

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis penelitian

Dalam investigasi ini, peneliti akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dikarenakan peneliti ingin menguji hipotesis. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa Di mana melakukan penelitian pada sampel besar populasi, ketika masalah yang sedang dipelajari mudah didefinisikan, terlihat, dan dapat diukur, dan ketika menguji hipotesis, pendekatan penelitian kuantitatif bersinar. Menurut Sugiyono (2013:8), ketika diterapkan pada studi populasi atau sampel tertentu, teknik penelitian kuantitatif dipandang sebagai pendekatan yang didasarkan pada filosofi positivisme. Dalam situasi ini, informasi dikumpulkan menggunakan protokol dan metode yang ditetapkan. Prosedur statistik kemudian digunakan untuk data yang dianalisis untuk mengevaluasi hipotesis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji teori-teori yang dikemukakan.

Menurut Ma'ruf, studi semacam ini termasuk dalam korelasi kuantitatif (hlm. 321, 2015) Apakah Anda ingin tahu apakah dua atau lebih variabel terhubung dengan cara apa pun, penelitian korelasi kuantitatif adalah cara yang harus dilakukan. Pengukuran simultan dua variabel independen merupakan faktor kunci dalam pemilihan desain penelitian ini.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan cahaya pada sifat hubungan antara kedua variabel dengan mengukur korelasi atau interaksi yang ada di antara mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan dari variabel (X) kekerasan verbal dan variabel (Y) kohesivitas kelompok bermain dalam game Mobile Legends di grup facebook Mobile Legend Semarang.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan wilayah yang terdiri dari berbagai jenis objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diteliti oleh peneliti. Populasi tidak hanya terbatas pada individu saja, tetapi juga dapat apa yang sedang diselidiki oleh peneliti adalah populasi, yang merupakan wilayah geografis yang berisi berbagai hal atau orang dengan fitur dan karakteristik yang diinginkan. Orang bukan satu-satunya hal yang dapat membentuk populasi; benda mati dan populasi benda lainnya juga dihitung. Ketika kita berbicara tentang populasi, kita tidak hanya mengacu pada jumlah total orang atau hal-hal yang sedang diselidiki; kita juga berbicara tentang segala sesuatu tentang orang-orang atau hal-hal itu (Sugiyono 2013: 80). Dalam penelitian ini, populasinya adalah anggota kelompok bermain game Mobile Legends dalam grup facebook Mobile Legend Semarang.

Dalam studi ilmiah, adalah praktik umum untuk memilih subset dari seluruh populasi untuk dipelajari. Jika Anda memiliki populasi dengan jumlah orang tertentu dan serangkaian karakteristik, Anda dapat

menggunakan sampel untuk mewakili populasi tersebut. Sugiyono (2013:81) menjelaskan bahwa sampel adalah subset dari populasi yang dipilih oleh peneliti dari mana kesimpulan dapat dibuat. Sampel dipilih oleh peneliti dengan tujuan memperoleh informasi yang cukup dan akurat mengenai populasi yang diteliti.

3.3 Teknik Sampling

Salah satu metode untuk memutuskan cara menarik sampel penelitian dari suatu populasi dikenal sebagai "metodologi pengambilan sampel" (Sugiyono 2013:81). Non probability sampling akan digunakan untuk mengambil sampel untuk metode purposive sampling penelitian ini. Dalam non probability sampling, tidak semua individu populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel, sebagaimana didefinisikan oleh Sugiyono (2013:84). Purposive sampling adalah contoh teknik non-probability sampling; melibatkan pemilihan sampel dengan hati-hati, sesuai dengan tujuan dan kriteria yang ditentukan (Sugiyono, 2013: 85).

Karena peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh kekerasan verbal terhadap kohesivitas kelompok bermain dalam game Mobile Legends Bang Bang di grup Facebook Mobile Legends Semarang, maka sampel yang ditetapkan peneliti sebagai berikut:

- a. Pemain Mobile Legends yang menjadi anggota dalam grup Facebook Mobile Legends Semarang.
- b. Pemain Mobile Legends yang bermain Mobile Legends dengan kelompoknya Facebook Mobile Legends Semarang.

- c. Pemain Mobile Legends yang pernah menerima kekerasan verbal dari kelompok bermainnya.
- d. Pemain Mobile Legends yang pernah melakukan kekerasan verbal terhadap kelompok bermainnya.

