

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah prosedur atau langkah – langkah dalam mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu. Metode penelitian adalah cara sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan. Sedangkan teknik ilmiah adalah cara untuk melaksanakan metode penelitian. Metode penelitian biasanya mengacu pada bentuk – bentuk penelitian. Maka dari itu langkah – langkah yang ditempuh haruslah saling mendukung antara satu dengan yang lainnya dengan tujuan agar penelitian yang dilakukan lebih berbobot dan mampu memberikan kesimpulan yang tidak meragukan.

A. Partisipan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yaitu metodologi yang berdasarkan data dari hasil pengukuran variabel penelitian yang ada untuk menguji hipotesis penelitian. Penelitian ini memiliki sumber data yang disebut sample penelitian.

1. Populasi

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi ialah jumlah yang ada pada obyek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki subjek atau obyek tersebut. Populasi ini terdiri kelas X dengan jumlah 387 siswa dan jumlah kelas XI 374 siswa, sehingga total populasi sebanyak 761 siswa.

2. Sample penelitian

Sample adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Sample dalam penelitian ini adalah siswa – siswi SMA HANG TUAH 1 Surabaya dengan jumlah 73 sampel. Dalam penelitian ini, pengambilan sample menggunakan teknik *purposive sampling*, yakni sampling yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu dengan tujuan untuk memperoleh satuan sampling yang memiliki karakteristik yang dikehendaki. Karakteristik pada sampel ini yaitu : a. Siswa – siswi SMA HANG TUAH 1 Surabaya berusia 16 – 18 Tahun, b. Memiliki *handphone* dan aktif bermain PUBG Mobile, c. Telah Bermain PUBG Mobile setidaknya satu Tahun, d. Dalam satu hari bermain PUBG Mobile minimal dua sesi atau lebih

dan e. Pada setiap sesi mampu setidaknya minimal satu jam bermain *PUBG Mobile*.

B. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini yaitu menggunakan desain penelitian kuantitatif. Menurut Soeyono, penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentase, rata – rata dan perhitungan statistiklainnya. Dengan kata lain, penelitian kuantitatif melibatkan diri pada “perhitungan atau angka” atau “kuantitas”.

Pada penelitian ini terdapat 2 variabel, menggunakan variabel terikat (dependent variable) dan variabel bebas (Independent variabel). Kedudukan masing – masing variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Terikat : Kecanduan *Game Online PUBG Mobile*
2. Variabel Bebas : Kontrol Diri

Penelitian ini digunakan untuk melihat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online PUBG Mobile* pada remaja.

C. Instrumen Pengumpul Data

1. Kecanduan *Game Online PUBG Mobile*

a. Definisi Operasional

Kecanduan *game online* adalah penggunaan komputer atau smartphone untuk bermain *game online PUBG Mobile* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebihan.

b. Pengembangan Alat Ukur

Kecanduan *game online* akan diukur menggunakan skala. Adapun bentuk jawabannya adalah skala likert. Dalam pengambilan data ini menggunakan kuesioner yaitu teknik pengumpulan data lapangan dengan membuat daftar pernyataan yang berisikan sejumlah alternatif jawaban yang bersifat tertutup. Responden hanya diminta mengisi salah satu alternatif jawaban yang mereka anggap paling sesuai dengan kondisi responden. Pernyataan *favorable* menunjukkan kesesuaian dan mendukung indikator yang diukur maka diskor positif. Sedangkan pernyataan *Unfavorable* menunjukkan ketidak sesuaian dan tidak mendukung indikator yan diukur maka diskor negatif.

Skala dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan aspek – aspek kecanduan *game online PUBG Mobile* menurut Lemmens, Valkenburg dan

Peter (2009). Aspek – aspek ini yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict* dan *problem*.

