

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Pada penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat statistik untuk menguji suatu hipotesis yang ditetapkan. Metode survei merupakan salah satu metode dari berbagai jenis penelitian pendekatan kuantitatif.

3.2. Identifikasi Variabel

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa variabel penelitian merupakan atribut dari bidang keilmuan tertentu yang memiliki variasi tertentu untuk dipelajari sehingga diperolehnya sebuah informasi dan dapat ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, digunakan 2 variabel yaitu variabel terikat dan bebas. Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel terikat (*dependent variabel*)

Sugiyono (2017) Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dinotasikan dengan huruf Y. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kecanduan *Game Online*

2. Variabel bebas (*independent variabel*)

Sugiyono (2017) Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dinotasikan dengan huruf X. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pola Asuh Demokratis Orang Tua.

3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Azwar (2017) menjelaskan bahwa definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik dari variabel tersebut. Mengacu pada pengertian tersebut, berikut adalah definisi operasional dari variabel penelitian yang digunakan.

3.3.1. Kecanduan *Game online*

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009), kecanduan game online adalah menggunakan komputer atau smartphone secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game yang secara berlebihan.

Lemmens *dkk.* (2009), Griffiths menjelaskan bahwa para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*. Mereka juga rela mengorbankan waktu untuk tidak mengerjakan hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidak tidur, bekerja ataupun belajar. Bahkan mereka juga rela mengorbankan waktu mereka untuk tidak bersosialisasi dengan teman dan keluarga.

Lemmens *dkk.* (2009) menyebutkan bahwa 7 aspek kecanduan *game online* adalah sebagai berikut :

- 1) *Saliency* (pengguna akan berpikir tentang bermain game online sepanjang hari)
- 2) *tolerance* (pengguna memakan waktu saat bermain game online yang semakin mengalami peningkatan dalam jangka waktu yang dekat)
- 3) *mood modification* (saat pengguna bermain game online ia memilih untuk melarikan diri dari masalah yang dihadapi)
- 4) *relapse* (pengguna biasanya cenderung untuk bermain game online kembali dan mengulanginya setelah lama tidak bermain)
- 5) *withdrawal* (pengguna akan merasa ada yang kurang dan perasaan buruk jika tidak bermain game online)
- 6) *conflict* (pengguna akan bertengkar dengan orang lain saat permainan sedang berlangsung atau selesai karena bermain game online secara berlebihan)
- 7) *problems* (pengguna merasa mengabaikan kegiatan lain yang biasanya dia lakukan demi bermain game sehingga menyebabkan masalah).

3.3.2. Pola Asuh Demokratis Orang Tua

Pola asuh demokratis menggabungkan kontrol yang tinggi dengan banyak kehangatan dan dorongan. Pola asuh demokratis mendorong anak untuk mandiri tetapi tetap memberikan batasan dan mengendalikan tindakan-tindakan mereka. Anak-anak yang mempunyai orang tua demokratis berkompeten secara sosial, percaya diri, dan bertanggung jawab secara sosial. Hurlock (2004) menjelaskan bahwa pola asuh orang tua menekankan pada aspek edukatif yaitu dalam membimbing anak. Sehingga, orang tua lebih sering memberikan pengertian, penjelasan

serta penalaran untuk membantu anak mengerti mengapa perilaku yang diterapkan oleh orang tuanya diharapkan. Variabel diungkap melalui skala pola asuh demokratis orang tua yang menggunakan aspek pola asuh demokratis yang dikemukakan oleh Hurlock (2003) mengemukakan empat komponen utama yang menandai pola asuh demokratis, yaitu kehangatan, peraturan dan disiplin, menghargai keberadaan anak, hadiah dan hukuman. Keempat komponen tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Adanya kehangatan ditandai dengan kasih sayang, perhatian penuh, dan kesediaan untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada anak.
- 2) Adanya peraturan dan disiplin ditandai dengan penetapan peraturan kegiatan anak dengan jelas dan fleksibel, serta konsisten, guna melatih kemandirian dan bertanggung jawab.
- 3) Orang tua mengakui atau menghargai keberadaan anak misalnya orang tua melibatkan anak dalam pengambilan keputusan, menghargai kemampuan dan memahami kelemahan anak, menanggapi pendapat anak.
- 4) Adanya pemberian hadiah dan hukuman, dimana orang tua memberikan hadiah sebagai respon positif atas prestasi anak dan sebaliknya memberikan hukuman atas kesalahan anak.

