

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Azwar (2017) metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data kuantitatif (angka) yang dikumpulkan melalui prosedur pengukuran dan diolah dengan metoda analisis statistika. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian non-eksperimental. Desain penelitian non-eksperimental adalah melakukan pengukuran pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tanpa memberikan perlakuan-perlakuan khusus terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kontrol diri dan konformitas terhadap perilaku konsumtif pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang.

#### 3.2. Definisi Operasional Variabel Penelitian

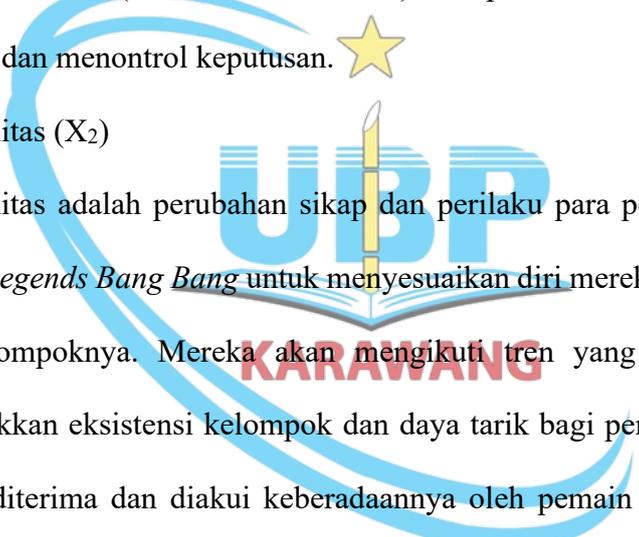
Definisi operasional adalah definisi variabel yang dirumuskan berdasarkan ciri atau karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2018). Definisi operasional merupakan pengertian variabel yang dikonsepsikan secara operasional

untuk menghindari adanya perbedaan persepsi. Maka dari itu definisi operasional variabel-variabel yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah:

a. Kontrol Diri ( $X_1$ )

Kontrol diri adalah kemampuan para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* untuk memodifikasi perilaku dalam mengelola informasi yang penting atau tidak penting dan kemampuan mereka untuk memilih suatu tindakan yang diyakininya, yang diukur melalui aspek-aspek kontrol diri menurut Averill (dalam Thalib, 2010) meliputi kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan menontrol keputusan. 

b. Konformitas ( $X_2$ )

Konformitas adalah perubahan sikap dan perilaku para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* untuk menyesuaikan diri mereka dalam komunitas atau kelompoknya. Mereka akan mengikuti tren yang sedang ada demi menunjukkan eksistensi kelompok dan daya tarik bagi pemain lain, sehingga mereka diterima dan diakui keberadaannya oleh pemain maupun kelompok lain. Konformitas yang mereka lakukan diukur melalui aspek-aspek konformitas menurut Baron dkk (dalam Sarwono dan Meinarno, 2014) meliputi *normative social influence* dan *informational social influence*. 

c. Perilaku Konsumtif (Y)

Perilaku konsumtif adalah perilaku para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* untuk mengonsumsi produk yang dijual di dalam *game* secara berlebihan dan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Perilaku konsumtif ini diukur berdasarkan indikator perilaku konsumtif dari Sumartono (dalam

Sukari, 2013) meliputi pembelian hanya karena iming-iming hadiah, karena kemasan atau penampilan dari produk tersebut menarik, demi menjaga penampilan gengsi, berdasarkan pertimbangan harga, menjaga simbol atau status, karena unsur konformitas, percaya dapat meningkatkan kepercayaan diri, dan ingin mencoba dua atau lebih produk sejenis yang berbeda.