Tabel 1. Blueprint Sebaran Item Skala Kecanduan Game Online PUBGM Sebelum Uji Coba

Aspek	Indikator	Sebaran Aitem		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
Salience	Selalu memikirkan <i>game</i> yang dimainkan	1, 15, 29, 41, 52, 62, 69, 72	8, 22	10
	Menggunakan kebanyakan waktu luangnya untuk bermain <i>game</i>			
Tolerance	Tidak bisa berhenti bermain <i>game</i> ketika telah memulai	2, 16, 30, 42, 53, 63	9, 23, 36, 48, 59	11
	Waktu untuk bermain <i>game</i> semakin bertambah atau semakin lama			
Mood modification	Bermain <i>game</i> untuk melepaskan stress / mengurangi tekanan – tekanan sehingga merasa lebih baik	3, 17, 31, 43, 54, 64	10, 24	8
Withdrawal	Tidak mampu menarik diri dari bermain <i>game online</i>	4, 18, 32, 44, 55, 65	11, 25, 37, 49, 60, 74	12
Relapse	Tidak dapat mengurangi intensitas bermain <i>game</i>	5, 19, 33, 45, 56	12, 26, 38	8
	Mengalami kegagalan dalam mengurangi intensitas bermain <i>game</i>			
Conflict	Memiliki permasalahan dengan orang sekitarnya karena bermain <i>game online</i>	6, 20, 34, 46, 57, 66, 70, 73	13, 27, 39, 50, 61, 68	14
	Berbohong mengenai waktu bermain <i>game</i>			
Problems	Waktu tidur berkurang karena bermain <i>game</i>	7, 21, 35, 47, 58, 67, 71	14, 28, 40, 51	11
	Mengabaikan aktivitas lain ketika bermain <i>game</i>			
	Jumlah	58	16	74

c. Uji Coba Alat Ukur

1) Validitas

Menurut Hamdi & Bahrudin (2014), validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dapat melakukan fungsi ukurnya. Validitas suatu instrumen atau tes tersebut benar – benar mengukur apa yang hendak di ukur. Tes validitas adalah skala dimana kesimpulan yang dibuat dengan berdasarkan skor menurut angka menjadi sesuai, bermakna dan berguna. Validitas dinilai berdasarkan pada tujuan, populasi dan karakteristik lingkungan dimana pengukuran dilakukan.

Teknik yang digunakan untuk melakukan uji validitas adalah dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Untuk menentukan kesahihan butir, menggunakan ketentuan bila suatu item memiliki korelasi negatif atau positif namun dengan index *corrected item total correlation* $< 0,30$ dinyatakan tidak memberikan kontribusi berarti pada skor *total correlation* positif dan lebih besar daripada $> 0,30$ dinyatakan memberikan kontribusi berarti pada skor total valid. (Azwar,2012).

Pada saat melakukan uji validitas peneliti melakukan pengujian terhadap item sebanyak tiga kali putaran. Pada putaran pertama, hasil uji validitas terdapat 13 item yang gugur, yaitu pada item nomor 5, 10, 14, 18, 28, 29, 37, 45, 46, 48, 50, 61 dan 71, tersisa 61 item sah. Pada saat putaran pertama masih terdapat item yang gugur, maka dilakukan uji validitas putaran kedua. Pada saat melakukan uji validitas yang kedua masih terdapat item gugur, yaitu pada item nomor 25, 49 dan 57, tersisa 58 item sah. Pada saat putaran kedua masih didapatkan item gugur, sehingga dilakukan uji validitas putaran ketiga. Pada saat melakukan uji validitas ketiga tidak ada item yang gugur, sehingga telah didapatkan item yang valid atau sah sejumlah 58 item.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Item Skala Kecanduan Game Online PUBGM

No.	Aspek	Sebaran Aitem		Jumlah
		Valid	Gugur	
1.	Salience	1, 8, 15, 22, 41, 52, 62, 69, 72	29	10
2.	Tolerance	2, 9, 16, 23, 30, 36, 42, 53, 59, 63	48	11
3.	Mood modification	3, 17, 24, 31, 43, 54, 64	10	8
4.	Withdrawal	4, 11, 32, 44, 55, 60, 65, 74	18, 25, 37, 49	12
5.	Relapse	12, 19, 26, 33, 38, 56	5, 45	8
6.	Conflict	6, 13, 20, 27, 34, 39, 66, 68, 70, 73	50, 57, 61, 46	14
7.	Problems	7, 21, 35, 40, 47, 51, 58, 67	14, 28, 71	11
Jumlah		58	16	74

