

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan fakta-fakta, gejala-gejala atau kejadian yang secara sistematis dan akurat terhadap sifat populasi atau daerah tertentu. Penelitian deskriptif ini cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan adanya saling keterhubungan dan menguji hipotesis (Zuriah, 2006).

3.2 Identifikasi Variabel

3.2.1 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan yaitu adiksi *game online* dimana dimensi-dimensi dan aspeknya mengacu pada teori Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yang akan menjelaskan mengenai gambaran pada anak-anak sekolah dasar yang kecanduan *game online*.

3.2.2 Definisi Konseptual

Adiksi *game online* (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009) sebagai penggunaan berlebihan dan kompulsif pada video game atau *game computer* yang mengakibatkan masalah sosial dan-atau emosional dimana meski individu mengalami masalah ini, ia tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan tersebut.

3.2.3 Definisi Operasional Variabel

Adiksi *game online* adalah seberapa sering individu menggunakan dan memainkan video game atau game-computer yang mengakibatkan masalah sosial dan-atau emosional dimana meski individu mengalami masalah ini, ia tidak dapat mengontrol penggunaan berlebihan tersebut.

Seseorang dapat dikatakan kecanduan *game online* apabila memenuhi setidaknya empat dari ketujuh aspek kecanduan *game online* menurut Lemmens (2009), yaitu:

1. Salience

Seberapa sering anak bermain *game online* dan dapat mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku.

2. Tolerance

Seberapa sering perilaku anak menunjukkan peningkatan perkembangan frekuensi bermain *game online*.

3. Mood modification

Seberapa sering anak menunjukkan tampilan perilaku bermain *game online* untuk melakukan pelarian diri atau sengaja menghabiskan waktu untuk melarikan diri dari masalah.

4. Withdrawal

Seberapa sering anak menunjukkan perasaan yang tidak menyenangkan atau merasa kesal ketika dikurangi aktivitas bermainnya oleh orang lain dan menampilkan dampak negatif apabila permainan dihentikan.

5. Relapse

Seberapa sering anak menampilkan perilaku untuk terus bermain *game online* kembali apabila anak tidak bermain dalam sehari.

6. Conflict

Seberapa sering anak menimbulkan konflik pertengkaran dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong.

7. Problems

Seberapa sering anak mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan lainnya dimana masalah terjadi akibat aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, dan bersosialisasi.

3.3 Alat Ukur

Instrumen pengukuran pada penelitian ini menggunakan teknik *self report measurement*, yaitu dengan cara meminta responden yang diukur untuk melakukan pengamatan terhadap dirinya sendiri, pelaporan diri dilaksanakan dengan cara pemberian respon terhadap stimulus yang diterima berupa pernyataan (Noor,2009). Alat ukur yang digunakan oleh peneliti merupakan modifikasi dari skala *game addiction scale* oleh Jeroen S. Lemmens, Patti M. Valkenburg dan Jochen Peter tahun 2009 yang mengacu pada dimensi atau aspek yang telah dikembangkan dari dimensi-dimensi yang disebutkan oleh Chen dan Cheng (2008) untuk mengukur tingkat kecanduan terhadap *game online* yang disusun dalam bentuk skala likert. Menurut Sugiono (2012) skala likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi

seseorang atau mengenai suatu fenomena sosial. Item yang dibuat bersifat *favorable* jika sesuai dengan teori dan *unfavorable* jika sebaliknya. Dalam hal ini peneliti menggunakan 4 pilihan jawaban yaitu Tidak Pernah, Jarang, Sering dan Sangat Sering.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Alat Ukur

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	ITEM		JUMLAH
			FAV (+)	UNFAV (-)	
	1. Arti (<i>Salience</i>)	1. <i>Game online</i> mendominasi pikiran setiap saat.	1, 15, 29	8, 22, 36	6
		2. <i>Game online</i> mendominasi perilaku individu.			
		3. <i>Game online</i> mendominasi perasaan individu.			
Kecanduan <i>Game Online</i>	2. Toleransi (<i>Tolerance</i>)	1. Frekuensi bermain <i>game online</i> semakin lama semakin meningkat durasinya.	2, 16, 30	9, 23, 37	6

