

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Investasi sistematis dalam sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika, atau, komputasi adalah jenis penelitian kuantitatif. Sugiyono (2014) memaparkan bahwa Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Teknik analisis data yaitu digunakan adalah regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2017) analisis regresi linear sederhana ini berguna untuk mengetahui pengaruh secara linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini, persamaan regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh. Pada penelitian ini metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara kontrol diri (X) terhadap kecanduan judi *Online* (Y) pada pekerja di kota X.

3.2. Identifikasi Variabel

Variabel merupakan nilai variabel dapat berubah, artinya angkanya dapat berbeda-beda tergantung pada topik atau objek. Variasi angka termasuk tidak hanya dalam arti variasi kuantitatif akan tetapi juga dapat mengandung arti variasi kualitatif. Identifikasi variabel merupakan langkah penetapan variabel-variabel utama dalam penelitian dan penentuan fungsinya masing-masing (Azwar, 2012).

3.2.1 Variabel Dependen

Variabel dependen ialah Variabel Terikat (Y) merupakan variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel lain atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel X (Azwar, 2011:74). Variabel terikat dari penelitian ini adalah Kecanduan Judi *Online*.

3.2.2 Variabel Independen

Variabel Independen ialah Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain (Azwar, 2011:74). Variabel bebas biasanya disimbolkan dengan huruf X. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Kontrol Diri.

3.3. Definisi Oprasional

Sugiyono (2017) definisi operasional adalah definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti, atau menspesifikasikan kegiatan yang diperlukan untuk mengukur atau memanipulasi variabel tersebut.

3.3.1 Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam mengatur pikiran, emosi, dan perilaku agar tetap selaras dengan nilai, norma, serta tujuan jangka panjang, khususnya saat menghadapi dorongan atau godaan sesaat. Kontrol diri mencakup aspek menahan dorongan (*inhibitory control*) dan memulai serta mempertahankan tindakan sesuai tujuan (*initiative control*), yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Individu dengan kontrol diri yang baik cenderung mampu menghindari perilaku menyimpang, menyesuaikan diri secara sosial, serta mencapai keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam penelitian ini, kontrol diri diukur menggunakan skala kontrol diri yang dikembangkan berdasarkan teori dari De Ridder et al., (2012) dan diadaptasi oleh Arifin dan Milla (2020). Skala ini terdiri dari 10 item dengan skala Likert. Skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat kontrol diri yang lebih baik, sedangkan skor yang lebih rendah menunjukkan rendahnya kemampuan kontrol diri.

3.3.2 Kecanduan Judi *Online*

Kecanduan judi *online* merupakan suatu bentuk kecanduan perilaku yang ditandai oleh dorongan berjudi yang tidak terkendali, pola perilaku kompulsif, serta ketidakmampuan individu untuk menghentikan aktivitas berjudi meskipun telah menimbulkan konsekuensi negatif yang serius secara finansial, psikologis, sosial, dan kesehatan mental. Variabel ini diukur menggunakan skala *Online Gambling Symptom Assessment Scale* (OGSAS) yang dikembangkan oleh Kalkan dan Griffiths (2021) dan diadaptasi oleh Ananda (2024). Skala ini terdiri dari 12 item dengan skala Likert. Skor

yang tinggi menunjukkan tingkat kecanduan judi *online* yang tinggi, sedangkan skor rendah menunjukkan tingkat kecanduan yang rendah.

1. Penggunaan perjudian *online* berulang
2. Frekuensi perilaku perjudian durasi bermain judi *online*
3. Kegembiraan sebelum dan saat bermain
4. Perasaan kemenangan yang menyenangkan
5. Tekanan emosional akibat perjudian
6. Kesulitan sosial dan kesehatan setelah berjudi

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh pekerja di Kota Gresik yang sedang bekerja dan memiliki akses terhadap internet.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dianggap mewakili seluruh populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu (Sugiyono, 2017). Kriteria dalam penelitian ini yaitu:

1. Pekerja yang berada dalam rentang usia produktif, yaitu antara 20 hingga 50 tahun
2. Berdomisili atau bekerja di wilayah kota Gresik.
3. Subjek penelitian harus memiliki akses terhadap internet dan perangkat digital seperti smartphone atau komputer, karena penelitian ini berfokus pada kecanduan judi *online* yang dilakukan melalui media daring.
4. Subjek pernah melakukan aktivitas judi *online*.
5. Bersedia mengisi informed consent

Jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus Green (1991), yang digunakan untuk menghitung jumlah minimum sampel pada analisis regresi linear sederhana. Adapun rumus Green adalah sebagai berikut:

Rumus 3.1 Rumus Green

$$n \geq 50 + 8m$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah minimum sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah minimal 58 responden, yang merupakan sekitar 0,0084% dari total populasi pekerja di Kota Gresik. Jumlah ini dianggap memadai secara statistik untuk analisis regresi linear sederhana.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah sebuah cara-cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner berbasis skala psikologis yang disebarikan melalui *Google Form*. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada orang yang menjawabnya. Penggunaan metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik responden, yaitu pekerja yang memiliki akses terhadap internet dan teknologi digital.

