

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. TIPE PENELITIAN**

Tipe penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan studi korelasional yang bertujuan mengungkapkan hubungan korelasi antar variabel (Sugiyono, 2008:7).

Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang lebih menekankan pada data yang dihitung secara statistik untuk kemudian diambil suatu kesimpulan (Sugiyono, 2008:78).

Korelasi adalah cara untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel. Apabila ada hubungan antar variabel, maka perubahan-perubahan yang terjadi pada salah satu variabel akan mengakibatkan terjadinya perubahan pada variabel lainnya (Hasan, 2008:78).

#### **B. IDENTIFIKASI VARIABEL**

Variabel Penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2009:38). Penelitian ini terdiri dari variabel terikat dan variabel bebas, yaitu:

a. Variabel Terikat (Y)

Adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2009:39). Variabel terikatnya adalah Kematangan Sosial.

b. Variabel Bebas (X)

Adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2009:39). Variabel bebasnya adalah Kecanduan *Game Online*

### C. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional adalah batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan suatu penelitian (Widjono, 2007:120).

Pada penelitian ini definisi operasional dari variabel yang diukur dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Variabel Terikat : Kematangan Sosial

Kematangan sosial adalah adalah jika individu dapat mengembangkan dirinya dan tidak bergantung pada orang lain, mampu bertanggungjawab pada dirinya sendiri dan lingkungan, dapat bersikap mandiri dan memiliki emosi yang stabil.

Indikator yang menunjukkan tingkat kematangan sosial, yaitu:

a. *Personal adequacy* (kecukupan pribadi)

- 1) Mampu bersikap terbuka terhadap kritik untuk perkembangan diri ke arah positif
  - 2) Mampu mengarahkan diri (*self direction*)
  - 3) Mampu mengatasi rasa stress
- b. *Interpersonal Adequacy* (kecukupan interpersonal)
- 1) Mampu berkomunikasi dengan orang lain
  - 2) Mampu memberikan kepercayaan untuk orang lain
  - 3) Mampu bekerjasama dengan orang lain
- c. *Social Adequacy* (kecukupan sosial)
- 1) Mampu berkomitmen dalam lingkungan sosial
  - 2) Mampu menunjukkan sikap toleransi
  - 3) Mampu bertanggungjawab terhadap lingkungan sosial kerja

Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan angket dengan Skala Likert, dengan interpretasi semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan semakin tinggi tingkat kematangan sosial yang dimiliki individu, dan semakin rendah skor yang diperoleh menunjukkan semakin rendah tingkat kematangan sosial yang dimiliki individu.

b) Variabel bebas : Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah dorongan kebiasaan untuk terlibat secara terus menerus dalam permainan *online* yang menimbulkan dampak negatif pada pekerjaan dan hubungan sosial.

Indikator yang menunjukkan tingkat kecanduan *game online*, yaitu:

a. *Salience*

- 1) Berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari
- 2) Disibukkan dengan bermain *game online*
- 3) Mengalami masalah keuangan karena bermain *game online*

b. *Mood modification*

- 1) Merasa buruk jika tidak bermain *game online*
- 2) Bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah
- 3) Bermain *game online* untuk melepaskan emosi negatif

c. *Tolerance*

- 1) Meningkatkan waktu bermain *game online*
- 2) Menurunnya kepuasan bermain *game online* yang terus-menerus dalam jumlah waktu yang sama

d. *Conflicts*

- 1) Bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan
- 2) Membawa dampak negatif bagi pekerjaan

e. *Time restriction*

- 1) Tidak dapat membatasi waktu dalam bermain *game online*
- 2) Tidak dapat berhenti bermain *game online*

Pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan angket dengan Skala Likert, dengan interpretasi semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan semakin tinggi tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki individu, dan semakin rendah

skor yang diperoleh menunjukkan semakin rendah tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki individu.

## **D. POPULASI DAN TEKNIK SAMPLING**

### **D.1 Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2008:80). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik yang berjumlah 345 mahasiswa dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 4. Jumlah Mahasiswa Aktif Fakultas Teknik Program Studi  
Teknik Informatika Angkatan 2011-2016**

Tahun	Pagi	Sore	Total
2011	25	14	39
2012	26	27	53
2013	37	44	81
2014	25	38	63
2015	26	23	49
2016	24	36	60
<b>Jumlah</b>	<b>163</b>	<b>182</b>	<b>345</b>

**Tabel 5. Jumlah Mahasiswa Aktif Laki-laki dan Perempuan Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Angkatan 2011-2016**

Tahun	Aktif		Total
	Laki-laki	Perempuan	
2011-2016	275	70	345

## D.2 Sampel Penelitian

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel insidental atau *sampling incidental* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2009:85). Banyak ahli riset menyarankan untuk mengambil sampel minimal sebesar 10% dari populasi sebagai aturan kasar. Secara umum, semakin besar sampel maka semakin representatif (Azwar, 2007:82).

