

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian kuantitatif adalah cara untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, dan menganalisis data statistik untuk menguji hipotesis.

Peneliti menggunakan metode survei untuk melakukan penelitian ini. Penelitian survei merupakan metode penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai sumber data utama. Model penelitian ini merupakan cara terbaik untuk memperoleh dan mengumpulkan data mentah untuk menggambarkan kondisi populasi (Sudaryono, 2017: 90).

3.2 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian merupakan atribut dari bidang keilmuan tertentu yang mempunyai variasi tertentu untuk dipelajari sehingga diperolehnya sebuah informasi dan bisa ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Adapun variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh atau dihasilkan dari adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016). Variabel terikat biasanya disimbolkan dengan huruf Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *cyberbullying*.

2. Variabel bebas (*independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan terjadinya variabel terikat (Sugiyono, 2016). Variabel bebas biasanya disimbolkan dengan huruf X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah harga diri dan faktor-faktor yang mempengaruhi *online disinhibition* yaitu *invisibility*, *dissociative imagination*, *minimization of status & authority*.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional didefinisikan sesuai dengan karakteristik variabel (Azwar, 2017). Dengan mengacu pada pengertian tersebut, maka definisi operasional variabel penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

3.3.1 *Cyberbullying*

Cyberbullying merupakan tindakan mengolok-olok dan mengutuk seseorang melalui teks maupun pesan suara ketika bermain *game online* seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, *FreeFire*, *AoV*, *LoL:WR*, dan *game multiplayer* lain. Indikator-indikator yang digunakan peneliti untuk mengungkapkan *cyberbullying* adalah sebagai berikut oleh Patchin dan Hinduja (2015) :

1. *Repetition*
Memiliki kecenderungan mengulangi perilaku *cyberbullying*.
2. *Intention*
Melakukan perbuatan yang merugikan secara sengaja.
3. *Harm*
Melakukan perbuatan yang membahayakan orang lain.
4. *Imbalance of Power*
Memiliki kecenderungan melakukan *cyberbullying* karena perbedaan kekuatan.

Tinggi rendahnya *cyberbullying* pada subjek dilihat dari skor total skala *cyberbullying*. Semakin tinggi skor *cyberbullying* yang diperoleh responden, maka semakin tinggi tingkat *cyberbullying*. Dan sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah tingkat *cyberbullying* pada responden.

3.3.2 Harga Diri

Harga diri adalah penilaian positif atau negatif individu terhadap dirinya sendiri.

Indikator-indikator yang digunakan peneliti untuk mengungkapkan harga diri adalah sebagai berikut oleh Coopersmith (1967) :

1. Keberartian Diri (*Significance*)
 - a. Mampu mengontrol tingkah laku

- b. Mampu mengatur tingkah laku
- c. Memiliki pendapat yang diterima oleh orang lain
2. Kekuatan Individu (*Power*)
 - a. Menerima kepedulian dari orang lain
 - b. Menerima perhatian dari orang lain
 - c. Menerima afeksi dari orang lain
 - d. Memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri
 - e. Mendapat penerimaan apa adanya dari lingkungan
3. Kompetensi (*Competence*)
 - a. Memiliki tuntutan prestasi yang ditandai dengan keberhasilan
 - b. Mampu mengerjakan tugas dengan baik dan benar
4. Kebajikan (*Virtue*)

Taat untuk mengikuti etika, norma, atau standar moral yang harus dilakukan

Tinggi rendahnya harga diri pada subjek dilihat dari skor total skala harga diri. Semakin tinggi skor harga diri yang diperoleh responden, maka semakin tinggi tingkat harga dirinya. Dan sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah tingkat harga diri pada responden.

3.3.3 *Online Disinhibition*

Online disinhibition merupakan ketidakmampuan individu dalam mengontrol perilakunya di internet ketika sedang bermain game *online*.

Dimensi yang digunakan peneliti untuk mengungkapkan *online disinhibition* adalah sebagai berikut oleh Cheung (2020) :

1. *Dissociative anonymity* atau Anonimitas

Memiliki penyamaran di internet dengan mengubah identitas aslinya
2. *Invisibility*

Memiliki kepercayaan bahwa ia tidak diamati oleh orang lain di internet
3. *Asynchronity*

Memilih menunda tanggapan ketika berkomunikasi secara online
4. *Solipsistic interjection*

Menggambarkan suara orang lain di pikirannya ketika berinteraksi secara online

5. *Dissociative imagination*

Memandang internet sebagai dunia yang berbeda dari kenyataan

6. *Minimization of status and authority*

Menganggap dunia internet dapat mengurangi otoritas kehidupan nyata.

