

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

3.1.1 Variabel bebas

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online*.

3.1.2 Variabel tergantung

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah agresivitas.

3.2 Definisi Operasional

3.2.1 Kecanduan *game online*

Dipengaruhi dengan adanya paparan *game* yang selalu dimainkan setiap hari tanpa memperhatikan waktu. Individu dapat menjadi kecanduan *game online* dipengaruhi juga dengan adanya tantangan pada setiap *game* yang dimainkan sehingga membuat individu tidak menyerah sebelum mendapatkan kepuasan bermain *game*. Aspek dari kecanduan *game online* merupakan kegiatan yang dimana sudah berlebihan, sehingga melupakan banyak kegiatan dan membuat individu tidak berhenti untuk memikirkan bermain *game online* dan menjauh dari lingkungan sosialnya. Kecanduan *game online* memiliki dua faktor yaitu faktor internal dan

faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada pada diri individu seperti adanya keinginan untuk bermain *game online* secara terus menerus. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri individu biasanya dari lingkungan tempat tinggal dan lingkungan keluarga. Skala yang digunakan peneliti untuk mengukur kecanduan *game online* yaitu peneliti membuat sendiri dengan sesuai aspek dari (King & Delfabbro, 2018).

3.2.2 Agresivitas

Merupakan tindakan yang dapat melukai seseorang dalam bentuk psikis maupun fisik. Tindakan agresivitas dapat berupa cacian, makian, umpatan dalam bentuk verbal. Bentuk nonverbal dapat berupa pukulan, tendangan, dan tamparan. Tindak agresivitas merupakan tindakan yang masuk dalam kekerasan dan dapat masuk dalam tindakan pidana. Aspek agresivitas merupakan perilaku yang dapat dilakukan secara verbal maupun nonverbal yang dapat dilakukan dengan semua makhluk hidup. Faktor perilaku agresivitas dapat muncul dari berbagai faktor seperti faktor lingkungan, keluarga, emosional, media masa, tontonan game dll. Skala yang digunakan untuk mengukur tingkat agresivitas yaitu menggunakan skala Buss & Perry (Von & Werner, 2005).

3.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini menggunakan remaja yang kecanduan *game online*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu suatu metode pemilihan sampel dimana peneliti mengambil subjek berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Karakter subjek yang dibutuhkan yaitu:

- a. Laki-laki
- b. Berusia 12-20 tahun
- c. Bermain *game online* di warung internet minimal 4-5 hari dalam seminggu

3.4 Metode Pengumpulan Data

Alat ukur yang akan digunakan peneliti yaitu untuk mengukur kecanduan *game online* peneliti membuat skala sendiri sesuai dengan aspek dari (King dan Delfabbro, 2018), lalu untuk mengukur tingkat agresivitas menggunakan alat ukur adaptasi dari teori (Buss & Perry, 1992) dan yang sudah diadaptasi oleh (Von Colloni, 2005). Peneliti mengartikan dari bahasa inggris ke Indonesia, setelah itu menguji bahasa dan dilanjut *expert judgement*.

Metode pengukuran yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala. Skala yang digunakan adalah skala likert dengan 5 pilihan jawaban yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), N (Netral), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Peneliti menggunakan skala likert dengan 5 pilihan

jawaban karena peneliti memberikan kesempatan bagi responden untuk memilih jawaban dengan pilihan jawaban netral (Azwar, 2012). Edwards dan Azwar (Azwar, 2012) mengatakan skor pilihan yang paling kiri adalah yang terkecil dan ke kanan semakin besar. Metode ini disebut dengan nama *method of summated ratings* yang mentransformasi pilihan jawaban ordinal menjadi kuantitas berskala interval.

Tabel 3.1 Penilaian Kuesioner

| Kategori Respon | | | | |
|-----------------|----|---|----|----|
| STS | TS | N | SS | SS |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

Tabel 3.2 *Blueprint* Skala Kecanduan *Game online* Sebelum Uji Coba

| Aspek | Indikator | F | | UF | |
|-----------------------------|---|-------------------|--------|-----------|--------|
| | | Nomor | Jumlah | Nomor | Jumlah |
| <i>a. Saliance</i> | Mendominasi Pikiran, Perasaan, Tingkah laku berlebihan | 3, 15, 16, 27, 28 | 5 | 14 | 1 |
| <i>b. Tolerance</i> | Peningkatan, Waktu bermain bertambah, | 1,2 | 2 | 4, 13 | 2 |
| <i>c. Mood Modification</i> | Pengalaman individu, Mengalami perasaan senang dan tenang | 5, 6, 17 | 3 | 7 | 1 |
| <i>d. Withdrawal</i> | Muncul perasaan tidak nyaman jika tidak bermain <i>game online</i> , Tidak suka jika intensitas bermain <i>game online</i> dikurangi, Memunculkan sikap marah | 8, 10, 11 | 3 | 9, 12, 18 | 3 |
| <i>e. Relapse</i> | Kecenderungan beriman <i>game online</i> lebih parah, Bermain secara berulang kali | 22, 23, 24, 26 | 4 | 0 | 0 |
| <i>f. Conflict</i> | Aktivitas bermain <i>game online</i> berlebihan, Adanya argument antar pemain | 20, 21 | 2 | 19, 25 | 2 |
| Jumlah | | | 19 | | 9 |