### **3.3. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel**

#### **3.3.1. Populasi Penelitian**

Populasi penelitian didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian (Azwar, 2017). Menurut Azwar (2017) sebagai suatu populasi, kelompok subjek tersebut harus memiliki beberapa ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lainnya. Ciri-ciri yang dimaksud, pada sebagian penelitian sosial, menekankan pada ciri demografis seperti batas wilayah domisili subjek. Ciri populasi tidak terbatas hanya pada aspek demografis akan tetapi dapat mencakup karakteristik-karakteristik individual. Populasi pada penelitian ini adalah para pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang dengan usia minimal 15 tahun dan pernah melakukan pembelian produk jual di dalam *game online Mobile Legends Bang Bang* dengan jumlah dana yang dikeluarkan lebih dari Rp 100.000,00 minimal tiga kali pembelian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tabel penentuan sampel yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael (dalam Sugiyono, 2018) dengan taraf kesalahan 5% yaitu berjumlah 151 responden.

### 3.3.2. Teknik Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan teknik pengambilan sampel kuota. Menurut Azwar (2017) cara pengambilan sampel *nonprobability sampling* dapat dilakukan apabila besarnya peluang anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel tidak diketahui. *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang dipilih untuk menjadi sampel (Sugiyono, 2017).

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah teknik pengambilan sampel kuota yaitu teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan (Sugiyono, 2017), sehingga peneliti cukup mengambil sampel dengan jumlah tertentu yang dianggap dapat merefleksikan ciri dari populasi (Azwar, 2017). Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah :

- a. Pemain *game online Mobile Legends Bang Bang* di Karawang.
- b. Berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan.
- c. Pernah membeli produk jual di dalam *game online Mobile Legends Bang Bang* minimal dua kali dalam satu bulan selama tiga bulan.
- d. Usia minimal 15 tahun.
- e. Tidak termasuk *content creator*.

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa skala sikap model *Likert*. Skala ini dirancang untuk mengungkap sikap pro dan kontra, positif

dan negatif, atau setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek sosial (Azwar, 2017). Skala sikap berisi mengenai objek sikap dan pernyataan sikap serta terdiri atas dua macam, yaitu pernyataan yang mendukung atau memihak pada objek sikap (*favorable*) dan pernyataan yang tidak mendukung pada objek sikap (*unfavorable*). Penelitian ini menggunakan tiga skala sikap, yaitu skala kontrol diri, skala konformitas, dan skala perilaku konsumtif.

### 3.4.1. Format Skala

Format aitem skala yang disajikan berupa pernyataan-pernyataan dan menggunakan jenis skala *Likert*, yaitu:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- CS : Cukup Setuju
- KS : Kurang Setuju
- TS : Tidak Setuju



Skala yang digunakan dibedakan menjadi dua jenis yaitu *favorable* dan *unfavorable*, sehingga format penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.1  
Format Penilaian Skala

Jawaban	SS	S	CS	KS	TS
<i>Favorable</i>	5	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4	5

### 3.4.2. Blueprint

Tabel 3.2  
Blueprint Kontrol Diri

No	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Kontrol Perilaku	Mengatur Pelaksanaan	1,13,19	7,20	5
		Memodifikasi Stimulus	2,14	8,21	4
2	Kontrol Kognitif	Memperoleh Informasi	3,15	9,22	4
		Melakukan Penilaian	4,16	10,23	4
3	Mengontrol Keputusan	Adanya Kesempatan	5,17	11,24	4
		Adanya Kebebasan	6,18	12,25	4
Total					25

Tabel 3.3  
Blueprint Konformitas

No.	Aspek	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	<i>Normative Social Influence</i>	Disukai oleh orang lain	1,9,17,21	5,13,22	7
		Ingin diterima oleh lingkungan	2,10,18	6,14,23	6
2	<i>Informational Social Influence</i>	Kepastian mengenai kebenaran	3,11,19	7,15,24	6
		Berperilaku sesuai kebenaran	4,12,20	8,16,25	6
Total					25

Tabel 3.4  
Blueprint Perilaku Konsumtif

No	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1	Membeli produk karena iming-iming hadiah	1,17	9,25	4
2	Membeli produk karena kemasannya menarik	2,18	10,26	4
3	Membeli produk demi menjaga penampilan dan gengsi	3,19	11,27	4

