

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel penelitian

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

3.1.1 Variabel bebas

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kontrol diri.

3.1.2 Variabel tergantung

Variabel tergantung yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game online addiction*.

3.2 Definisi Operasional

3.2.1 *Game Online Addiction*

Game online addiction adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan oleh individu yang ingin terus bermain *game online* sehingga lupa waktu dan dimungkinkan individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya keinginan untuk berhenti bermain *game*. Skala yang digunakan untuk mengukur kecanduan *game online* adalah *game addiction scale* (GAS). Skala ini dimodifikasi dari teori Lemmens, dkk., (2009) dengan mengacu pada aspek *game addiction*, yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, problems*.

3.2.2 Kontrol diri

Kontrol diri adalah suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungan, serta kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor perilaku yang sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilakunya. Skala yang digunakan untuk mengukur kontrol diri adalah skala kontrol diri yang dibuat sendiri oleh peneliti. Skala ini mengacu pada teori Averill (Ghufron & Suminta, 2017) dengan menggunakan 3 aspek, yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, kontrol keputusan.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini menggunakan remaja yang berkecanduan *game online*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purpose sampling* yaitu metode pemilihan sampel berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan penelitian. Karakteristik subjek diantaranya:

- a. Remaja laki-laki/perempuan
- b. Berusia dari 11 tahun hingga 20 tahun.
- c. Remaja yang aktif bermain *game online* dengan siklus bermain selama lebih dari 6 jam sehari.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data dari kuesioner. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tertutup maupun terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau melalui internet (Sugiyono, 2015).

Skala yang digunakan adalah skala likert dengan 4 pilihan jawaban yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Didasari oleh pernyataan Anderson (Supratiknya, 2014) yang mengatakan bahwa penggunaan pilihan jawaban memaksa subjek untuk memilih antara jawaban sesuai atau tidak sesuai sehingga subjek tidak dapat memberikan jawaban netral.

Tabel 3.1
Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor <i>Favorable</i>	Skor <i>Unfavorable</i>
SS (Sangat Sesuai)	4	1
S (Sesuai)	3	2
S (Tidak Sesuai)	2	3
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1	4

Setelah peneliti mampu mengidentifikasi alat ukur yang hendak digunakan dalam penelitian ini, maka langkah yang dapat dilakukan selanjutnya adalah menyusun *blueprint*. *Blueprint* dapat memberikan gambaran terkait bagaimana isi dari skala yang telah disusun oleh peneliti selain itu *blueprint*

dapat menjadi dasar dari peneliti agar tidak terlalu meluas dalam mencari data (Azwar, 2019). Skala psikologi yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yaitu *game online addiction* dan kontrol diri.

3.4.1 Skala *game online addiction*

Skala *game online addiction* yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi berdasarkan aspek-aspek yang telah dikemukakan oleh Lemmens, dkk., (2009), yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems*. Skala ini berjumlah 30 aitem dimana 23 aitem termasuk dalam aitem *favorable* dan 7 aitem *unfavorable*. Berikut adalah *blue print* skala *game online addiction* sebelum uji coba dapat dilihat pada tabel ini:

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN

Tabel 3.2
Blueprint Skala Game Online Addiction Sebelum Uji Coba

No	Aspek	Indikator	No item			
			F	Jumlah	UF	Jumlah
1	<i>Saliance</i>	Memikirkan game yang dimainkan	1,4	2	5	1
		Menghabiskan waktu untuk bermain game online	6	1	9	1
2	<i>Tolerance</i>	Aktivitas meningkat waktu bermain bertambah	8,10,22,30	5	3	1
3	<i>Mood modification</i>	Penenangan diri	11,12,16,24,26	5	-	-
4	<i>Withdrawal</i>	Perasaan yang tidak menyenangkan	13,17,25	3	7	1
5	<i>Relapse</i>	Bermain berulang-ulang kali	14, 18	2	15	1
6	<i>Conflict</i>	konflik interpersonal aktivitas bermain <i>game online</i> secara berlebihan	19,27	2	21	1
7	<i>Problems</i>	Terganggunya aktivitas sehari-hari	20,28,29	3	2	1
				23		7