Tinggi rendahnya *online disinhibition* pada subjek dilihat dari skor total skala *online disinhibition*. Semakin tinggi skor *online disinhibition* yang diperoleh responden, maka semakin tinggi tingkat *online disinhibition*. Dan sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah tingkat *online disinhibition* pada responden.

3.4 Populasi dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi

Populasi adalah area umum yang terdiri dari orang-orang dengan atribut dan karakteristik tertentu yang peneliti pilih untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya (Kurniawan, 2016:66). Populasi pada penelitian ini adalah pengguna game *online* yang tergabung dalam suatu komunitas game yang dimainkan.

3.4.2 Teknik Sampling

Menurut Sugiyono (2016), sampel dalam penelitian adalah bagian dari suatu bilangan dengan karakteristik demografi tertentu. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah metode pengambilan sampel yang tidak memungkinkan adanya peluang yang sama bagi setiap elemen atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel (Sugiyono, 2016). Teknik *Nonprobability Sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Incidental sampling*, merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yakni siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, jika orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

Teknik sampel *Nonprobability Sampling* ini dipilih berdasarkan pertimbangan kemampuan peneliti dilihat dari keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga yang tersedia

(Kurniawan, 2016). Peneliti memilih Teknik *Incidental sampling* karena jumlah populasi yang tidak diketahui. Dalam menentukan sampel pada populasi yang tidak diketahui, dapat menggunakan rumus Lemeshow (1997) sebagai berikut :

$$n = \frac{z^2 1 - a/2P(1 - P)}{d^2}$$

Rumus 1 : Rumus penentuan populasi Lemeshow (1997)

n = Jumlah sampel

z = skor Z pada kepercayaan 95% = 1,96

p = maksimal estimasi = 0,5

d = *alpha* (0,10) atau sampling error = 10%

Melalui rumus diatas, maka jumlah sampel yang akan diambil adalah :

$$n = \frac{z^2 1 - a/2P(1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,01}$$

$$n = 96,04 = 100$$

Berdasarkan rumus diatas, maka n yang didapatkan adalah 96,04 = 100 orang sehingga pada penelitian ini setidaknya peneliti harus mengambil data dari sampel sekurang-kurangnya sejumlah 100 orang.

Dalam hal ini peneliti memfokuskan diri kepada pihak pihak atau orang-orang yang memiliki pengetahuan, pengalaman dan informasi terkait dengan perilaku *cyberbullying*. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat ditentukan kriteria subjek penelitian sebagai berikut :

1. Memainkan *game online* seperti : *Mobile Legends*, *PUBG*, *AoV*, *FreeFire*, *LoL:WR*, dan *game e-sport* lainnya.

2. Melakukan percakapan menggunakan *chat* atau pesan suara saat bermain *game online*
3. Bersedia mengisi *informed consent*

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk mengungkap informasi mengenai variabel yang diteliti (Azwar, 2014:91). Sumber primer dan sekunder dapat digunakan untuk memperoleh data. Sumber primer adalah sumber data yang memberikan data secara langsung kepada pengumpul data, sedangkan sumber sekunder adalah sumber data yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data (Sugiyono, 2015).

Penelitian ini menggunakan alat pengumpulan data berupa kuesioner (kuesioner) untuk mengumpulkan data dari sumber-sumber utama. Kuesioner adalah jenis pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data dari orang yang diwawancarai tentang kepribadian mereka atau laporan tentang hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2010). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan kuesioner karena merupakan strategi pengumpulan data yang merespon responden dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis (Sugiyono, 2016).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala tipe Likert, yang digunakan untuk menguji sikap, pendapat, dan pendapat seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dalam skala likert, variabel yang akan diukur terlebih dahulu harus diubah menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut harus dijadikan titik tolak penyusunan item instrumen (Sugiyono, 2015).

Alternatif jawaban yang digunakan adalah empat pilihan jawaban, karena jika menggunakan lima alternatif jawaban, responden akan cenderung memilih alternatif tengah karena dirasa aman dan paling mudah (Arikunto, 2010). Adapun alternatif jawaban dan skor skala likert yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Tabel 3.1 Alternatif jawaban skala likert

No	<i>Favorabel</i>		<i>Unfavorabel</i>	
	Alternatif Jawaban	Nilai	Alternatif Jawaban	Nilai
1.	Sangat Sesuai	4	Sangat Sesuai	1
2.	Sesuai	3	Sesuai	2
3.	Tidak Sesuai	2	Tidak Sesuai	3
4.	Sangat Tidak Sesuai	1	Sangat Tidak Sesuai	4