4	Membeli produk berdasarkan pertimbangan harga(bukan atas dasar manfaat)	4,20	12,28	4
5	Membeli produk hanya sekedar menjaga simbol atau status	5,21	13,29	4
6	Memakai produk karena unsur konformitas terhadap model yang mengiklankan produk	6,22	14,30	4
7	Munculnya penilaian bahwa membeli produk dengan harga mahal akan menimbulkan rasa percaya diri	7,23	15,31	4
8	Keinginan mencoba lebih dari dua produk sejenis yang berbeda	8,24	16,32	4
Total				32

### 3.4.3. Instrumen Pengambilan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen pengambilan data berupa angket yang dibuat berdasarkan indikator variabel yang digunakan. Bentuk skala yang digunakan yaitu berbentuk skala *online (google form)*. Skala *online (google form)* merupakan layanan formulir berbasis web gratis dari *google*. Skala yang disebar disusun berdasarkan teori-teori yang sudah ada. Skala konformitas yang digunakan berdasarkan teori Baron, Byrne, dan Branscombe (dalam Sarwono dan Meinarno, 2014), skala kontrol diri yang digunakan berdasarkan teori Averill (dalam Thalib, 2010), dan skala perilaku konsumtif yang digunakan berdasarkan teori Sumartono (dalam Sukari, 2013).

### 3.5. Metode Analisis Instrumen

#### 3.5.1. Uji Validitas

Uji validitas penting untuk dilakukan dalam suatu penelitian, uji validitas dapat membuktikan bahwa struktur seluruh aspek berperilaku, indikator berperilaku, dan aitem-aitemnya memang membentuk suatu konstruk yang akurat bagi atribut yang diukur (Azwar, 2019). Uji validitas terdapat empat jenis pengujian menurut Azwar (2019) yaitu validitas isi (*content validity*), validitas faktorial,

validitas *multitrait-multimethod*, dan validitas konkuren. Pada penelitian ini, jenis validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*).

Aitem dalam skala ini akan dilakukan seleksi terlebih dahulu untuk mengetahui kualitas dari aitem tersebut. Aitem yang memiliki kualitas kurang baik akan digugurkan terlebih dahulu sebelum dilakukan pengambilan data, sehingga hanya aitem-aitem yang memiliki kualitas yang baik saja yang digunakan dalam skala ketika pengambilan data. Kualitas aitem yang dimaksud adalah aitem yang memiliki konsistensi antara aitem dengan aitem lainnya secara keseluruhan dan dapat disebut dengan korelasi aitem total. Aitem yang dinyatakan valid yaitu memiliki nilai korelasi 0,30. Namun apabila jumlah aitem yang lolos belum mencukupi jumlah yang diinginkan maka aitem tersebut dapat dipertimbangkan dengan menurunkan sedikit batas kriteria menjadi 0,25 (Azwar, 2018).

Pengujian validitas aitem dalam penelitian ini dilakukan dalam bentuk koefisien korelasi  $r_{xy}$  yang besarnya dapat dihitung dengan persamaan korelasi *product moment* dari Pearson dan dapat dipaparkan sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

X = skor yang diperoleh subyek dari seluruh aitem

Y = skor total yang diperoleh dari seluruh aitem

$\sum X$  = jumlah skor dalam distribusi X

$\sum Y$  = jumlah skor dalam distribusi Y

$\sum X^2$  = jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

$\sum Y^2$  = jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

N = banyaknya responden

Dalam penelitian ini untuk menguji validitas, peneliti menggunakan *software SPSS for windows* versi 24.00.

### 3.5.2. Uji Reliabilitas

Salah satu ciri instrumen ukur yang berkualitas baik adalah reliabel (reliable). Reliabilitas yang berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Sudaryono, 2017). Menurut Siregar (2013) reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Pengertian reliabilitas mengacu pada kepercayaan atau konsistensi hasil ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Pengukuran dikatakan tidak cermat bila eror pengukurannya terjadi secara random. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Alpha Cronbach* dengan menggunakan aplikasi IMB SPSS versi 24.00 *for windows*. Reliabilitas harus berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1,00 (perbandingan r tabel). Apabila nilai reliabilitas semakin mendekati angka 1,00 berarti alat ukur semakin reliabel. Berikut rumus *Alpha Cronbach* yang digunakan dalam penelitian ini :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right\}$$