Hasil uji instrumen validitas skala kecanduan *game online pubg mobile* yang berisi 74 item, sebanyak 16 item gugur pada uji validitas sebanyak dua putaran. Setelah dilakukan uji coba validitas skala kecanduan *game online pubg mobile* dengan putaran ke tiga menggunakan program *Statistical packages for Social Science (SPSS) 23.0 for Windows*, didapatkan item sah dengan koefisien *corrected item total correlation* antara 0,338 – 0,802. Dengan jumlah item yang valid sebanyak 58 item.

2) Uji Reliabilitas

Hamdini & Baharudin (2014) menjelaskan reliabilitas atau *reliability* menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabilitas mengacu pada konsistensi pengukuran hingga dimana

hasilnya sama berdasarkan bentuk yang berbeda dari instrumen yang sama atau waktu pada saat pengumpulan data. Jika sebuah instrumen mempunyai kesalahan kecil maka instrumen tersebut reliabel, dan jika sebuah instrumen memiliki kesalahan yang besar maka sebuah instrumen itu tidak reliabel.

Pengujian estimasi terhadap reliabilitas alat ukur dilakukan dengan menggunakan model *Alpha Cronbach's*. Angka *Alpha Cronbach's* pada kisaran 0,700 adalah dapat diterima, diatas 0,800 adalah baik (Azwar, 2012)

Hasil uji reliabilitas terhadap skala kecanduan *game online pubg mobile* yang berjumlah 74 item dengan 30 responden, terdapat 58 item yang valid dengan hasil reliabilitas yang didapat berdasarkan hasil perhitungan koefisien *Alpha Cronbach's* = 0,964 lebih besar dari 0,800, maka skala kecanduan *game online pubg mobile* mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi.

2. Kontrol Diri

a. Definisi Operasional

Kontrol diri sebagai suatu kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa individu kearah konsekuensi yang positif.

b. Pengembangan Alat Ukur

Kontrol diri akan diukur menggunakan skala. Adapun bentuk jawabannya adalah skala likert. Dalam pengambilan data ini menggunakan kuesioner yaitu teknik pengumpulan data lapangan dengan membuat daftar pernyataan yang berisikan sejumlah alternatif jawaban yang bersifat tertutup. Responden hanya diminta mengisi salah satu alternatif jawaban yang mereka anggap paling sesuai dengan kondisi responden. Pernyataan *favorable* menunjukkan kesesuaian dan mendukung indikator yang diukur maka diskor positif. Sedangkan pernyataan *Unfavorable* menunjukkan ketidak kesesuaian dan tidak mendukung indikator yang diukur maka diskor negatif.

Pada penelitian ini skala kontrol diri yang disusun berdasarkan aspek – aspek menurut Averill (dalam Ghufron, 2017) yaitu; 1) mampu mengontrol perilaku, 2) mampu mengontrol stimulus, 3) mampu mengantisipasi peristiwa, 4) mampu menafsirkan peristiwa dan 5) mampu mengambil keputusan.

Tabel 3. Blueprint Sebaran Item Skala Kontrol Diri Sebelum Uji Coba

Aspek	Indikator	Sebaran Aitem		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
Kontrol perilaku	Kemampuan Mengontrol Perilaku	1, 11, 21, 31, 41	6, 16, 26, 36, 46	10
	Kemampuan Mengontrol Stimulus	2, 12, 22, 32, 42, 51, 53	7, 17, 27, 37, 47, 54, 55	14
Kontrol kognitif	Kemampuan Mempertimbangkan Keadaan	3, 13, 23, 33, 43	8, 18, 28, 38, 48	10
	Kemampuan Menafsirkan / Menilai Keadaan	4, 14, 24, 34, 44, 52	9, 19, 29, 39, 49, 56	12
Kontrol keputusan	Kemampuan Mengambil Keputusan	5, 15, 25, 35, 45	10, 20, 30, 40, 50, 57, 58	12
Jumlah		28	30	58