Penelitian ini menggunakan skala Harga diri, skala *Online dishinhibition* dan skala *Cyberbullying*, adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu :

1. Skala *Cyberbullying*

Pada penelitian ini, peneliti melakukan modifikasi instrumen *Cyberbullying* yang disusun oleh Patchin dan Hinduja (2015) dengan menambah 7 item berdasarkan aspek dari *Cyberbullying* menurut Patchin dan Hinduja (2015) :

Tabel 3.2 *Blue print* Skala *Cyberbullying* sebelum uji coba

No	Aspek	Nomor Item		Total
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	<i>Repetition</i> (Pengulangan)	1, 5, 9, 13	-	4
2	<i>Intention</i> (Niat)	2, 6, 10, 14	-	4
3	<i>Harm</i> (Membahayakan)	3, 7, 11, 15	-	4
4	<i>Imbalance of Power</i> (ketidakseimbangan kekuatan)	4, 8, 12, 16	-	4
Jumlah				16

2. Skala Harga Diri

Pada penelitian ini, peneliti mengadaptasi instrumen harga diri Harris (2009) berdasarkan aspek Coopersmith (1967) yaitu *power* (kekuatan), *significance* (keberartian), *virtue* (kebajikan), dan *competence* (kompetensi).

Tabel 3.3 *Blue print* Skala Harga diri sebelum uji coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Total
			<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	Kekuatan (<i>Power</i>)	Mampu mengontrol tingkah laku	1	12	2
		Mampu mengatur tingkah laku	2	13	2
		Memiliki pendapat yang diterima oleh orang lain	3, 14	-	2
		Menerima kepedulian dari orang lain	4,15	-	2
		Menerima perhatian dari orang lain	5	16	2
2	Keberartian (<i>Significance</i>)	Menerima afeksi dari orang lain	6	-	1
		Memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri	-	7, 17, 21	3
		Mendapat penerimaan apa adanya dari lingkungan	-	8, 18, 22	3
3	Kompetensi (<i>Competence</i>)	Memiliki tuntutan prestasi yang ditandai keberhasilan	9	19, 23	4

		Mampu mengerjakan tugas dengan baik dan benar	-	10, 20, 24	3
4	Kebajikan (<i>Virtue</i>)	Taat untuk mengikuti etika, norma atau standar moral yang harus dilakukan	-	11, 25	2
				Jumlah	25

3. Skala *Online Disinhibition*

Pada penelitian ini, peneliti mengadaptasi instrumen *Online disinhibition* yang disusun oleh Cheung, *et al* (2020). Berdasarkan dimensi dari *Online disinhibition* menurut Cheung, *et al* (2020) :

Tabel 3. 4 *Blue print* Skala *Online Disinhibition* sebelum uji coba

No	Dimensi	Nomor Item		Total
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1	<i>Dissociative anonymity</i> (Anonimitas disosiatif)	1, 13, 19	7	4
2	<i>Invisibility</i> (Tidak Terlihat)	2, 8, 14, 20, 23	-	5
3	<i>Asynchronicity</i> (Sinkronisitas)	3, 9, 15	-	3
4	<i>Solipsistic Interjection</i> (Introjeksi Solipsistik)	4, 10, 16	-	3
5	<i>Dissociative Imagination</i> (Imajinasi Disosiatif)	5, 11, 17, 21	-	4
6	<i>Minimization of status & authority</i> (Minimalisasi Otoritas)	6, 12, 18, 22	-	4
Jumlah				23

3.6 Validitas dan Reliabilitas

3.6.1 Validitas

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrument (alat ukur), maksudnya apakah instrumen yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang akan diukur (Arifin, 2014:245). Validitas menentukan ketepatan alat ukur dalam

menjalankan fungsi pengukurannya. Jika alat tersebut menjalankan fungsinya dan memberikan hasil yang sesuai, maka alat ukur tersebut dikatakan sangat efektif (Azwar, 2014).

Penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengukuran terhadap isi tes dengan analisis rasional atau *expert judgement*. Pernyataan yang mencari jawaban dalam validitas ini adalah sejauh mana butir tes tersebut mewakili komponen dalam keseluruhan wilayah isi benda uji, dan sejauh mana butir tes tersebut mencerminkan karakteristik perilaku tes tersebut (Azwar, 2014).

Validitas konstruk menguji seberapa baik hasil yang didapat dalam menggunakan pengukuran dengan teori yang ada (Ghozali, 2013). Validitas konstruk diperoleh dengan cara mengkorelasikan skor dari setiap butir pernyataan dengan skor total dari keseluruhan butir. Korelasi yang tinggi dan positif menunjukkan kesesuaian antara fungsi item dengan skala keseluruhan. Menurut Sugiyono (2016:177), Untuk menentukan validitas suatu item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item tersebut. Validitas diartikan sebagai derajat keakuratan antara data yang benar-benar terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Jika nilai korelasi antara item dan total item sama dengan atau lebih besar dari 0,3, item tersebut valid; namun, jika nilai korelasinya kurang dari 0,3, item tersebut tidak valid.