Dari tabel sampel penelitian tersebut dapat diketahui bahwa populasi berjumlah 345 yang terdiri dari 275 mahasiswa laki-laki dan 70 mahasiswa perempuan dan peneliti mengambil sampel sebesar 10% atau sebanyak 34 mahasiswa dari jumlah populasi secara insidental. Jumlah sampel diambil hanya pada mahasiswa Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik.

## **E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

### **1. Alat Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan ke petugas atau peneliti (Bungin, 2005: 123).

Kelebihan Dan Kekurangan Metode Angket (Bungin, 2005: 125-126)

#### 1) Kelebihan

Apabila digunakan dengan semestinya, maka metode angket memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a) Metode angket hanya membutuhkan biaya yang relatif lebih murah.
- b) Pengumpulan data lebih mudah, terutama pada responden yang terpencar-pencar.
- c) Pada penelitian dengan sampel diatas 1000, penggunaan metode ini sangatlah tepat.
- d) Walaupun penggunaan metode ini pada sampel yang relatif besar, tetapi pelaksanaannya dapat berlangsung serempak.
- e) Berkaitan dengan kebaikan-kebaikan di atas, metode ini relatif membutuhkan waktu yang sedikit.
- f) Kalau metode ini dilakukan dengan menggunakan jasa pos, maka relatif tidak membutuhkan atau tidak terikat pada petugas pengumpul data.

g) Kalaupun metode ini menggunakan petugas lapangan pengumpul data, hanya terbatas pada fungsi menyebarkan dan menghimpun angket yang telah diisi atau dijawab oleh responden. Kemampuan teknis dalam menggali dan atau mencatat data seperti metode lain tidak dibutuhkan disini.

## 2) Kekurangan

Kekurangan atau keterbatasan metode angket sehubungan dengan sifat yang “angket” itu adalah sebagai:

- a) Metode angket hanya dapat digunakan pada responden yang dapat baca tulis saja, sedangkan pada responden yang tidak mampu baca tulis, metode angket tidak berguna sama sekali.
- b) Formulasi angket membutuhkan kecermatan tinggi, sehingga betul-betul mampu mewakili peneliti dalam pengumpulan data. Karena tuntutan yang demikian, menyusun formulasi angket membutuhkan waktu yang lama, termasuk kebutuhan uji coba dan merevisi angket tersebut.
- c) Penggunaan metode angket menyebabkan peneliti terlalu banyak tergantung atau membutuhkan kerja sama dengan objek penelitian.
- d) Kemungkinan pada kasus tertentu, akan terjadi salah menerjemahkan beberapa point pertanyaan, maka peneliti tidak dapat memperbaiki dengan cepat, akhirnya mempengaruhi jawaban responden.
- e) Kadang kala orang lain disekitar responden ikut mempengaruhinya pada saat pengisian angket, hal ini menyebabkan jawaban responden tidak objektif lagi.



- f) Responden dapat menjawab seenaknya, atau kadang kala bersifat main-main serta berdusta.

Adapun angket yang akan digunakan menggunakan Skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2006: 93). Variabel yang akan diukur dengan skala likert dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Alasan digunakannya skala likert dalam penelitian ini adalah karena dalam menyusun skala, item-item yang disajikan tidak secara jelas menunjukkan hubungannya dengan sikap yang sedang diteliti; relatif lebih mudah pembuatannya dibandingkan skala yang lain; mempunyai reliabilitas yang relatif lebih tinggi, dan dapat diperlihatkan item yang dinyatakan dalam beberapa respon alternatif; serta dapat memberikan keterangan yang lebih nyata dan jelas tentang pendapat atau sikap responden tentang isu yang dipertanyakan (Nazir, 2005: 339).

