

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan berupa deskriptif. Sementara pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Aryo (Lumpkin & Florida, 2009)

#### **3.2 Variabel Penelitian**

##### **3.2.1 Identifikasi Variabel**

Pada penelitian ini variabel yang dibahas yaitu *Personality Traits*. Berikut adalah definisi konseptual dari variabel tersebut :

#### **3.3 Definisi Konseptual**

Menurut McCrae & Costa (2006), Trait didefinisikan sebagai dimensi-dimensi dari perbedaan individu dalam kecenderungannya memperlihatkan pola yang konsisten dari berpikir, merasa, dan bertindak.

*Big five personality* terdiri dari lima dimensi. Berikut adalah penjejelasan dari kelima dimensi tersebut menurut Strus, Cieciuch, & Rowiński (2014) :

1. Neuroticism (N) VS Emotional Stability (N), yaitu mengacu pada tingkatan reaktif dan stabilitas emosi, ketahanan emosi, dan toleransi terhadap emosi.
2. Extraversion (E), yaitu mengacu pada tingkatan aktifitas, energy, serta kemampuan bersosialisasi dan kepercayaan diri sosial (asertif).
3. Intellect (I) yaitu mengacu pada keterbukaan intelektual, kreatif, dan imajinasi.
4. Agreeableness (A) *Agreeableness* mengacu pada sikap positif dan negatif individu terhadap orang lain.

5. Conscientiousness (C), yaitu mengacu pada tingkat organisasi dalam ketekunan mengejar tujuan dan melakukan tugas tugas serta rentan terhadap ketertiban dan kepatuhan.

### 3.4 Definisi Operasional

#### 3.4.1 *Big Five Personality Traits*

Menurut Costa & McCrae (2006) *Trait* dapat dengan baik untuk memprediksi tingkah laku untuk jarak waktu yang panjang, hal tersebut tergambar dalam perilaku *gamers Esports DotA 2* dalam berpikir, merasa, dan bertindak laku dalam konteks bermain *game DotA 2*, seperti saat permainan berlangsung atau di luar permainan ketika menyusun strategi permainan, untuk menjelaskan *trait* dapat menggunakan sudut pandang dari *Big Five Personality Traits* yang terdiri dari 5 dimensi. Berikut kelima dimensi menurut Strus, Cieciuch, & Rowiński (2014), yaitu :

*Emotional Stability* (N) merujuk pada kemampuan *gamers Esports DotA 2* untuk tetap stabil dan seimbang. Terdapat 3 faset dari *Emotional Stability*, yaitu:

1. Level reaktif dan stabilitas emosi dimana *gamers Esports DotA 2* memikirkan hal yang terbaik untuk memenangkan suatu pertandingan dengan tenang dan berbagai macam kemungkinan yang bisa terjadi
2. Ketahanan emosi dimana *gamers Esports DotA 2* dapat menahan emosi ketika kondisi saat bermain tidak sesuai dengan keinginan.
3. Toleransi terhadap frustrasi dimana *gamers Esports DotA 2* bisa menerima keadaan yang membuat frustrasi

*Extraversion* (E), merujuk pada kuantitas dan intensitas interaksi personal, tingkat aktivitas, kebutuhan akan stimulasi, kapasitas untuk mendapatkan kesenangan. Faset dari *extraversion* dapat dibagi ke dalam tiga interpersonal dan tiga temperamental trait. Yaitu:

1. Kehangatan yaitu sikap *gamers Esports DotA 2* yang ramah, bersahabat dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
2. Suka hidup berkelompok adalah perilaku *gamers Esports DotA 2* untuk berkumpul dengan keluarga dan teman-teman
3. Asertivitas adalah perilaku *gamers Esports DotA 2* mengungkapkan tentang apa yang ada dalam pikirannya, perasaan dan keinginannya yang berhubungan dengan keinginannya, keluarga, teman, dan sekolah
4. Aktivitas adalah perilaku *gamers Esports DotA 2* dalam bertindak dengan penuh semangat, dan berbicara cepat dan banyak bicara dengan keluarga, teman, pelatih.
5. Mencari kesenangan yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* mencari kegiatan yang dapat memberikan kegembiraan/kesenangan.
6. Emosi positif yaitu perilaku kegembiraan, kebahagiaan yang ditampilkan oleh *gamers Esports DotA 2* remaja yang berkaitan dengan keadaan dirinya, hubungan dengan keluarga, teman, dan sekolah