Nilai indeks validitas 0,3 merupakan kriteria minimal untuk dikatakan sebagai item instrumen yang valid (Sugiyono, 2016: 179). Akibatnya, setiap pernyataan dengan tingkat korelasi kurang dari 0,3 harus diubah karena dianggap tidak valid. Peneliti menggunakan bantuan program komputer IBM *Statistical Program for Social Science* (SPSS) untuk Windows versi 26 untuk menentukan validitas perangkat pengumpulan data yang digunakan.

3.6.2 Reliabilitas

Pengukuran yang reliabel adalah pengukuran yang mampu menghasilkan data dengan tingkat konsistensi yang tinggi. Konsep utama di balik reliabilitas adalah sejauh mana hasil dari metode pengukuran dapat dipercaya. Meskipun istilah reliabilitas memiliki berbagai nama lain seperti konsistensi, keandalan, keterpercayaan, stabilitas, dan sebagainya, namun gagasan utama yang terkandung

dalam sejauh mana hasil dari metode pengukuran dapat dipercaya disebut sebagai reliabilitas (Azwar 2017).

Uji reliabilitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji *Cronbach Alpha*, yang berisi parameter berdasarkan ukuran koefisien reliabilitas mulai dari 0,00 hingga 1,00, digunakan dalam penelitian ini. Uji *Cronbach Alpha* sering digunakan untuk memperkirakan ketergantungan konsistensi internal sampel dari skor tes. Reliabilitas mengacu pada statistik yang dihitung menggunakan skala yang hanya diterapkan pada kelompok responden satu kali (administrasi percobaan tunggal) (Azwar, 2012).

Jika koefisien reliabilitas suatu alat ukur mendekati 1,00 maka memiliki koefisien reliabilitas yang tinggi (Azwar, 2012). Dalam melakukan perhitungan, peneliti menggunakan bantuan program komputer IBM *Statistical Program for Social Science* (SPSS) untuk Windows versi 26 untuk menentukan reliabilitas perangkat pengumpulan data yang digunakan.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang menguji hipotesis-hipotesis penelitian. Setelah semua data dari semua responden atau sumber data lain diperoleh, analisis data dimulai. Analisis data meliputi kegiatan-kegiatan seperti mengelompokkan data menurut variabel dan jenis responden, mentabulasi data menurut variabel dari seluruh responden, menyajikan data untuk setiap variabel yang diuji, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan (Sugiyono, 2015).

Analisis regresi linier berganda yang merupakan pendekatan analisis regresi dengan menggunakan dua variabel bebas digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini. Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melakukan uji asumsi, sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang harus diselesaikan sebelum analisis data dapat dimulai. Sebelum data diolah menggunakan model penelitian yang diusulkan, dilakukan uji normalitas. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui sebaran data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penyelidikan. Untuk membuktikan bahwa model penelitian adalah data berdistribusi normal, diperlukan data yang baik dan praktis. Tes Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menentukan

normalitas. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 pada ($P > 0,05$), maka data dikatakan normal (Sugiyono, 2016). Namun, jika nilai signifikan kurang dari 0,05 pada ($P < 0,05$), maka data tersebut dianggap abnormal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas dapat digunakan untuk menilai apakah variabel terikat dan variabel bebas mempunyai hubungan linier atau tidak, menurut Sugiyono dan Susanto (2015:323). Uji linearitas dapat digunakan untuk menentukan linearitas. Jika nilai signifikansi linieritas adalah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3. Uji Multikolinearitas

Menurut Ghozali (2016:103) Uji multikolinearitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu model regresi ditemukan adanya sebuah korelasi antar variabel bebas. Jika terdapat korelasi, maka terdapat masalah multikolinearitas yang harus diselesaikan. Uji VIF (*Variance Inflation Factor*) digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya masalah multikolinearitas. Jika uji VIF (*Variance Inflation Factor*) kurang dari 10, maka tidak ada masalah multikolinearitas.

4. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan tujuan untuk menguji apakah model dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lainnya (Ghozali, 2018). Dapat dilihat dari nilai sig $> 0,05$ (5%), maka model regresi tidak terjadi heteroskedastisitas.

Metode analisis statistik dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer IBM *Statistical Application for Social Science* (SPSS) versi 26 untuk Windows.