Tabel 3.3 *Blueprint* Skala Agresivitas Sebelum Uji Coba

| Aspek | Indikator | F | | UF | |
|---|---|------------------------------------|--------|-------|--------|
| | | Nomor | Jumlah | Nomor | Jumlah |
| a. Agresi Fisik (<i>Physical Aggression</i>) | Perkelahian, menyerang orang lain, berlaku kasar, persaingan yang ekstrim | 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 | 8 | 0 | 0 |
| b. Agresi Verbal (<i>Verbal Aggression</i>) | Menyerang orang lain secara verbal, Memberikan stimulus yang merugikan dan menyakitkan dengan verbalnya, Adanya penolakan | 3, 7, 10, 22, 23 | 4 | 0 | 0 |
| c. Kemarahan (<i>Anger</i>) | Perasaan marah, kesal, dan sebal, Temperamental, Sulit mengendalikan amarah | 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9 | 6 | 0 | 0 |
| d. Permusuhan (<i>Hostility</i>) | Kecemburuan dan keirian, ketidakpercayaan dan kekhawatiran, ada permusuhan dengan orang lain | 11, 12, 24, 25, 26, 27, 28, 29 | 6 | 0 | 0 |
| Total | | | 29 | | 0 |

3.5 Metode Analisis Data

Menganalisis data penelitian ini, peneliti menggunakan SPSS versi 25 karena penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif sehingga untuk menganalisis datanya digunakan analisis statistik. Metode analisis data yang dipilih peneliti untuk digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik regresi

non linear sederhana. Sebelum melakukan uji hipotesis untuk menguji pengaruh terhadap variabel, maka terlebih dahulu melakukan uji asumsi yaitu:

3.5.1 Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu untuk membuktikan apakah data empirik yang sudah diperoleh sesuai dengan distribusi normal atau tidak. Uji normalitas perlu diuji karena merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi saat hendak melakukan analisis statistika (Widana dan Muliani, 2020).

3.5.2 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antara variable bebas dan variable tergantung apakah linear atau tidak. linear sendiri dapat diartikan hubungan seperti garis lurus. Uji linearitas biasanya digunakan sebagai persyaratan analisis data penelitian menggunakan regresi linear sederhana (Widana dan Muliani, 2020).

3.5.3 Uji Heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah uji asumsi klasik yang harus dipenuhi dalam analisis regresi. Uji heterokedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi bias atau tidak dalam suatu model analisi regresi (Widana dan Muliani, 2020).

3.6 Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah skala yang digunakan untuk mengambil data sudah valid atau belum. Peneliti melakukan pengujian validitas kriteria pada aitem pernyataan agar dapat mengetahui apakah aitem pernyataan yang digunakan untuk mengambil data penelitian dapat dikatakan valid. Uji Validitas Kriteria dalam penelitian ini menggunakan *product moment*. Uji Validitas kriteria dihitung menggunakan SPSS versi 25. Aitem pernyataan yang dapat dikatakan valid yaitu berkisar antara 0,3 sampai 0,5 (Azwar, 2012). Skala kecanduan *game online* ini memiliki parameter yang bergerak dari 0,310-0,959, selanjutnya untuk agresivitas bergerak dari 0,573-0,944

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan SPSS versi 25 untuk mengetahui apakah sudah konsistensi pada alat ukur yang digunakan. Salah satu formula konsisten yang digunakan adalah cronbach's alpha (α). Parameter uji reliabilitas bergerak dari 0,959-0,963 pada kecanduan *game online* dan 0,978-0,979 pada agresivitas.

3.7 Rancangan Penelitian

3.7.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian

kuantitatif adalah suatu penelitian yang pada untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan oleh peneliti. Menurut (Sugiyono, 2015) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bentuk datanya berupa angka-angka, mulai dari pengumpulan data hingga hasil dari mengolah datanya.

Penelitian ini untuk menguji pengaruh variabel X (Kecanduan *Game Online*) terhadap Y (Tingkat Agresivitas). Untuk menganalisis pengaruh masing-masing variabel menggunakan teknis analisis regresi linier sederhana. Alasan dipilihnya jenis penelitian ini karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan *game online* terhadap tingkat agresivitas pada remaja.

3.7.2 Prosedur Penelitian

Penelitian memakai tahapan-tahapan penelitian agar peneliti memperoleh hasil sesuai yang diinginkan, hasil yang valid dan maksimal tahapan tersebut yaitu :

a. Persiapan Penelitian

Pada tahap ini, langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengajukan judul penelitian kepada dosen pembimbing

- 2) Konsultasi dengan dosen pembimbing
- 3) Revisi Proposal
- 4) Melakukan Seminar Proposal
- 5) Membuat *list* warung internet mana saja yang dapat didatangi di kabupaten Sleman
- 6) Meminta surat permohonan izin penelitian dari kampus

b. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini peneliti harus menyiapkan pertanyaan atau pernyataan untuk divalidasi. Dilanjut dengan membuat kuesioner dalam bentuk *google form*.

- c. Memberikan kuesioner kepada user remaja *game online* yang datang diwarung internet untuk menjadi sampel penelitian untuk mengetahui tingkat agresivitas remaja yang kecanduan *game online*.

d. Pengumpulan Data

Pengumpulan data oleh peneliti yaitu peneliti mengumpulkan semua data-data yang ada di lapangan yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti baik berupa dokumen, file ataupun lainnya.

e. 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 anova dua jalur.

f. Interpretasi

Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka dapat diketahui interpretasi data yang dianalisis tersebut, maka hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak.

g. Kesimpulan

Kesimpulan merupakan rangkuman hasil penelitian yang dapat diperoleh melalui tahap interpretasi data.