



BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam usaha menguji hipotesis yang telah disusun. Dalam penelitian yang bersifat kuantitatif ini, maka proses penelitian banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan, penafsiran dan penyajian hasil.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel bebas : kontrol diri

Variabel terikat : kecanduan *game online*

C. Definisi Operasional

a. Kontrol diri

Kontrol diri diartikan sebagai kemampuan menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk-bentuk perilaku yang dapat membawanya ke arah konsekuensi positif. Skala kontrol diri mengungkapkan seberapa tinggi kontrol diri pada subjek penelitian. Skala kontrol diri disusun berdasarkan aspek-aspek sebagai berikut: kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Kontrol diri diungkap melalui jumlah skor pada skala kontrol diri dengan asumsi semakin tinggi skor pada skala maka semakin tinggi kontrol diri, sebaliknya semakin rendah skor pada skala maka semakin rendah kontrol diri.

b. Kecanduan *game online*

kecanduan *game online* dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap *game online* yang berlebihan dan hal tersebut dapat berpengaruh negatif bagi individu. Skala kecanduan *game online* mengungkapkan seberapa tinggi kecanduan pada subjek penelitian. Skala kecanduan *game online* disusun berdasarkan aspek-aspek sebagai berikut: *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict, relapse*. Kecanduan *game online* diungkap melalui jumlah skor pada skala kecanduan *game online* dengan asumsi semakin tinggi skor pada skala maka semakin tinggi kecanduan *game online*, sebaliknya semakin rendah skor pada skala maka semakin rendah kecanduan *game online*.

D. Populasi dan Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah seluruh subjek yang dimaksud untuk diteliti. Populasi dibatasi sebagai sejumlah subjek atau individu yang paling sedikit memiliki satu sifat yang sama (Bungin, 2005). Populasi pada penelitian ini adalah remaja yang berusia 15-18 tahun, yang bersekolah di SMA Negeri 1 Kecamatan Idi Rayeuk, Kabupaten Aceh Timur, berjumlah 650 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi atau sejumlah penduduk yang jumlahnya kurang dari jumlah populasi dan harus mempunyai paling sedikit satu sifat yang sama. Sampel pada penelitian ini adalah siswa di SMA Negeri 1 Jln. T.anoe Kecamatan Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur di kelas X berjumlah 107 siswa.

Karakteristik sampel pada penelitian ini adalah :

1. Remaja berusia 15-18 tahun
2. Sering bermain *game online*(30 jam perminggu)

c. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *Nonprobability Sampling Design*, adalah penarikan sampel tidak penuh dilakukan dengan menggunakan hukum probabilitas, artinya bahwa tidak semua unit populasi memiliki kesempatan untuk dijadikan sampel penelitian. Hal ini karena sifat populasi itu sendiri yang *heterogen* sehingga terdapat diskriminasi tertentu dalam unit-unit populasi (Bungin, 2005). Teknik nonprobabilitas yang di gunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel pada

penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Jln. T.anoe Kecamatan Idi Rayeuk Kabupaten Aceh Timur di kelas X berjumlah 107 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan adalah teknik skala. Skala adalah data yang diungkap berupa konstruk atau konsep psikologis yang menggambarkan aspek kepribadian individu.

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam penelitian akan menghasilkan data kuantitatif (Azwar, 2006). Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert.

Skala likert (Azwar, 2006) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dalam penelitian ini menggunakan 2 skala, yaitu:

1. Skala kontrol diri

Skala ini bertujuan untuk mengukur kontrol diri pada subjek penelitian. Skala kontrol diri disusun berdasarkan aspek-aspek sebagai berikut: kontrol perilaku (kesiapan tersedianya suatu respons yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan, kontrol kognitif (kemampuan individu dalam mengolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi,

menilai, atau menghubungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan), dan kontrol keputusan (kemampuan seseorang untuk memilih hasil atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya).

Skala ini akan di skor berdasarkan skala likert dengan 5 alternatif jawaban untuk item yang bersifat favourable nilai 5 diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 4 untuk jawaban setuju (S), nilai 3 diberikan untuk jawaban Netral (N) nilai 2 diberikan untuk jawaban tidak setuju (TS), dan nilai 1 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS). Sebaliknya untuk item yang bersifat unfavourable nilai 1 diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 2 untuk jawaban setuju (S), nilai 3 diberikan untuk jawaban Netral (N), nilai 4 diberikan untuk jawaban tidak setuju (TS), dan nilai 5 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS).