a. Uji Coba Alat Ukur

1) Validitas

Menurut Hamdi & Bahrudin (2014), validitas atau kesahihan berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dapat melakukan fungsi ukurnya. Validitas suatu instrumen atau tes tersebut benar – benar mengukur apa yang hendak di ukur. Tes validitas adalah skala dimana kesimpulan yang dibuat dengan berdasarkan skor menurut angka menjadi sesuai, bermakna dan berguna. Validitas dinilai berdasarkan pada tujuan, populasi dan karakteristik lingkungan dimana pengukuran dilakukan.

Teknik yang digunakan untuk melakukan uji validitas adalah dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Untuk menentukan kesahihan butir, menggunakan ketentuan bila suatu item memiliki korelasi negatif atau positif namun dengan *index corrected item total correlation* $< 0,30$ dinyatakan tidak memberikan kontribusi berarti pada skor total *correlation* positif dan lebih besar daripada $> 0,30$

dinyatakan memberikan kontribusi berarti pada skor total valid. (Azwar,2012).

Pada saat melakukan uji validitas peneliti melakukan pengujian terhadap item sebanyak empat kali putaran. Pada putaran pertama, hasil uji validitas terdapat 25 item yang gugur, yaitu pada item nomor 3, 4, 5, 6, 7, 12, 13, 16, 19, 20, 21, 22, 25, 26, 27, 28, 35, 42, 43, 44, 47, 51, 52, 57 dan 58, tersisa 33 item sah. Pada saat putaran pertama masih terdapat item yang gugur, maka dilakukan uji validitas putaran kedua. Pada saat melakukan uji validitas yang kedua masih terdapat item gugur, yaitu pada item nomor 8 dan 30, tersisa 31 item sah. Pada saat putaran kedua masih didapatkan item gugur, sehingga dilakukan uji validitas putaran ketiga. Pada saat melakukan uji validitas yang ketiga masih terdapat item gugur, yaitu pada item nomor 41, tersisa 30 item sah. Pada saat putaran ketiga masih didapatkan item gugur, sehingga dilakukan uji validitas putaran keempat. Pada saat melakukan uji validitas keempat tidak ada item yang gugur, sehingga telah didapatkan item yang valid atau sah sejumlah 30 item.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Item Skala Kontrol Diri

No.	Indikator	Sebaran aitem		Jumlah
		Valid	Gugur	
1.	Kemampuan Mengontrol Perilaku	1, 11, 31, 36, 46	6, 16, 21, 26, 41	10
2.	Kemampuan Mengontrol Stimulus	2, 32, 53, 17, 37, 54, 55	7, 12, 22, 27, 42, 47, 51	14
3.	Kemampuan Mempertimbangkan Keadaan	23, 33, 18, 38, 48	3, 8, 13, 28, 43	10
4.	Kemampuan Menafsirkan / Menilai Keadaan	14, 24, 34, 9, 29, 39, 49, 56	4, 19, 44, 52	12
5.	Kemampuan Mengambil Keputusan	15, 45, 10, 40, 50	5, 20, 25, 30, 35, 57, 58	12
Jumlah		30	28	58

Hasil uji instrumen validitas skala kontrol diri yang berisi 58 item, sebanyak 28 item gugur pada uji validitas sebanyak tiga putaran. Setelah dilakukan uji coba validitas skala kontrol diri dengan putaran ke empat menggunakan program *Statistical packages for Social Science (SPSS) 23.0 for Windows*, didapatkan item sah dengan koefisien *corrected item total correlation* antara 0,314 – 0,678. Dengan jumlah item yang valid sebanyak 30 item.

2) Uji Reliabilitas

Hamdini & Baharudin (2014) menjelaskan reliabilitas atau *reliability* menunjukkan sejauhmana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabilitas mengacu pada konsistensi pengukuran hingga dimana hasilnya sama berdasarkan bentuk yang berbeda dari instrumen yang sama atau waktu pada saat pengumpulan data. Jika sebuah instrumen mempunyai kesalahan kecil maka instrumen tersebut reliabel, dan jika sebuah instrumen memiliki kesalahan yang besar maka sebuah instrumen itu tidak reliabel.