$r_{11}$  = Nilai reliabilitas

$\sum S_i$  = Jumlah varians skor tiap-tiap aitem

$S_t$  = Varians total

$k$  = Jumlah aitem

### 3.6. Teknik Analisis Data

#### 3.6.1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *kolmogorov smirnov* untuk menguji normalitas dan homogenitas data. perhitungan *kolmogorov smirnov* dilakukan dengan cara membandingkan nilai *kolmogorov smirnov* hitung dengan taraf signifikansi 5% atau ( $>0,05$ ) (Sugiyono, 2018). Apabila nilai *kolmogorov smirnov* hitung lebih besar atau sama dengan nilai 0,05 maka distribusi data dinyatakan normal, dan apabila lebih kecil maka akan dinyatakan tidak normal. Peneliti menggunakan *software IBM SPSS* versi 24.00 *for windows* untuk mendapatkan hasil normalitas data.

#### 3.6.2. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk melihat linieritas hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas (Sugiyono, 2017). Apabila nilai signifikan lebih besar atau sama dengan 0,05 maka data dianggap linier, jika signifikan lebih kecil atau kurang dari 0,05 maka data dianggap tidak linier. Peneliti menggunakan *software SPSS* versi 24.00 *for windows* untuk mendapatkan hasil linieritas.

#### 3.6.3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian terdapat dua variabel bebas ( $X_1$  dan  $X_2$ ) dan satu variabel terikat ( $Y$ ) sehingga peneliti menggunakan analisis regresi berganda dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

$a$  = Harga  $Y$  bila  $X = 0$  (Konstan)

$b_1$  = Koefisien regresi variabel  $x_1$

$b_2$  = Koefisien regresi variabel  $x_2$

$X_1$  = Subyek pada variabel  $x_1$

$X_2$  = Subyek pada variabel  $x_2$

Uji hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikansi dengan nilai  $p < 0,05$  atau membandingkan nilai F hitung dengan F tabel. Apabila nilai signifikansi hitung lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima, sebaliknya apabila nilai signifikansi hitung lebih kecil dari 0,05 maka  $H_1$  diterima.

Dalam penelitian ini juga dilakukan uji parsial dan uji simultan. Uji parsial adalah pengujian yang berfungsi untuk mengukur seberapa besar kontribusi dari variabel independen terhadap variabel dependen secara mandiri (parsial) (Ghozali, 2012). Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_{a1}$  dan  $H_{a2}$  diterima dan  $H_{01}$  dan  $H_{02}$  ditolak. Kemudian uji simultan adalah pengujian yang digunakan untuk melihat kontribusi secara simultan dari variabel independen terhadap variabel dependen (Ghozali, 2012). Maka apabila nilai F hitung  $< 0,05$  maka  $H_{a3}$  diterima dan  $H_{03}$  ditolak

#### 3.6.4. Koefisien Determinasi

Nilai dari koefisien determinasi menunjukkan besarnya pengaruh dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Menurut Sugiyono (2016) rumus yang digunakan untuk menghitung nilai koefisien determinasi adalah sebagai berikut :

$$KD = r^2 \times 100\%$$

KD = koefisien determinasi

R = koefisien korelasi

### 3.6.5. Uji Kategorisasi

Peneliti melakukan kategorisasi di dalam penelitian ini berdasarkan kategorisasi jenjang (ordinal) dan kategorisasi bukan jenjang (nominal). Uji kategorisasi ditunjukkan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur (Azwar, 2018). Kontinum terdiri dari tiga kategori, yaitu:

$$X < (\mu - 1,0 \sigma) \quad \text{Rendah}$$

$$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma) \quad \text{Sedang}$$

$$(\mu + 1,0\sigma) \leq X \quad \text{Tinggi}$$

Dengan rumus:

$$\mu + 1,0\sigma \geq X \geq \mu - 1,0\sigma$$