Tabel Skor untuk Pernyataan Skala Kontrol Diri

Favorable	Skor	Unfavorable	Skor
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Netral	3	Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

2. Skala kecanduan *game online*

Skala ini bertujuan untuk mengukur kecanduan *game online* pada subjek penelitian. Skala kecanduan *game online* disusun berdasarkan aspek-aspek sebagai berikut: *salience* (keterlibatan yang tinggi saat bermain *game online*, dimana terdapat perasaan senang dan tenang saat perilaku kecanduan itu muncul), *mood modification*(keterlibatan yang tinggi saat bermain *game online*, dimana terdapat perasaan senang dan tenang saat perilaku kecanduan itu muncul), *tolerance*(aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan), *withdrawal symptoms*(perasaan tidak menyenangkan yang terjadi ketika tidak melakukan aktivitas bermain *game*), *conflict* (mengarah pada konflik yang terjadi antara pecandu *game* dengan lingkungan sekitarnya, konflik dalam tugas lainnya (pekerjaan, tugas, kehidupan sosial, hobi) atau konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game online*, dan *relapse*(kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol).

Skala ini akan di skor berdasarkan skala likert dengan 5 pilihan jawaban untuk item yang bersifat favourable nilai 5 diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 4 untuk jawaban setuju (S), nilai 3 diberikan untuk jawaban Netral (N), nilai 2 diberikan untuk jawaban tidak setuju (TS), dan nilai 1 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS). Sebaliknya untuk item yang bersifat unfavourable nilai 1 diberikan untuk jawaban sangat setuju (SS), nilai 2 untuk jawaban setuju

(S), nilai 3 diberikan untuk jawaban Netral (N), nilai 4 diberikan untuk jawaban tidak setuju (TS), dan nilai 5 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju (STS).

Tabel Skor untuk Pernyataan Skala Kecanduan *Game Online*

Favorable	Skor	Unfavorable	Skor
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Netral (N)	3	Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Pada teknik skala individu diminta untuk menjawab pernyataan dan pertanyaan yang telah tersedia.

Pernyataan terdiri dari III bagian ;

1. Bagian I berisi pernyataan yang mengenai identitas individu seperti :
nama, agama, suku.
2. Bagian II berisi tentang faktor internal dengan pernyataan seperti :
umur, jenis kelamin.
3. Bagian III adalah skala kontrol diri dan skala kecanduan *game online*.

F. VALIDITAS DAN REABILITAS

Alat ukur yang digunakan dalam sebuah penelitian selayaknya adalah alat ukur yang baik. Alat ukur yang baik adalah alat ukur yang

valid dan realibel. Adapun pengertian valid dan realibel adalah sebagai berikut:

a. Validitas

Validitas (Azwar, 2013) mempunyai arti sejauhmana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya.

Adapun teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur dalam penelitian ini adalah Analisis *Product Moment Pearson*, yaitu dengan mengdeklamasikan antara skor yang diperoleh pada masing-masing item dengan skor alat ukur.

Rumus validitas sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{N}}{\sqrt{[(\sum x^2) - \frac{(\sum x)^2}{N}][(\sum y^2) - \frac{(\sum y)^2}{N}]}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien kolerasi antara variabel x (skor subjek setiap item) dengan variabel y

$\sum xy$: jumlah dari hasil perkalian antara variabel x (total skor subjek dari seluruh item) dengan variabel y.

$\sum X$: jumlah skor setiap item x

$\sum Y$: jumlah skor seluruh tiap item y.

N : jumlah subjek

b. Reabilitas

Reliabilitas(Azwar, 2013) mempunyai arti sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya.

Analisis reabilitas pada skala kontrol diri dan kecanduan *game onlinedapat* dipakai metode Alpha Cronbach's dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta b^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan :

$r_{(11)}$:reabilitas instrumen

K : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma$: jumlah varian butir

σ^2 : varian total

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan teknik korelasi *Product Moment Pearson* dengan perhitungannya menggunakan program SPSS. Teknik korelasi *product moment pearson*(Bungin, 2005) adalah teknik korelasi tunggal yang digunakan untuk mencari korelasi atau mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang *signifikan* (meyakinkan) antara dua variabel penelitian.

Rumus Korelasi *Product Moment Pearson* adalah:

$$r = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{\left(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n} \right) \left(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n} \right)}}$$

Ket :