* pada tiap aspeknya. Blueprint dari skala kecanduan *Mobile Legend* pada remaja laki-laki sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Blueprint skala kecanduan *Mobile Legend Bang Bang* pada remaja laki-laki

No	Aspek	Item Favorable	Jumlah
1.	<i>Saliency</i>		4
2.	<i>Tolerance</i>		4
3.	<i>Mood Modification</i>		4
4.	<i>Withdrawal</i>		4
5.	<i>Relapse</i>		4
6.	<i>Conflict</i>		4
7.	<i>Problem</i>		4
Total			28

3.5.2. Skala Konformitas Teman Sebaya

Skala konformitas teman sebaya disusun berdasarkan aspek konformitas teman sebaya dari Myers (2013) yaitu : *compliance, obedience, acceptance* ke dalam 18 item pernyataan yang terdiri dari 3 item *favorable* dan 3 item

unfavorable pada tiap aspeknya. Blueprint dari skala Konformitas Teman Sebaya sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Blueprint konformitas teman sebaya

No.	Aspek	Item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Compliance</i>	3	3	6
2.	<i>Obedience</i>	3	3	6
3.	<i>Acceptance</i>	3	3	6
Total		9	9	18

3.6. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Azwar (2019) menjelaskan validitas adalah sejauh mana alat ukur dapat menghasilkan data secara akurat dan memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur. Validitas skala Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada remaja laki-laki dan skala konformitas teman sebaya dalam penelitian ini diuji menggunakan korelasi antara skala yang diperoleh pada masing-masing item dengan skor total yaitu menggunakan teknik Korelasi *Product Moment*. Selanjutnya, akan dikoreksi menggunakan teknik *Part-Whole* untuk membuang kelebihan bobot atau *over estimate*. Alat ukur dapat dianggap valid apabila memiliki hasil koefisien validitas mencapai lebih dari sama dengan 0,30 (Azwar, 2019).

Reliabilitas adalah suatu pengukuran yang dapat diandalkan, konsisten, dapat dipercaya serta menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi (Azwar, 2019). Penelitian ini diuji menggunakan teknik *Alpha Cronbach* untuk menghitung skala konformitas teman sebaya dan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki. Koefisien reliabilitas berkisar pada rentang antara 0,0 sampai 1,0 yang berarti semakin

besar hasilnya maka alat ukur tersebut dikatakan semakin konsisten . Alat ukur dapat dianggap memiliki reliabilitas yang baik apabila memiliki nilai koefisien reliabilitas 0,70 keatas (Azwar, 2019).

3.7. Metode Analisis Data

Metode analisis data bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan *mobile legend bang bang* pada remaja laki-laki dengan menggunakan teknik analisis korelasi *Product Moment* dari Pearson (Azwar, 2019).