Para peneliti di sini menentukan ukuran sampel yang diperlukan menggunakan rumus Sloven. Teknik ini digunakan untuk menghitung berapa banyak sampel yang harus diambil dari suatu populasi untuk mewakili kelompok itu secara memadai. Rumus Slovin merupakan salah satu strategi yang digunakan dalam pengambilan sampel untuk menemukan jumlah sampel yang minim, seperti yang dijelaskan dalam Rumus Statistik di Sari (2022:33). yang diperlukan dalam suatu survei populasi yang terbatas. Rumus ini dianggap akurat dan efektif dalam memperkirakan jumlah sampel yang diperlukan agar hasil survei dapat representatif terhadap kondisi populasi yang sebenarnya. Untuk mengetahui jumlah sampel pada populasi penelitian ini, berikut rumus slovin yang digunakan (Rumus Statistik dalam Sari, 2022:33):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n: jumlah sampel = belum diketahui.

N: jumlah populasi = 29502 pemain *game* Mobile Legends pada grup Facebook Mobile Legend Semarang.

e: batas toleransi kesalahan = 10% (0,1).

Dengan menggunakan metode ini, kita mendapatkan hasil (atau jumlah sampel) 99,8, yang akan dibulatkan oleh peneliti menjadi 100. Penelitian ini menggunakan ukuran sampel 100. Jumlah tersebut tersebut sekiranya dapat mewakili dengan jumlah populasi yaitu sebanyak 29489 pemain Mobile Legends dalam grup Facebook Mobile Legends Semarang, dengan total kesalahan 10%.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Informasi dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner. Kuesioner adalah sejenis alat pengumpul data dimana responden diminta untuk mengisi serangkaian pertanyaan atau keterangan tertulis (Sugiyono, 2013: 142). Bergantung pada tujuan survei dan kriteria yang digunakan, kuesioner dapat terdiri dari pertanyaan tertutup atau terbuka. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan opini, sikap, dan persepsi responden terhadap masalah yang diteliti. Menurut Sugiyono (2013:142) Menggunakan kuesioner sebagai metode pengumpulan data adalah tepat jika jumlah responden yang akan diwawancarai cukup banyak dan tersebar di area yang luas. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data ini (kuesioner) dikarenakan cocok, karena jumlah responden yang tersebar di wilayah yang luas dan berbeda-beda.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan skala likert untuk pengumpulan data. Untuk mengukur data secara kuantitatif dan memberikan temuan yang dapat dibandingkan dan dipelajari, skala pengukuran digunakan sebagai referensi. Skala pengukuran digunakan untuk mengukur tingkat atau besarnya suatu karakteristik atau variabel yang diteliti (Sugiyono 2013:92). Sikap, pandangan, dan perspektif tentang suatu isu sosial dapat diukur menggunakan skala Likert. Skala ini terdiri dari serangkaian pernyataan yang ditujukan untuk mengetahui tingkat setuju atau tidak setuju seseorang dengan pernyataan tersebut (Sugiyono 2013:92). Setiap pertanyaan instrumen dengan respons skala likert menawarkan berbagai kemungkinan respons, dari sangat positif hingga sangat negatif; tanggapan ini mungkin kata-kata atau apa pun (Sugiyono, 2013)

- | | | |
|----|-----------------------------------|---------------|
| 1. | Sangat setuju/selalu | Diberi skor 4 |
| 2. | Setuju/sering/ | Diberi skor 3 |
| 3 | Tidak Setuju/kadang-kadang | Diberi skor 2 |
| 4. | Sangat tidak setuju /tidak pernah | Diberi skor 1 |

Karena penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif maka jawaban diberikan skor (Sugiyono 2013:94).

3.5 Sumber Data

Penelitian ini mengandalkan laporan dan pengamatan langsung. Sumber primer adalah sumber informasi asli yang tidak difilter untuk suatu penelitian (Sugiyono, 2013: 137). Para peneliti mengumpulkan banyak informasi mereka melalui kuesioner yang mereka kirimkan kepada peserta.

3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah karakteristik, kualitas, atau nilai seseorang, benda, atau tindakan yang dapat bervariasi dengan cara yang dipilih peneliti untuk diperiksa. Variabel bebas (independen), sebagaimana didefinisikan oleh Sugiyono (2013: 61), adalah variabel yang berpengaruh pada, atau merupakan penyebab, perubahan atau munculnya variabel terikat (dependen). Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

1. Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah kekerasan verbal dalam kelompok bermain game mobile legends.
2. Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah kohesivitas kelompok dalam kelompok bermain game mobile legends di grup Facebook Mobile Legend Semarang.