3.5.1 Skala Kontrol Diri

Skala kontrol diri dikembangkan berdasarkan teori dari De Ridder et al., (2012) yang diadaptasi oleh Arifin dan Milla (2020). Skala ini mengukur dua aspek utama yaitu, *inhibitory Self-control* merupakan kemampuan menahan perilaku impulsif, dan *initiatory Self-control* merupakan kemampuan memulai dan mempertahankan tindakan produktif. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala *likert*, setiap 10 item. Uji validitas konstruk skala ini dilakukan menggunakan analisis konfirmatori (*Confirmatory Factor Analysis/CFA*) yang menunjukkan bahwa model pengukuran dua dimensi inhibisi dan inisiasi memiliki kelayakan yang baik setelah dilakukan modifikasi model, dengan nilai CFI = 0,97, RMSEA = 0,04, dan SRMR = 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa struktur faktor skala kontrol diri sesuai

dan valid secara konstruk untuk digunakan dalam konteks budaya Indonesia. Untuk 10 item kontrol diri diperoleh nilai Cronbach's alpha sebesar 0,81 (Arifin & Milla, 2020).

Tabel 3.1 Blueprint Skala Kontrol Diri

Variabel	Dimensi	Indikator	Favorable	Unfavorable	Total
Kontrol Diri	Inhibition	Menahan godaan/impuls	1,7	2,4,5,6,8,	6
Kontrol Diri	Initiatory	Memulai dan mempertahankan positif perilaku	10	3,9	4

Tabel 3.2 Alternatif Jawaban Skala Kontrol Diri

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Agak Tidak Setuju (ATS)	3
Netral (N)	4
Agak Setuju (AS)	5
Setuju (S)	6
Sangat Setuju (SS)	7

Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala *likert*, setiap 10 item. Responden diminta untuk menunjukkan derajat kesetujuan pada pernyataan dengan merespons pada 7-poin skala (1 = Sangat Tidak Setuju, 2 = Tidak Setuju, 3 = Agak Tidak Setuju, 4 = Netral, 5 = Agak Setuju, 6 = Setuju, 7 = Sangat Setuju).

3.5.2 Skala Kecanduan Judi *Online*

Alat ukur yang digunakan yaitu skala *Online Gambling Symptom Assessment* (OGSAS) yang dikembangkan oleh Kalkan dan Griffiths (2021), lalu diadaptasi oleh Ananda (2024). Skala ini diadaptasi dari skala *The Gambling Symptom Assessment Scale* (G-SAS) yang dikembangkan oleh Kim et, al. (2009) yang sebelumnya dilakukan pada subjek dengan gangguan perjudian patologis berdasarkan diagnosis DSM IV. Skala kecanduan judi *online* berjumlah 12 item. Diperoleh *cronbach's alpha reliability*

coefficient OGSAS sebesar 0,830 (Kalkan & Griffiths, 2018). Setelah dilakukan ulang uji reliabilitas oleh peneliti (Ananda 2024) didapatkan hasil sebesar 0.925.

Tabel 3.3 Blueprint Kecanduan Judi *Online*

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
Penggunaan	Rata-rata penggunaan judi <i>Online</i>	1,2,3,4	-	4
Frekuensi	Rata-rata frekuensi perjudian <i>Online</i>	5,6,7	-	3
Durasi	Waktu yang dihabiskan untuk perjudian <i>Online</i>	8	-	1
Kegembiraan saat bermain	Kegembiraan dan ketegangan yang disebabkan oleh perjudian <i>Online</i>	9	-	1
Kegembiraan saat menang	Kegembiraan atau kesenangan yang terkait dengan kemenangan <i>Online</i>	10	-	1
Tekanan emosional	Tekanan emosional (sakit atau kesedihan mental, malu, bersalah)	11	-	1
Kesulitan setelah bermain judi <i>online</i>	Kesulitan pribadi (hubungan keuangan, hukum, pekerjaan, medis atau kesehatan)	12	-	1

Tabel 3.4 Alternatif Jawaban Kecanduan Judi *Online*

Alternatif Jawaban	Skor
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4

Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala *likert*, setiap 12 item skala memiliki skor 0, 1, 2, 3 dan 4 (Pilihan jawaban untuk skor 0 sampai dengan 4 bervariasi pada setiap item).