*Intellectual (I)* yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* yang proaktif mencari dan menghargai pengalaman karena keinginannya sendiri, toleran dan melakukan eksplorasi terhadap sesuatu yang belum dikenal. Mengukur *Intellect* terhadap pengalaman dalam tiga area yang berbeda.

1. Intelektual yang terbuka dimana para *gamers Esports DotA 2* selalu mencari tau cara untuk memenangkan suatu pertandingan
2. Kreatif dimana para *gamers Esports DotA 2* tidak monoton dalam memainkan setiap *game nya* dan selalu muncul komposisi baru dalam bermainnya
3. Imajinasi dimana para *gamers Esports DotA 2* dapat membayangkan sesuatu dan kemungkinan yang akan terjadi dari suatu keadaan yang sudah dan akan terjadi

*Agreeableness (A)* merujuk pada kualitas orientasi interpersonal *gamers Esports DotA 2* dimulai dari perasaan peduli sampai dengan perasaan permusuhan dalam pikiran, perasaan, dan tindakan. Enam faset dari *agreeableness* adalah:

1. Dapat dipercaya yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* yang konsisten dalam berkata dan bertindak.
2. Terus terang yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* dalam mengungkapkan ide/pikirannya tanpa khawatir dikritik.

3. Altruismisme yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* menolong orang lain tanpa mengharapkan balasan yang ditampilkan oleh remaja
4. Patuh yaitu perilaku yang ditampilkan *gamers Esports DotA 2* untuk patuh terhadap ketentuan yang berlaku
5. Kerendahan hati yaitu perilaku yang ditampilkan *gamers Esports DotA 2* untuk mengakui keunggulan orang lain dan memaafkan orang lain yang melakukan kesalahan kepadanya.
6. Kelembutan hati yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* untuk memperhatikan penderitaan orang lain

*Conscientiousness (C)*, yaitu perilaku *gamers Esports* akan keteraturan, tekun, dan motivasi yang berorientasi pada tujuan. Remaja yang *conscientiousness* adalah remaja yang:

1. Kompeten yaitu tindakan yang ditampilkan *gamers Esports DotA 2* yang menunjukkan dapat diandalkan.
2. Keteraturan yaitu tindakan *gamers Esports DotA 2* yang teratur dan terencana dalam mengerjakan tugas.
3. Ketaatan melaksanakan tugas yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* yang berorientasi terhadap tugas/kewajiban.
4. Berjuang untuk mencapai prestasi yaitu perilaku yang ditampilkan *gamers Esports DotA 2* untuk melakukan/menyelesaikan pekerjaan dengan unggul.
5. Disiplin diri yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* yang menunjukkan perhatian yang terpusat dalam mengerjakan tugas.

6. Mempertimbangkan sesuatu secara mendalam yaitu perilaku *gamers Esports DotA 2* yang ditampilkan untuk membuat rencana yang cangguh dan memikirkannya dengan hati-hati sebelum bertindak.

### 3.5 Alat Ukur

Peneliti menggunakan alat ukur baku IPIP BFM-25 yang dibuat oleh Akhtar & Azwar, (2018). Alat ukur ini terdiri dari 25 item dengan 15 item *favorable* dan 10 item *unfavorable*. Pada alat ukur IPI BFM-25 ini, setiap item memiliki nilai antara 1- 5 dengan bobot tertentu dengan alternatif jawaban menggunakan 5 skala yaitu STS (Sangat Tidak Sesuai), TS (Tidak Sesuai), Netral (N), S (Sesuai), dan SS (Sangat Sesuai). Bobotnya adalah sebagai berikut