	1. Bermain <i>game</i>	3, 17, 31	10, 24, 38	6
3. Modifikasi Mood (<i>Mood Modification</i>)	<i>online</i> sebagai pelarian diri dari masalah.			
	1. Keinginan	4, 18, 32	11, 25, 39	6
4. Pengulangan (<i>Relapse</i>)	untuk terus bermain secara berulang-ulang.			
5. Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	1. Menarik diri dan menunjukkan reaksi emosional ketika bermain <i>game online</i> dikurangi.	5, 19, 33	12, 26, 40	6
6. Konflik (<i>Conflict</i>)	1. Timbul konflik interpersonal dengan orang lain karena bermain game secara berlebihan.	6, 20, 34	13, 27, 41	6
7. Masalah (<i>Problems</i>)	1. Mengabaikan kegiatan lainnya sehingga	7, 21, 35	14, 28, 42	6

menyebabkan permasalahan lain.	
Total	42

Tabel 3.2 Keterangan Nilai Pilihan Jawaban

Pilihan Jawaban	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Tidak Pernah	1	4
Jarang	2	3
Sering	3	2
Sangat Sering	4	1

3.4 Uji Validitas

Untuk menguji validitas, peneliti menggunakan metode validasi *construct related* yang dilaksanakan secara kuantitatif. Uji validitas menggunakan rumus teknik rank *Spearman* untuk melihat konsistensi antara skor keseluruhan. Untuk menguji validitas alat ukur ini dibantu menggunakan bantuan *SPSS 22* dan *software microsoft excel*. Adapun cara perhitungan manual dengan menggunakan rumus koefisien korelasi rank Spearman (r_s) sebagai berikut :

$$r_s = \frac{\sum R(X)R(Y) - n\left(\frac{n+1}{2}\right)^2}{\sqrt{\left(\sum (R(X))^2 - n\left(\frac{n+1}{2}\right)^2\right)\left(\sum (R(Y))^2 - n\left(\frac{n+1}{2}\right)^2\right)}}$$

Keterangan :

R(X) = Ranking variabel X (skor item)

R(Y) = Ranking variabel Y (skor total)

N = Jumlah subjek

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas

Jumlah Item	Keterangan
25	Valid
17	Tidak Valid

Dari hasil perhitungan uji validitas yang dilakukan dalam aplikasi SPSS 22 didapatkan sebanyak 25 item valid dari 42 item yang ada. Yang berarti didapatkan bahwa ada 17 item yang tidak valid.

3.5 Uji Reabilitas

Untuk menentukan uji reliabilitas skor dari setiap item, menggunakan rumus *Alpha Chronbach*. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Formula *Alpha Cronbach (Reliability Analysis Alpha Cronbach)* dengan ketentuan nilai *cronbach alpha* minimal adalah **0,514**. Untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus alpha α sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum S^2 j}{S^2 x} \right)$$

Keterangan :

α = koefisien reliabilitas alpha

k = jumlah item

Sj = varians responden untuk item I

Sx = jumlah varians skor total

3.6 Populasi dan Sampel

3.6.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012). Populasi yang digunakan adalah anak-anak yang kecanduan bermain *game online*.

3.6.2 Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 15 orang anak-anak Sekolah Dasar di Lingkungan Tatar Jinggaanagara dengan karakteristik:

- a. Berusia 6-11 tahun
- b. Frekuensi bermain *game online* sekurang-kurangnya 6 bulan
- c. Terus bermain selama 4-5 hari dalam seminggu
- d. Rentang waktu bermain dalam sehari atau sekali bermain 4-7 jam

3.6.3 Teknik Sampling

Sedangkan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2012), *purposive sampling* adalah teknik penentuan *sampling non-probability* dengan tidak memberi peluang yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sebuah sampel. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang didasarkan pada ciri-ciri tertentu. Yang berarti bahwa, unit-unit sampel yang dihubungi sesuai dengan kriteria tertentu yang ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian.