3.4. Populasi dan Teknik Sampling

3.4.1. Populasi

Darmawan (206) menjelaskan bahwa populasi merupakan kumpulan data yang memiliki karakteristik yang sama dan memiliki objek inferensi yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan akan diambil kesimpulannya yang memiliki jumlah banyak dan luas. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Gresik yang tergabung di UKM E-Sport berjumlah kurang lebih 32 mahasiswa. Sumber data berasal dari Biro Kemahasiswaan Universitas Muhammadiyah Gresik. Di antara beberapa faktor pengambilan populasi pada kriteria tersebut selain minat pada permainan online, juga pernah diadakan pertandingan *E-sport* yang berguna untuk mengasah kemampuan skill dibidang permainan *game online*.

3.4.2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi

tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus betul - betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2013:81). Teknik *Nonprobability Sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sampling Jenuh, merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2013). Peneliti memilih Teknik sampling jenuh karena jumlah populasi relatif kecil, sehingga sampel pada penelitian ini berjumlah 32 orang. Dalam hal ini peneliti memfokuskan diri kepada anggota E-Sport UMG.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Azwar (2014) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang bertujuan untuk mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti. Pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer maupun sekunder. Sugiyono (2015) Sumber primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti. Sedangkan, sumber sekunder merupakan sumber yang secara tidak langsung memberikan data kepada peneliti.

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari sumber primer yaitu dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa kuisisioner (angket) yaitu dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden untuk kemudian dijawab.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, pendapat ataupun sikap seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena sosial. Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa dengan menggunakan skala *likert*, variabel yang akan diukur harus dijabarkan terlebih dahulu menjadi indikator variabel. Kemudian, indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item yang digunakan pada instrumen penelitian dalam hal ini adalah kuesioner/angket.

3.5.1. Skala Kecanduan *Game Online*

Penelitian ini menggunakan alat ukur kecanduan *online game* yaitu *Game Addiction Scale* yang disusun oleh Lemmens *dkk* (2009), yang telah di adaptasi oleh Jap, Jaya, dan Suteja (2013) yang memiliki reliabilitas α 0.73.

(Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009) mengembangkan suatu alat ukur yang dinamakan Game Addiction Scale-21 (GAS-21) dengan tujuh *dimensi tolerance, withdrawal, salience, mood modification, relapse, conflict, problems* yang memiliki 21 item. Kemudian (Lemmens dkk., 2009) menyempurnakan kembali alat ukur tersebut menjadi Game Addiction Scale-7 (GAS-7) dengan tujuh kriteria yaitu *tolerance, withdrawal, salience, mood modification, relapse, conflict, problems* yang memiliki 7 item. Lemmens, Valkenburg & Peter mengembangkan kedua alat ukur game addiction scale ini di Netherland. Pada skala ini terdapat 7 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban meliputi tidak pernah, jarang kadang-kadang, sering, dan sangat sering. Cara melakukan skoring pada skala ini yaitu skor 1 untuk pilihan tidak pernah, skor 2 untuk pilihan jawaban jarang, skor 3 untuk pilihan jawaban kadang-kadang, skor 4 untuk pilihan jawaban sering, dan skor 5 untuk pilihan jawaban sangat sering. Semakin tinggi hasil nilai yang didapat responden semakin tinggi pula tingkat kecanduan *online game* yang dimiliki.

Tabel 3. 1 Blue Print Variabel Kecanduan Game Online

No	Aspek	No. Item	Jumlah
1	<i>Salience</i>	1	1
2	<i>Tolerance</i>	2	1
3	<i>Mood modification</i>	3	1
4	<i>Relapse</i>	4	1
5	<i>Withdrawal</i>	5	1
6	<i>Conflict</i>	6	1
7	<i>Problems</i>	7	1
Jumlah		7	7

Kemudian, Jap, Jaya, dan Suteja (2013) menulis item yang didasarkan pada pedoman diagnostik dan data kualitatif. Item pertama adalah memikirkan game online sepanjang hari, mencerminkan keasyikan atau arti-penting. Yang kedua adalah tentang peningkatan penggunaan game online, yang mencerminkan kriteria kedua dari toleransi. Item ketiga menekankan penggunaan game online sebagai media untuk melarikan diri dari kehidupan nyata atau modifikasi suasana hati. Item keempat adalah tentang *Relapse*, tetapi sangat berbeda dari pedoman diagnostik. Item kelima adalah tentang efek penarikan dari tidak bermain game online penarikan. Item keenam adalah konflik akibat bermain game online atau konflik.. Terakhir, item ketujuh adalah tentang kurang tidur. Item tersebut bertujuan untuk mengatasi masalah yang sering

muncul akibat penggunaan game online yang berlebihan. Data kualitatif menunjukkan bahwa kurang tidur merupakan indikator terkuat dari penggunaan game online yang berlebihan. Selain itu, siswa sekolah mengidentifikasi kurang tidur sebagai salah satu masalah utama penggunaan game online yang berlebihan. Namun, item-item tersebut ditulis dengan moderasi dalam konteks untuk siswa sekolah Indonesia. Oleh karena itu Jap, Jaya, dan Suteja (2013), memutuskan untuk memoderasi istilah.