**Tabel 3.1**  
**Penilaian Skor Big Five Personality Traits**

<b>Favourable</b>	<b>Unfavourable</b>
Sangat Tidak Sesuai = 1	Sangat Tidak Sesuai = 5
Tidak Sesuai = 2	Tidak Sesuai = 4
Netral = 3	Netral = 3
Sesuai = 4	Sesuai = 2
Sangat Sesuai = 5	Sangat Sesuai = 1

Tabel 3. 2 Kisi – kisi Alat Ukur IPIP BFM-25

Jenis Trait	Indikator	Item	Favorable	Unfavorable
Extraversion (E)	Level aktifitas	Tidak suka menjadi pusat perhatian (21) Berbicara dengan banyak orang pada suatu acara (16)	1, 6, 16	11, 21
	Energy	Sedikit berkata (11)		
	Kemampuan bersosialisasi	Menghidupkan suasana dalam suatu acara (1)		
	Asertif	Memulai suatu percakapan (6)		
Agreeableness (A)	Sikap positif terhadap orang lain	Peduli dengan orang lain (2) Bersimpati dengan orang lain (7) Meluangkan waktu untuk orang lain (12)	2, 7, 12,17,22	

		Memahami Perasaan orang lain (17) Membuat orang lain nyaman (22)		
	Sikap negatif terhadap orang lain			
(C) Conscientiousness	Tingkat organisasi	Melakukan aktivitas sesuai jadwal atau agenda (18)	3, 8, 13, 18, 23	
	Ketekunan dalam mengejar tujuan	Telaten dalam mengerjakan tugas (23)		
	<i>Performing tasks as well as proneness to order</i>	Selalu mempersiapkan segala hal (3)		
	Patuh	Segera mengerjakan tugas yang diberikan (8) Menyukai keteraturan (13)		
Emotional	Tingkat reaktivitas	Mudah merasa		4, 9, 14, 19, 24



Stability (N)		tertekan (4) Mudah khawatir (9)		
	Stabilitas emosi	Memiliki perasaan yang berubah ubah (14)		
		Memiliki suasana hati yang berubah ubah (19)		
	Ketahanan emosi			
	Toleransi terhadap frustrasi	Mudah merasa jengkel (24)		
Intellectual (I)	Intelektual yang terbuka	Tidak tertarik dengan ide ide yang abstrak (15)	10, 25	5, 15, 20
	Kreatif	Kesulitan memahami ide yang bersifat abstrak (5) Memiliki banyak ide (25)		
	Imajinasi	Memiliki		

		imajinasi yang sangat kuat (10) Tidak memiliki imajinasi yang baik (20)		
--	--	---	--	--

### 3.6 Uji Validitas

Validitas adalah instrument pengukuran dikatakan valid atau sah apabila mengukur apa yang hendak diukur dan mampu mengungkap data tentang karakteristik gejala yang diteliti secara tepat (Ulber Silalahi, 2012).

Terdapat tipe validitas dalam sebuah penelitian yaitu validitas konstruk, validitas konten dan validitas kriteria. Setiap jenis kesahihan menunjukkan cara berbeda dalam menafsirkan sejauh mana derajat sebuah alat ukur mengukur apa yang diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstruk. Validitas konstruk adalah validitas yang bertitik tolak dari konstruksi konsep atau variabel yang digunakan oleh peneliti dalam suatu masalah dengan cara mencari apa yang menjadi kerangka konsep dari variabel tersebut, kemudian peneliti menyusun variabel operasional dan indikator dari konsep yang digunakan sampai dengan membuat item pernyataan (Ulber Silalahi, 2012).

Langkah-langkah pengukuran validitas instrumen:

1. Melakukan penilaian terhadap masing-masing item per dimensi pada alat ukur yang telah diisi oleh responden
2. Menghitung jumlah nilai keseluruhan tiap item per dimensi dari setiap

responden

3. Memasukkan data skor item dari tiap dimensi dan nilai jumlah keseluruhan dari setiap responden ke dalam SPSS
4. Lalu klik *analyze>Correlate>bivariate*, kemudian pindahkan item ke kotak bivariate. Pada bagian *correlation coefficient* pilih *Spearman* dan *1 tailed*.
5. kemudian klik ok, dan hasilnya akan segera muncul

Setelah dilakukan uji validitas pada alat ukur IPIP BFM – 25 terhadap *Gamers Esports*, dari 5 item dimensi *Extraversion* terdapat 5 item valid, dari 5 item dimensi *Agreeableness* terdapat 5 item valid, dari 5 item *Conscientiousness* terdapat 5 item valid, dari 5 item *Emotional Stability* terdapat 5 item Valid, dan dari 5 item *Intellect* terdapat 5 item valid. .