3.6. Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan dalam instrumen penelitian benar-benar mampu mengukur konstruk yang dimaksud yaitu kontrol diri dan kecanduan judi *online*. Validitas yang diuji dalam penelitian ini merupakan validitas konstruk, yang dilakukan melalui teknik analisis korelasi item-total (*item-total correlation*).

Menurut Sugiyono (2017), validitas konstruk dapat dinilai dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor total. Apabila nilai korelasi item terhadap skor total signifikan dan berada di atas angka tertentu (misalnya $r > 0,30$) maka item tersebut dikategorikan valid. Validitas konstruk juga mencerminkan seberapa baik setiap item merepresentasikan keseluruhan konstruk yang hendak diukur.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan bantuan program SPSS dengan teknik *korelasi Pearson Product Moment*. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$.

3.6.2 Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data tersebut menunjukkan ketepatan, keakuratan, kestabilan, atau konsistensi dalam mengungkap gejala tertentu dari kelompok orang pada waktu yang berbeda. Mencari tahu sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya adalah bagian dari reliabilitas alat ukur. Reliabel dapat juga dikatakan kepercayaan, keterandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama selama dalam diri subjek yang diukur memang belum berubah (Azwar, 2003). Pengukuran uji reliabilitas menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha*. Alat ukur dapat dinyatakan reliabel jika hasil koefisien alpha lebih besar dari 0,60. Dan jika hasil koefisien alpha lebih kecil dari 0,60 maka dapat dinyatakan tidak reliabel.

3.7. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif dan bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh kontrol diri terhadap kecanduan judi *online* pada pekerja. Pengolahan data ini dibantu dengan menggunakan *SPSS* versi 25, melalui beberapa tahapan. Kategorisasi ini mengacu pada pedoman yang ditampilkan pada rumus berikut ini.

3.7.1 Kategorisasi Skor

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih terstruktur mengenai tingkat kontrol diri dan kecanduan judi *online* pada responden, dilakukan proses kategorisasi skor berdasarkan nilai rata-rata (*Mean*) dan standar deviasi (*Standard Deviation*). Teknik ini digunakan untuk mengelompokkan subjek ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah, sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara lebih mendalam. Kategorisasi ini mengacu pada pedoman yang ditampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.5 Penentuan Kategori Skor Berdasarkan Mean dan Standar Deviasi ($M \pm 1SD$)

Kategori	Rumus
Tinggi	$X \geq (M + 1SD)$
Sedang	$(M - 1SD) \leq X < (M + 1SD)$
Rendah	$X < (M - 1SD)$

3.7.2 Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal, yang merupakan salah satu syarat dalam analisis regresi linear. Dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov test* melalui bantuan *program* *SPSS* versi 25. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05. Jika distribusi normal, maka data dapat untuk dianalisis lebih lanjut.

2. Uji Linearitas

Uji Linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antar variabel bebas (kontrol diri) dan variabel terikat (kecanduan judi *online*). Pengujian dilakukan melalui *Test for Linearity* dalam output ANOVA pada SPSS versi 25. Hubungan dikatakan linear apabila nilai signifikansi *linearity* $< 0,05$ dan *Deviation from linearity* $> 0,05$. Apabila kedua kriteria tersebut terpenuhi, maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel adalah linear dan dapat dianalisis menggunakan regresi linear.

3. Uji Homoskedastisitas

Uji Homoskedastisitas dilakukan untuk mengetahui apakah varian residual dari model regresi tersebut secara homogen pada setiap nilai prediksi. Homoskedastisitas merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis regresi linier klasik yang harus terpenuhi agar hasil analisis dapat diinterpretasikan secara akurat. Jika terjadi heteroskedastisitas, maka model regresi akan menjadi bias dan tidak efisien (Sugiyono, 2017: 154).

Uji homoskedastisitas dilakukan dengan menggunakan uji Glejser melalui SPSS versi 25, yaitu dengan cara meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel independen. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas, sehingga asumsi homoskedastisitas terpenuhi.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana, karena hanya terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat. *Output* yang dianalisis meliputi nilai koefisien regresi untuk mengetahui arah dan besar pengaruh, nilai signifikansi (sig). Untuk menguji keberartian pengaruh, serta nilai *R Square* untuk mengetahui proporsi varians variabel terikat yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai signifikansi $< 0,05$ (Sugiyono, 2017:276).

Rumus 3.2 Regresi Linear Sederhana

$$Y = a + b$$