3.7 Definisi Konsep

3.7.1 Kekerasan Verbal dalam Kelompok Bermain Game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legend Semarang

Huraerah dalam Cahyo dkk (2020) mendefinisikan kekerasan verbal sebagai tindakan yang dilakukan dengan mengeluarkan kata-kata kasar atau tidak sopan secara berlebihan melalui bentuk seperti memarahi, memaki atau mengomel terhadap orang lain. Ketika pemain di grup Facebook Mobile Legends Semarang menggunakan panggilan nama, penghinaan, dan bentuk agresi verbal lainnya terhadap satu sama lain, grup secara keseluruhan menderita.

3.7.2 Kohesivitas Kelompok Bermain Game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legend Semarang

Menurut Jewell dan Siegel dalam Dwiyanto dan Amalia (2012) menyatakan bahwa kohesivitas kelompok adalah sebagai tingkat interaksi dan Loyalitas anggota dan identifikasi dengan kelompok adalah komponen kunci dari kohesi kelompok. Grup Facebook Mobile Legends Semarang adalah komunitas penggemar game mobile yang erat. dapat ditafsirkan sebagai tingkat keterikatan anggota kelompok dalam bermain bersama dan merasa sebagai bagian dari kelompok tersebut.

3.8 Operasionalisasi Konsep

Variabel	Definisi Operasional	Dimensi	Indikator	Skala
Kekerasan verbal dalam kelompok bermain game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legends Semarang.	Kekerasan verbal dalam kelompok bermain game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legends Semarang dapat didefinisikan sebagai suatu Tindakan memarahi, memaki dan	Memarahi	Responden dapat menyatakan apakah kelompok bermainnya pernah melimpahkan kemarahan dengan menggunakan kata-kata kasar kepada responden.	<i>Likert</i>

	mengomel secara berlebihan dengan mengeluarkan kata kasar kepada kelompok bermain tersebut.	Memaki	Responden dapat menyatakan apakah kelompok bermainnya pernah mengucapkan kata-kata keji yang tidak pantas pada saat kelompok responden memarahi responden
		Mengomel	Responden dapat menyatakan apakah kelompoknya pernah melimpahkan kemarahan dengan kata-kata yang banyak kepada responden.
Kohesivitas kelompok bermain game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legends Semarang.	Kohesivitas kelompok bermain game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legends Semarang dapat didefinisikan sebagai sejauh mana anggota kelompok	Kekuatan sosial	Responden dapat memutuskan terdapatkah dorongan dari dalam dirinya untuk tetap tinggal dalam kelompok bermainnya setelah menerima kemarahan,

	bermain tersebut saring tertarik satu sama lain dan merasa menjadi bagian dari kelompok tersebut.		makian, dan omelan dari kelompoknya
		Kesatuan dalam kelompok	Responden dapat memutuskan terdapatkah rasa kekeluargaan dalam kelompoknya setelah menerima kemarahan, makian, dan omelan dari kelompoknya
		Daya tarik	responden dapat menentukan apakah kemarahan, makian dan cemoohan yang diberikan oleh kelompok merupakan bentuk usaha dari kelompok tersebut dalam mencapai tujuan kelompok
		Kerjasama kelompok	Responden dapat memutuskan adakah keinginan yang besar untuk bekerjasama

			dengan kelompok	
--	--	--	-----------------	--

Tabel 3. 1 Tabel operasionalisasi Konsep

(Sumber : Data Olahan Penelitian)

3.9 Hipotesis Penelitian

Pada penelitian kuantitatif yang berlandaskan hipotesis atau dugaan sementara sekaligus menggambarkan rumusan masalah yang perlu dijawab oleh peneliti (Sugiyono, 2013:42). Berikut hipotesis pada penelitian ini:

H_a : Terdapat hubungan antara kekerasan verbal dan kohesivitas kelompok bermain dalam game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legend Semarang.

H_0 : Tidak terdapat hubungan antara kekerasan verbal terhadap kohesivitas kelompok bermain dalam game mobile legends di grup Facebook Mobile Legend Semarang.