Untuk variabel (X) kuisioner tersebut disusun dengan menyediakan 5 alternatif jawaban, yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), CS (Cukup Sesuai), TS (Tidak Sesuai), STS (Sangat Tidak Sesuai). Untuk variabel (Y) kuisioner tersebut disusun dengan menyediakan 5 alternatif jawaban, yaitu SS (Sangat Sering), S (Sering), CS (Cukup Sering), TS (Tidak Sering), STS (Sangat Tidak Sering).

Alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian adalah Skala Likert dengan menggunakan alternatif lima pilihan jawaban dengan alasan memberikan peluang bagi responden untuk menjawab dengan pilihan tengah atau netral bila responden merasa tidak dapat menentukan pendapat, sehingga tidak terkesan memaksa responden untuk memilih jawaban Ya atau Tidak (Azwar, 2007:35, 47).

**Tabel 6. Alternatif Pilihan Jawaban Angket**

No	Alternatif	Nilai	Alternatif	Nilai
	Favourabel		Unfavourabel	
1	Sangat Setuju	5	Sangat Tidak Setuju	5
2	Setuju	4	Tidak Setuju	4
3	Kadang-Kadang	3	Kadang-Kadang	3
4	Tidak Setuju	2	Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1	Sangat Setuju	1

**Tabel 7. Blue Print Variabel Tingkat Kecanduan Game Online**

Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Fav	Unfav	
<i>Salience</i>	1. Berpikir tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari	2	2	4
	2. Disubukkan dengan bermain <i>game online</i>	2	2	4
	3. Mengalami masalah keuangan karena bermain <i>game online</i>	2	2	4
<i>Mood Modification</i>	1. Merasa buruk jika tidak bermain <i>game online</i>	3	3	6
	2. Bermain <i>game online</i> untuk mlarikan diri dari masalah	3	3	6

	3. Bermain <i>game online</i> untuk melepaskan emosi negatif	2	2	4
<i>Tolerance</i>	1. Meningkatkan waktu bermain <i>game online</i>	2	2	4
	2. Menurunnya kepuasan bermain <i>game online</i> yang terus menerus dalam jumlah waktu yang sama	2	2	4
<i>Conflicts</i>	1. Bertengkar dengan orang lain karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan	3	3	6
	2. Membawa dampak negatif bagi pekerjaan	2	2	4
<i>Time Restriction</i>	1. Tidak dapat membatasi waktu dalam bermain <i>game online</i>	2	2	4
	2. Tidak dapat berhenti bermain <i>game online</i>	3	3	6
TOTAL		28	28	56

**Tabel 8. Alternatif Pilihan Jawaban Angket**

No	Alternatif	Nilai	Alternatif	Nilai
	Favourabel		Unfavourabel	
1	Sangat Setuju	5	Sangat setuju	5
2	Setuju	4	Tidak setuju	4
3	Kadang-Kadang	3	Kadang-Kadang	3
4	Tidak Setuju	2	Setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1	Sangat Setuju	1

**Tabel 9. Blue Print Variabel Tingkat Kematangan Sosial**

Aspek	Indikator	Jumlah Soal		Jumlah
		Fav	Unfaf	
<i>Personal Adequacy</i>	1. Mampu bersikap terbuka terhadap kritik untuk perkembangan diri ke arah positif	1	1	2
	2. Mampu mengarahkan diri ( <i>self direction</i> )	2	2	4
	3. Mampu mengatasi rasa stress	2	2	4
<i>Interpersonal Adequacy</i>	1. Mampu berkomunikasi dengan orang lain	2	2	4
	2. Mampu memberikan kepercayaan untuk orang lain	2	2	4
	3. Mampu bekerjasama dengan orang lain	2	2	4
<i>Social Adequacy</i>	1. Mampu berkomitmen dalam lingkungan sosial	1	1	2
	2. Mampu menunjukkan sikap toleransi	1	1	2
	3. Mampu bertanggungjawab terhadap lingkungan sosial kerja	3	3	6
Jumlah		16	16	32

## **F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur**

### **a. Validitas**

Hasil pengukuran dari kuisioner diharapkan dapat mewakili atau menggambarkan aspek-aspek atau atribut yang ingin diukur dari variabel penelitian (Azwar, 1997). Validitas adalah sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrument pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya.

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakannya tes tersebut. Suatu tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan diadakannya pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah.

Alat ukur Kecanduan *Game Online* dan Kematangan Sosial akan diuji validitasnya menggunakan validitas isi dan validitas item.