Pengujian estimasi terhadap reliabilitas alat ukur dilakukan dengan menggunakan model *Alpha Cronbach's*. Angka *Alpha Cronbach's* pada kisaran 0,700 adalah dapat diterima, diatas 0,800 adalah baik (Azwar, 2012)

Hasil uji reliabilitas terhadap skala kontrol diri yang berjumlah 58 item dengan 30 responden, terdapat 30 item yang valid dengan hasil reliabilitas yang didapat berdasarkan hasil perhitungan koefisien *Alpha Cronbach's* = 0,902 lebih besar dari 0,800, maka skala kontrol diri mempunyai reliabilitas yang sangat tinggi.

D. Uji Prasyarat dan Analisis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian, hipotesis penelitian dan jenis data yang diperoleh bahwa kedua data ini berskala interval maka analisis data yang digunakan adalah korelasi *Spearman* dengan uji prasyarat Uji Normalitas Sebaran dan Uji Linieritas Hubungan.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji ini bertujuan untuk mengetahui kenormalan distribusi sebaran skor ubahan. Apabila terjadi penyimpangan, seberapa jauh penyimpangan tersebut. Uji normalitas sebaran dilakukan untuk mengetahui normalitas

sebaran dari variabel tergantung yaitu kecanduan *game online PUBG mobile*. Uji normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogorov – Smirnov* untuk mempermudah dalam melakukan perhitungan secara statistik, maka analisis yang dilakukan dalam penelitian ini diolah dengan bantuan program software statistik SPSS 23.0 *for windows*. Dimana “suatu data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai Asymp Sig (2-tailed) hasil perhitungan *Kolmogorov Smirnov* lebih besar dari $p \geq 0,05$ ”.

Uji normalitas sebaran kecanduan *game online PUBG mobile* yang diolah menggunakan program statistik versi 23.0 memperoleh hasil 0,131 dengan $p = 0,004$. Berdasarkan nilai dari taraf signifikansi tersebut $p \leq 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variabel kecanduan *game online PUBG mobile* berdistribusi tidak normal.

b. Uji Linieritas Hubungan

Uji ini bertujuan untuk mengetahui linieritas hubungan antara variabel tergantung dengan variabel bebas. Uji linearitas dilakukan dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 23.0 *for windows*. Kaidah yang digunakan untuk menguji linieritas hubungan adalah jika signifikansi (p) < 0,05 maka hubungannya adalah linier, sebaliknya jika signifikansi (p) > 0,05 maka hubungannya tidak linier. Berdasarkan hasil uji linieritas antara variabel kontrol diri dengan kecanduan *game online PUBG mobile* pada remaja menunjukkan nilai (p) = 0.000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel tergantung yaitu kecanduan *game online PUBG mobile* dengan variabel bebas control diri terdapat hubungan yang linear.

2. Analisis Data

Menurut sugiyono (2017) dalam penelitian kuantitatif, 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 menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan.

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretas, dengan demikian aitem yang sesuai dengan tujuan penelitian, hipotesis penelitian dan jenis data yang diperoleh maka penelitian menggunakan analisis data dengan teknik korelasi. Menurut hadi (2016) korelasi adalah hubungan timbal balik. Menurut sugiyono (2017) metode korelasi adalah metode bertautan atau metode penelitian yang berusaha menghubungkan –

hubungkan antara satu unsur/elemen dengan unsur/elemen lain untuk menciptakan bentuk dan wujud baru yang berbeda dengan sebelumnya.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online PUBG mobile* pada remaja menggunakan *Corelation Nonparametrik Spearman*. Peneliti menggunakan teknik *Corelation Nonparametrik Spearman* karena pada uji prasyarat normalitas tidak terpenuhi. Kaidah uji signifikansi hasil uji korelasi *Spearman* adalah jika $(p) < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dihubungkan. Jika nilai signifikan $(p) > 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara variabel yang dihubungkan.