3.6.4 Teknik Analisis

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan diolah menggunakan teknik analisis kuantitatif statistik deskriptif. Analisis kuantitatif jenis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012).

3.7 Kategorisasi Penelitian

Data-data yang diperoleh dari kuesioner dikategorikan menjadi tinggi dan rendah setelah diketahui bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel. Jika dihubungkan dengan alat ukur yang digunakan dalam pengkategorisasian ini, dapat diartikan bahwa skor yang termasuk ke dalam kategori rendah maka subjek memiliki tingkat adiksi yang rendah sedangkan yang termasuk ke dalam kategori tinggi maka subjek dapat dikatakan memiliki perilaku adiksi *game online* yang tinggi. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk mengkategorikan data tersebut:

- a) Menentukan nilai maksimal : jumlah *item* × skor pilihan jawaban tertinggi
- b) Menentukan nilai minimal : jumlah *item* × skor pilihan jawaban terendah
- c) Menentukan nilai rentang : nilai maksimal – nilai minimal
- d) Menentukan banyaknya kelas : tinggi dan rendah
- e) Menentukan panjang kelas : $\frac{\text{nilai rentang}}{\text{banyak kelas}}$
- f) Menentukan median : nilai minimal + panjang kelas
- g) Menentukan interval kelas (kategori)

Tinggi : Nilai median sampai dengan nilai maksimal.

Rendah : Nilai minimal sampai dengan < nilai median.

Tabel 3.4 Kriteria Nilai Adiksi

Skor	Kategori
106-169	Tinggi
42-105	Rendah

Tabel 3.5 Kriteria Nilai Adiksi Per Aspek

Skor	Kategori
16-24	Tinggi
6-15	Rendah

3.8 Prosedur Penelitian

3.8.1 Tahap Persiapan

1. Menentukan permasalahan dengan mencari informasi di Lingkungan Tatar Jinggaanagara dengan melakukan observasi dan wawancara kepada anak dan orangtua subjek.
2. Mencari teori yang sesuai dengan fenomena dan menentukan variabel yang tepat untuk melakukan penelitian.
3. Menyusun rancangan penelitian yang akan digunakan untuk meneliti.
4. Menentukan kriteria untuk populasi penelitian.
5. Menyiapkan dan merancang alat ukur untuk mengambil data.
6. Melakukan perencanaan untuk pengambilan data.

3.8.2 Tahap Pelaksanaan

1. Mengunjungi rumah-rumah subjek penelitian.
2. Meminta data-data subjek kepada anak dan orangtua beserta meminta rekomendasi subjek lainnya yang memenuhi kriteria.
3. Memberikan kuesioner kepada setiap subjek yang sesuai dengan kriteria penelitian.

3.8.3 Tahap Pengolahan Data

1. Melakukan skoring dari hasil kuesioner yang telah diisi dan menghitung, menstabilasikan data yang diperoleh kemudian memasukkannya ke dalam tabel.
2. Melakukan analisis data menggunakan aplikasi *SPSS 22*.

3.8.4 Tahap Pembahasan

1. Mendeskripsikan hasil dari gambaran aspek adiksi *game online* pada anak-anak sekolah dasar di lingkungan tatar jingganagara.
2. Melakukan analisis dan pembahasan berdasarkan teori dan kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini.
3. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian.

3.8.5 Tahap Penyelesaian

1. Membuat simpulan dan saran dari hasil yang telah didapat.
2. Menyusun hasil dan laporan yang telah dibuat oleh peneliti dan melakukan perbaikan laporan secara keseluruhan.