#### **a. Validitas Isi**

Azwar (2009) mengatakan bahwa validitas isi menunjukkan sejauh mana aitem-aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan isi yang hendak diukur oleh tes itu. Pengujian validitas isi tidak melalui analisis statistika tetapi menggunakan analisis rasional atau melalui *professional judgement*. Azwar (1997) mengatakan bahwa, untuk mendapatkan validitas isi, peneliti meminta masukan dari beberapa ahli. Ahli maksudnya adalah seseorang yang memenuhi criteria sebagai berikut:

1. Dapat melihat relevansi antara definisi dimensi dengan item-item yang telah dibuat.

2. Dapat melihat kriteria penulisan item yang tepat.
3. Dapat melihat kesesuaian item yang tepat

Hal ini berguna untuk melihat apakah item-item dalam instrument penelitian telah sesuai dengan tujuan serta pengukuran dan juga apakah telah sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan skala yang baik dan benar. Instrument selanjutnya diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item (Sugiyono, 2005). Setelah dilakukan *professional judgement* oleh para ahli akan instrument tersebut maka kemudian diteruskan dengan penyebaran instrument. Instrumen yang telah disetujui oleh para ahli tersebut disebarkan tanpa melakukan uji coba terlebih dahulu (*one trial*) pada sampel dimana populasi diambil.

#### b. Validitas Item

Validitas item dapat diketahui dengan melihat korelasi antara skor item dengan skor skalanya (Azwar, 1997). Validitas item dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan korelasi *product moment* yang akan menghasilkan koefisien korelasi yang menyatakan besarnya validitas masing-masing item.

Untuk mengetahui apakah nilai korelasi yang diperoleh signifikan atau tidak, angka korelasi bagian total yang diperoleh harus dibandingkan dengan angka kritis ( $r$ ) *product moment* yang besarnya dapat dilihat dalam table. Bila hasil atau nilai yang didapatkan dari perhitungan tersebut lebih besar daripada nilai table korelasi yaitu *product moment*, maka item tersebut dinyatakan valid.

Perhitungan validitas item pada skala kuisioner kecanduan *game online* dan kematangan sosial menggunakan program SPSS 15.0 for Windows. Perhitungan ini

bertujuan untuk menguji apakah item atau pernyataan benar-benar mengungkapkan faktor yang diukur.

### **G. Reliabilitas Alat Ukur**

Menurut Saifuddin Azwar (2009), reliabilitas didefinisikan sebagai pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi maksudnya adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel.

Walaupun reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti keterpercayaan, keterandalan, keajegan, konsistensi, kestabilan, dan sebagainya namun ide pokok dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil ukur adalah dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, kalau aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah.

Reliabilitas mengacu kepada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran. Pengukuran yang tidak reliabel akan menghasilkan skor yang tidak dapat dipercaya akibat kesalahan perbedaan skor yang dikarenakan faktor kesalahan. Pengukuran yang tidak reliabel juga tidak akan konsisten dari waktu ke waktu (Azwar, 1997).

Reliabilitas dinyatakan dalam koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai dengan 1. Semakin koefisien reliabilitas mendekati 1 maka semakin tinggi reliabilitasnya. Begitu juga sebaliknya, koefisien yang semakin rendah dan mendekati 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2005).

Teknik uji reliabilitas yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan teknik analisa *Alpha Cronbach* dan pendekatan *internal consistency* karena data yang diperoleh hanya melalui penyajian satu bentuk skala yang dikenakan hanya sekali saja pada sekelompok responden (*single trial administration*) (Azwar, 1997).

## H. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisa data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2009:147). Penggolongan dan analisis data tidak terlepas dari penerapan metode statistik tertentu. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh akan dianalisis secara kuantitatif melalui uji statistik sesuai dengan hipotesis serta asumsi yang telah melatar belakangi pemakaian uji statistik tersebut.

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Korelasi *Product Moment* (yang biasanya dirumuskan dengan  $r$ ), merupakan ukuran kekuatan hubungan antara dua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y.

Alasan digunakannya Korelasi *Product Moment*, karena penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis hubungan antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen, dengan menggunakan jenis data interval. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan Winarsunu (2004:72) bahwa Korelasi *Product Moment* digunakan untuk melukiskan hubungan antara dua buah variabel (satu variabel bebas dan satu variabel terikat) yang sama-sama berjenis interval atau rasio.



Seluruh proses analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan alat bantu SPSS ver.15.0 *for windows*.