### 3.7 Uji Reliabilitas

Reliabilitas (Ulber Silalahi, 2015 : 236-237) adalah kepercayaan, stabilitas, kemantapan, konsistensi, prediktabilitas dan ketetapan atau keakuratan dari suatu ukuran. Suatu pengukuran adalah reliabel atau andal jika pengukuran tidak berubah bila konsep yang diukur kembali konstan dalam nilai. Suatu alat ukur memiliki reliabilitas atau keandalan atau dapat dipercaya jika satu alat ukur dipakai lebih dari satu kali untuk mengukur fenomena atau masalah yang sama dan hasil pengukuran tetap stabil dan konsisten maka alat ukur tersebut dapat dikatakan reliabel atau andal. Antara hasil pengukuran yang pertama dan hasil pengukuran kedua atau berikutnya memiliki hasil yang sama, konsisten, tetap dan tepat (Ulber Silalahi, 2012 : 238).

Langkah-langkah untuk menguji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 25,0 *for windows* sebagai berikut:

1. Masukkan data skor item seluruh subjek
2. Klik menu *analyze>scale> reliability analysis*
3. Pindahkan semua item dari kotak kiri ke sebelah kanan lalu klik tombol *statistic> OK*

Selanjutnya kriteria pengambilan keputusan untuk menentukan apakah skala pengukuran reliabel atau tidak dapat dilihat melalui tabel Cronbach untuk menafsirkan tinggi rendahnya koefisien reliabilitas pada skala pengukuran. Berdasarkan parameter dari Cronbach, dapat dilihat pada tabel berikut :

### 3.7 TABEL TINGKAT RELIABILITAS CRONBACH

Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Reliabilitas
0.0 - 0.20	Kurang Reliabel
>0.20 – 0.40	Agak Reliabel
>0.40 – 0.60	Cukup Reliabel
>0.60 – 0.80	Reliabel
>0.80 – 1.00	Sangat Reliabel

Pengujian reliabilitas ini menggunakan bantuan program SPSS 25.0 *for Windows*. Berdasarkan hasil uji reliabilitas skala kepuasan kerja dan disiplin kerja diperoleh nilai sebagai berikut :

### **Dimensi *Extraversion***

#### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.659	5

Diperoleh nilai reliabilitas 0.659 yang berarti skala ini memiliki tingkat reliabel berdasarkan kriteria dari tabel tingkatan reliabilitas Cronbach.

### **Dimensi *Agreeableness***

#### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.829	5

Diperoleh nilai reliabilitas 0.829 yang berarti skala ini memiliki tingkat sangat reliabel berdasarkan kriteria dari tabel tingkatan reliabilitas Cronbach.

### **Dimensi *Conscientiousness***

Cronbach's Alpha	N of Items
.646	5

Diperoleh nilai reliabilitas 0.646 yang berarti skala ini memiliki tingkat reliabel berdasarkan kriteria dari tabel tingkatan reliabilitas Cronbach.

#### **Dimensi *Emotional Stability***

Cronbach's Alpha	N of Items
.600	5

Diperoleh nilai reliabilitas 0.600 yang berarti skala ini memiliki tingkat reliabel berdasarkan kriteria dari tabel tingkatan reliabilitas Cronbach.

#### **Dimensi *Intellect***

Cronbach's Alpha	N of Items
.488	5

Diperoleh nilai reliabilitas 0.488 yang berarti skala ini memiliki tingkat cukup reliabel berdasarkan kriteria dari tabel tingkatan reliabilitas Cronbach.