3.10 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.10.1 Uji Validitas

Instrumen yang valid, sebagaimana didefinisikan oleh Sugiyono (2013: 121), adalah alat pengukur yang dapat dipercaya yang dapat digunakan untuk mendapatkan data yang tepat. Mampu mengukur apa yang harus diukur adalah apa yang kita maksud dengan "valid" (Sugiyono, 2013: 121). Validitas ditentukan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode korelasi momen produk Pearson dalam SPSS (Statistics Package for the Social Sciences). Berikut dasar pengambilan keputusan uji validitas (Arifin, 2017:78):

a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pernyataan valid.

b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tidak valid.

3.10.2 Uji Reliabilitas

Alat ukur atau alat ukur yang dapat dipercaya, sebagaimana didefinisikan oleh Sugiyono (2013: 121), adalah alat yang dapat digunakan berulang kali untuk mengukur hal yang sama sambil menghasilkan hasil yang konsisten. Peneliti menggunakan ukuran satu kali, atau pengukuran ad hoc, untuk menilai keandalan (Nunnally, 1994 dalam Ghozali, 2018: 46). Menurut Arifin (2017: 79), nilai alfa cronbach awalnya dibandingkan dengan 0,6 untuk menentukan reliabilitas (Arifin 2017: 79).

3.11 Analisis Data

Setelah mengumpulkan data dari responden atau sumber lain, langkah selanjutnya adalah analisis. Analisis data adalah mengkategorikan informasi menurut faktor-faktor yang dipertimbangkan, mengaturnya dengan cara yang bermakna, menerapkannya pada masalah yang dihadapi, dan mengukur kelayakannya sebagai hipotesis yang dapat diuji (Sugiyono, 2013: 243). Untuk mengetahui hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y). Peneliti akan menggunakan uji normalitas data, uji linieritas, uji korelasi, dan uji hipotesis.

3.11.2 Uji Linearitas dan Normalitas

3.11.2.1 Uji Linieritas

Ketika ingin diketahui apakah variabel independen dan variabel dependen memiliki hubungan linier, dapat menjalankan uji linieritas. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan linier antara kedua variabel tersebut (Sugiyono dan Susanto, 2015 dalam Dewi & Nathania, 2018: 66). Uji linieritas dapat diuji melalui *Test of Linearity* (Sugiyono dan Susanto, 2015 dalam Dewi & Nathania, 2018: 66). Mengingat kriteria yang relevan, Dengan asumsi nilai sig linearitas kurang dari 0,05, kita dapat mengatakan bahwa koneksi adalah linier jika dan hanya jika (Sugiyono dan Susanto, 2015 Uji normalitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah sampel data mengikuti distribusi normal (Arifin, 2017: 89-90). Hal ini dilakukan untuk memeriksa apakah nilai residu didistribusikan secara normal (variabel pengganggu) setelah menerapkan model regresi. (Ghozali, 2018: 161). Nilai residual merupakan selisih antara nilai observasi aktual dan nilai yang diharapkan dari model regresi, menurut Ghozali (2018: 161), agar model regresi dapat diterima, maka nilai residual harus terdistribusi secara normal. Dengan membandingkan nilai Asymp, kita dapat mempelajari apakah data mengikuti distribusi normal. Sig. dengan 0,5, jika nilai tersebut lebih besar, maka data tersebut dapat dikatakan terdistribusi secara normal, sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Arifin (2017: 89-90), nilai Asymp. Sig. dapat digunakan sebagai acuan dalam mengevaluasi apakah data terdistribusi secara normal atau tidak.

3.11.3 Uji Korelasi

Untuk mengetahui kekuatan hubungan antara dua variabel maka peneliti melakukan uji korelasi (Arifin, 2017: 135). Untuk menguji korelasi peneliti menggunakan metode analisis korelasi pearson dengan bantuan *software SPSS*. Berikut kriteria yang dinyatakan oleh (Arifin, 2017: 137) mampu mengukur sejauh mana satu variabel mempengaruhi yang lain.

Koefisien Korelasi	Tingkat Kekuatan Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Tabel 3. 2 Tabel tingkatan korelasi

3.11.4 Uji Hipotesis

Terdapat 3 macam jenis hipotesis, yaitu yang pertama adalah hipotesis deskriptif, kedua hipotesis komparatif dan yang terakhir hipotesis asosiatif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis hipotesis asosiatif. Hipotesis asosiatif adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif, dimana menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih Sugiyono (2013). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan hipotesis asosiatif karena peneliti ingin mengetahui hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y).