3.5.2. Skala pola asuh demokratis orang tua

Penelitian ini menggunakan alat ukur pola asuh demokratis orang tua yang disusun oleh peneliti dengan melakukan *expert judgment* yang mengacu pada aspek yang disusun oleh Hurlock(2004) yaitu pandangan orang tua terhadap anak, komunikasi, penerapan disiplin dan pemenuh kebutuhan anak. Pada skala ini terdapat 31 pernyataan dengan 4 pilihan jawaban meliputi sangat tidak sesuai (STS), tidak sesuai (SS), Sesuai (S) dan sangat sesuai (SS). Cara melakukan skoring pada skala ini yaitu skor 1 untuk pilihan sangat tidak sesuai, skor 2 untuk pilihan tidak sesuai, skor 3 untuk pilihan jawaban sesuai dan skor 4 untuk pilihan jawaban sangat sesuai. Semakin tinggi hasil nilai yang didapat responden semakin tinggi pula tingkat pola asuh demokratis orang tua yang diterapkan.

Tabel 3. 2 Blue Print Variabel Pola Asuh Demokratis Orang Tua

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1	Kehangatan	Perhatian	2, 24	1, 5	4
		Kasih sayang	15	20	2
		Bimbingan atau arahan	7,10, 30	27	4
2	Peraturan dan Disiplin	Menetapkan batas kegiatan tingkah laku yang jelas	6, 17, 21	16	4
		Melatih kemandirian dengan tanggungjawab	19, 26	-	2
3	Mengakui dan menghargai keberadaan anak	Memahami kemampuan dan kelemahan anak	3, 11	18, 25	4
		Melibatkan anak dalam pengambilan keputusan	8, 12	28	3
		Menanggapi pendapat dan komentar anak	29	31, 22	3
4	Hadiah dan hukuman	Memberikan hadiah terhadap prestasi anak	4	13	2
		Memberikan hukuman atau sangsi terhadap kesalahan anak	14, 23	9	3
Jumlah			29	12	31

Arikunto (2010) menjelaskan bahwa sebaiknya alternatif jawaban yang digunakan dalam suatu kuesioner adalah 4 pilihan jawaban dikarenakan jika menggunakan 5 alternatif jawaban responden akan cenderung memilih alternatif yang ada ditengah karena dirasa aman dan paling mudah.

Adapun alternatif jawaban dan skor skala *likert* yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 3 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

3.6. Validitas dan Realibilitas Alat Ukur

3.6.1. Validitas

Usman (2014) menjelaskan bahwa Validitas merupakan derajat keabsahan instrumen dalam mengukur konsep yang akan diukur. Validitas menentukan sejauh mana ketepatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Azwar (2014) Alat ukur dikatakan memiliki validitas yang tinggi jika alat tersebut menjalankan fungsinya dan memberikan hasil yang sesuai. Dengan kata lain, kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan pada suatu kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Terdapat 3 jenis validitas diantaranya adalah validitas isi, validitas konstrak dan validitas berdasarkan kriteria.

Azwar (2014) menjelaskan bahwa validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau melalui *Profesional Judgment*, yang menandakan bahwa indikator pada masing-masing skala dapat digunakan untuk mengukur konstruk. Pernyataan yang dicari jawabannya dalam validitas ini adalah sejauh mana item-item tes mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur, dan sejauh mana item-item tes mencerminkan ciri perilaku yang hendak diukur. Sedangkan, validitas konstrak merupakan validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu *trait* atau suatu konstrak teoritik yang hendak diukurnya. Prosedur validitasi tes berdasarkan kriteria menghendaki tersedianya kriteria eksternal yang dapat dijadikan dasar pengujian skor tes. Suatu kriteria adalah variabel perilaku yang akan diprediksikan oleh skor tes atau berupa suatu ukuran lain yang relevan.