### **3.8 Populasi dan Sampel**

Menurut Sugiyono (2008:115), populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh para *Gamers Esports* di kota Bandung Bandung merupakan

subjek penelitian. Peneliti melakukan sampling karena jumlah populasi yang ada tidak diketahui secara jelas.. Penarikan sampel secara dilakukan secara purposif. Cara penarikan ini dilakukan dengan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan peneliti (Drs. Kuntjojo, M.Pd., 2009). Kriteria subjek penelitian yang ditentukan pada penelitian ini sebagai berikut :

- Usia 18 – 27 tahun
- Aktif dalam mengikuti kompetisi atau turnamen *Dota 2* dalam 3 bulan terakhir
- Berdomisili di Kota Bandung

### **3.9 Teknik Analisis Data**

#### **3.9.1 Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena yang ada dapat berupa bentuk, aktifitas, karakteristik, perubahan, hubungan, persamaan dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena yang lainnya (Sukmadinata, 2006: 72). Pertama akan dilakukan perhitungan secara statistik.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan data hasil penelitian. Dilakukan pengkategorian untuk mengetahui kecenderungan penilaian responden pada tiap dimensinya. Terlebih dahulu hitung skor pada tiap dimensinya, kemudian dibagi menjadi kategori. Untuk mengetahui

kecenderungan penilaian responden pada tiap dimensinya, dilakukan pengkategorian dengan terlebih dahulu menghitung skor pada tiap variabel dan aspeknya, kemudian dibagi menjadi kategori. Untuk variabel *big five personality traits* pengkategorian tiap dimensinya dibagi menjadi 2 kategori, yaitu rendah dan tinggi.

Cara perhitungan pengkategorian tersebut dilakukan berdasarkan panjang kelas dengan rumusan sebagai berikut (Supranto, 2000:64):

$$C = \frac{X_n - X_1}{k}$$

C = Panjang Kelas (Interval)

$X_n$  = Skor Maksimum

$X_i$  = Skor Minimum

k = Banyaknya kelas kategori

Dalam penelitian ini, skor maksimum diperoleh dari skor pilihan jawaban tertinggi x banyaknya pertanyaan pada tiap dimensinya, sedangkan skor minimum diperoleh dari skor pilihan jawaban terendah x banyaknya pertanyaan pada tiap dimensinya.

Setelah diperoleh data kategori tinggi dan rendah dari tiap variabel dan dimensinya, maka untuk mengetahui berapa banyak dan berapa persen kategori tinggi, sedang dan rendah pada variabel dan dimensinya dari seluruh responden dalam penelitian ini, maka dilakukan perhitungan frekuensi dan persentase. Berikut rumus perhitungan persentase tinggi dan rendah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$



Keterangan :

P = persentase

F = banyaknya kategori tertentu (tinggi dan rendah)

N = jumlah keseluruhan responden

### 3.9.2 Katergorisasi *Big Five Personality Traits*

Kategori digunakan untuk membagi responden kedalam 2 (dua) tingkat skor pada tiap dimensinya. Untuk mengetahui dua tingkat skor dalam penelitian ini dilakukan pembuatan kategori dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menghitung skor total masing-masing responden pada setiap aspek maupun sub-aspek
2. Menentukan nilai tertinggi dan terendah dari keseluruhan hasil responden
3. Menentukan selisih dari nilai yang tertinggi dan terendah
4. Selisih yang didapat kemudian dibagi 2 (dua)
5. Hasil selisih yang didapat dibagi sesuai dengan jumlah rentang yang diinginkan
6. Membuat norma kriteria berdasarkan besar rentang untuk menentukan tinggi atau rendahnya skor yang diperoleh
7. Menentukan tingkat skor

	Ext	Agr	Emo	Con	Int
<b>Nilai Minimum</b>	5	5	5	5	5
<b>Nilai Maksimum</b>	25	25	25	25	25
<b>Rentang</b>	20	20	20	20	20

<b>Interval</b>	10	10	10	10	10
<b>Skor Tinggi</b>	5 – 15	5 – 15	5 – 15	5 – 15	5 – 15
<b>Skor Rendah</b>	16 – 25	16 – 25	16 – 25	16 – 25	16 – 25