3.4.2 Skala kontrol diri

Skala ini dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek yang telah dikemukakan oleh Averill (Ghufron & Suminta, 2017), yaitu aspek perilaku, aspek kognitif dan aspek pengambilan keputusan. Jumlah skala kontrol diri ini adalah 33 aitem, dimana 17 aitem

termasuk aitem *favorable* dan 16 aitem *unfavorable*. Berikut adalah *blue print* skala kontrol diri sebelum uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Blueprint Skala Kontrol Diri Sebelum Uji Coba

No	Aspek	Indikator	No Item			
			F	Jumlah	UF	Jumlah
1.	kontrol perilaku	Mampu mengendalikan perilaku	1,5,8	2	12	1
		Mampu mengontrol perilaku positif	10	1	33,11,13	3
2.	kontrol kognitif	Mampu melihat pengalaman yang tidak menyenangkan dari segi positif	2,4,9,15	4	3,7,14,26	4
		Mampu melakukan penilaian situasi secara positif dengan subyektif	28,30,32	3	17,19,21,23	4
		Mampu mengambil keputusan	24,16,18	3	27,29	2
3.	Mengontrol keputusan	Tindakan secara positif atas permasalahan yang dihadapi	22,25,31	3	20,6	2
		Mampu mengambil keputusan	22,25,31	3	20,6	2
				17		16

3.5 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data statistik yang berbentuk korelasi sebab akibat atau dapat dikatakan dengan hubungan pengaruh dengan menggunakan model regresi sederhana dengan menggunakan aplikasi statistik SPSS 25 *for windows*. Teknik pengolahan data yang dipakai dalam menggambarkan hubungan kedua variabel yaitu analisis uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Peneliti menggunakan data statistik deskriptif untuk dapat memberikan gambaran umum kondisi yang terjadi dilokasi penelitian atau data hasil penelitian. Selain itu peneliti menggunakan regresi sederhana untuk menunjukkan adanya pengaruh antar variabel-variabel tersebut.

3.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data penelitian yang telah didapatkan dapat mewakili keadaan populasi. Uji normalitas dilakukan dengan SPSS 25 menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, apabila nilai (sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa data terdistribusi normal (Ghozali, 2018).

3.5.2 Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah garis regresi kedua variabel berbentuk linier atau tidak dengan kata lain uji linearitas ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji linieritas dilakukan menggunakan

SPSS 25. Kedua variabel dapat dikatakan berhubungan linier jika $p > 0,05$ (Ghozali, 2018).

3.5.3 Uji Hipotesis

Metode analisis yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara kontrol diri terhadap *game online addiction* pada remaja adalah uji korelasi *Rank Spearman*, untuk menguji hubungan antara variabel, variabel (kontrol diri) dan variabel (*addiction game*). Pengolahan data hasil penelitian dilakukan dengan bantuan SPSS *Statistic* versi 25. Ketika koefisien korelasi memiliki taraf signifikansi $< 0,05$ maka dapat dinyatakan terdapat korelasi yang signifikansi antara kedua variabel (Ahmaddien & Syarkani, 2019).

Menurut Sugiyono (2015) sebagai penafsiran untuk hasil koefisien korelasi yang tinggi ataupun rendah untuk mengetahui hubungan keduanya dilakukan berdasarkan pedoman atau ketentuan-ketentuan tertentu. Penafsiran tingkat hubungan kedua variabel dapat berpedoman pada ketentuan table 3.4.

Tabel 3.4
Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Lemah
0,20 - 0,399	Lemah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

3.6 Kredibilitas

Validasi dan reliabilitas merupakan dua hal yang saling berkaitan dan sangat berperan dalam menentukan kualitas alat ukur. Data yang akan diolah dalam penelitian ini nantinya harus berasal dari alat ukur yang mencerminkan fenomena yang diukur. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis butir yaitu validitas dan reliabilitas.

3.6.1 Uji Validitas

Penelitian ini memerlukan uji validitas untuk kuesioner yang telah disusun oleh peneliti. Uji validitas merupakan suatu tes atau instrument penelitian pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2019).