Dalam membuat skala pola asuh orang tua dan kecanduan *game online* peneliti menggunakan validitas isi dengan cara menggunakan kisi-kisi instrumen atau *blue print* skala. Dalam penyusunan instrumen, peneliti menentukan indikator-indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan. Dengan jelasnya indikator ini maka akan jelas kawasan ukur dari konstruk yang ingin diukur. Terhadap *blue print* dan item skala pola asuh orang tua dilakukan analisa rasional yang melibatkan pihak yang mumpuni dalam bidang ini. Azwar (2006) menjelaskan bahwa untuk mengetahui validitas item, maka dalam suatu penelitian digunakan rumus korelasi product moment pearson yang dibantu dengan program IBM *Statistical Program for Social Science* (SPSS) versi 26. Tipe validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Indikasi terpenuhinya validitas isi dapat diperoleh melalui prosedur validasi terhadap aitem-aitem dalam tes, yang bertujuan untuk mengestimasi kelayakan aitem-aitem dalam tes guna mewakili komponen-komponen dari kawasan isi materi yang diukur (aspek representasi) atau sejauh mana kesesuaian item-aitem dalam dengan indikator berperilaku dari atribut yang diukur (aspek relevansi) (Azwar, 2018: 97).

Sebagai kriteria pemilihan aitem berdasar korelasi aitem-total, digunakan batasan $r_{ix} \geq 0,3$. Terdapat cara lain yang digunakan dalam mengestimasi validitas item yaitu menggunakan bantuan komputer dengan menggunakan program komputer IBM *Statistical Program for Social Science* (SPSS) for windows versi 26.

Apabila ditemukan butir pertanyaan yang tidak valid, maka pertanyaan dapat diperbaiki dan dilakukan pengisian kuesioner ulang. Namun, karena keterbatasan waktu dan penelitian ini hanya dibatasi dengan mengambil 1 waktu pengamatan saja maka apabila ditemukan butir pertanyaan yang tidak valid, butir pertanyaan tersebut dapat dikeluarkan dalam uji statistik dan dihitung ulang untuk butir pertanyaan yang valid. Setelah semua butir pertanyaan valid, maka dilakukan uji reliabilitas.

3.6.2. Realibilitas Alat Ukur

Azwar (2006) menjelaskan bahwa reliabilitas merupakan sejauh mana inkonsistensi hasil pengukuran terjadi apabila pengukuran dilakukam ulang dengan kelompok subjek yang sama. Jenis reliabilitas yang digunakan adalah *Alpha Cronbach* yang merupakan perhitungan malalui bentuk skala yang dikenakan hanya sekali pada

kelompok responden. Uji *Alpha Cronbach* memiliki ketentuan berdasarkan besarnya koefisien reliabilitas yang berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Uji *Alpha Cronbach* biasanya digunakan sebagai penduga dari reliabilitas konsistensi internal dari suatu skor tes untuk sampel. Azwar (2011) menjelaskan bahwa reliabilitas alpha adalah data yang diperhitungkan melalui satu bentuk skala yang dikenakan hanya satu kali pada kelompok responden (*Single-trial administrasi*).

Azwar (2011) menyatakan bahwa suatu alat ukur akan memiliki koefisien reliabilitas yang tinggi jika semakin mendekati angka 1,00. Secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika angka reliabilitas menunjukkan $\geq 0,700$ (Suryabrata, 2012). Untuk mengetahui reliabilitas dari instrument pengumpulan data yang digunakan, perhitungannya dibantu dengan program SPSS for Windows versi 26.

3.7. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2013: 147).

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan menggunakan analisis regresi sederhana yang digunakan untuk memperoleh hubungan fungsional antara 1 variabel independen dengan 1 variabel dependen. Selain itu juga, analisis regresi sederhana dapat digunakan untuk mengetahui berapa besar perubahan variabel terikat jika nilai variabel bebas diubah nilainya.

Selanjutnya, pada proses analisis statistik pada penelitian ini menggunakan alat bantu program SPSS *for windows* 26.0 untuk membuktikan keabsahan data.

3.7.1. Uji Asumsi

Adapun uji asumsi yang dilakukan sebelum melakukan uji analisis regresi, meliputi:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan teknik *Kolmogrove-Smirnov* dengan bantuan Distribusi data dikatakan normal apabila nilai $p > 0,05$ sebaliknya jika

$p < 0,05$ maka distribusi data tidak dikatakan normal (Gunawan, 2018: 56) dibantu dengan SPSS 26.0 *for windows*.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*linearity*) lebih dari 0,05 (Gunawan, 2018: 68) digunakan untuk mengetahui data penelitian variabel pola asuh demokratis berkolerasi secara linear dengan data variabel kecanduan *game online*.

3.7.2. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini terdapat dua macam hipotesis yaitu hipotesis (H_a), yaitu hipotesis yang menyatakan jika ada pengaruh pola asuh demokratis (X) terhadap kecanduan *game online* (Y). Untuk melihat apakah hipotesis diterima atau tidak penulis melihat taraf signifikansi. Taraf signifikansi hasil yang ditetapkan adalah 0,005 maka jika $p > 0,005$ maka H_a diterima.