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah kuesioner yang digunakan untuk mengambil data sudah valid atau belum. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan angka 1 untuk yang tidak relevan dan angka 5 untuk yang sangat relevan. Penelitian ini menggunakan rumus Aiken's V, yaitu:

$$V = \Sigma s / [n(c-1)]$$

Keterangan :

ΣS = Total skor yang diberikan (n) dalam satu aitem s = r-lo

r = Angka yang diperoleh dari Expert

l_0 = Angka yang berasal dari penilaian validitas terendah (yaitu 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (yaitu 4)

n = Banyaknya rater (expert)

Nilai koefisien Aiken's V berkisar antara 0 – 1. Jika nilai koefisien Aiken's V di atas 0.5 maka berarti aitem tersebut dikategorisasikan valid yang artinya aitem tersebut sudah mewakili konstruk yang akan diukur (Azwar, 2019).

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS *for windows* versi 25. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi dari alat ukur dalam mengungkap fenomena yang terjadi walaupun dilakukan dalam waktu yang berbeda. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (*reliable*). Walaupun reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti kepercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi, dan sebagainya, namun ide pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2019).

Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan uji *Alpha Cronbach* karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Koefisien reliabilitas menurut *alpha cronbach* yang dapat diterima adalah minimal 0,70 atau 0,7 dan apabila nilai koefisiennya

mencapai angka 0,90 atau mendekati angka 1.00 maka bisa dikatakan reliabilitasnya memuaskan (Azwar, 2019).

3.7 Rancangan Penelitian

3.7.1 Prosedur Penelitian

Penelitian menggunakan tahapan-tahapan penelitian supaya peneliti memperoleh hasil data sesuai yang diinginkan, hasil yang valid dan maksimal tahapan tersebut yaitu:

a. **Persiapan Penelitian**

Pada tahap ini, langkah-langkah yang digunakan yaitu mengajukan judul dan latar belakang ke BAA FES melalui *link google form*. Kemudian di proses oleh BAA dan diajukan ke prodi. Setelah itu prodi menerima berkas pengajuan judul skripsi. Apabila judul yang di ajukan diterima oleh prodi, maka langsung akan menerima plotting dosen pembimbing skripsi dan dosen pembimbing skripsi mendapat surat tugas sebagai dosen pembimbing skripsi. Setelah itu dapat memulai bimbingan serta penyusunan proposal skripsi. Dalam penyusunan proposal skripsi, peneliti secara rutin melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing skripsi, dari awal penyusunan BAB I hingga BAB III, dan menyusun angket dan daftar pernyataan yang akan digunakan dalam pengambilan data.

Tahap selanjutnya setelah proposal skripsi telah tersusun dan disetujui oleh dosen pembimbing skripsi, langkah selanjutnya

mendaftar dan menunggu jadwal sidang skripsi. Selanjutnya peneliti memastikan kembali mengenai angket atau kuisisioner dan jumlah subjek yang akan berpartisipasi dalam penelitian tersebut sehingga dapat mempermudah dalam pengambilan data.

b. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti harus menyiapkan pertanyaan atau pernyataan untuk divalidasi. Dilanjut dengan membuat kuesioner dalam bentuk kertas cetak atau *google form*. Memberikan kuesioner kepada user remaja *game online* yang kebetulan ditemui untuk menjadi sampel penelitian untuk mengetahui hubungan *game addiction* terhadap kontrol diri pada remaja. Kriteria subjek penelitian ini berusia 11-20 tahun. Kuesioner disebarkan oleh peneliti melalui media social. Setelah data sudah diproses sesuai target peneliti, maka tahap selanjutnya, dilakukan analisis data menggunakan SPSS *for windows* versi 25.

c. Analisis Data

Analisis data yaitu tahapan di mana peneliti melakukan analisis dari data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Data yang telah dikumpulkan tersebut, dianalisis menggunakan uji statistik anava dua jalur. Peneliti akan menganalisa hasil data yang didapat di lapangan, maka Langkah selanjutnya menyusun BAB IV dan V, dan peneliti melakukan secara rutin bimbingan kepada dosen pembimbing skripsi supaya skripsi yang sedang dilakukan sesuai

dengan tujuan awal pengerjaan skripsi. Pada tahap ini peneliti memperoleh “Apakah ada hubungan antara kontrol diri terhadap *game online addiction* pada remaja”.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
PERPUSTAKAAN