

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menggambarkan data menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah asosiatif kausal. Asosiatif kausal yaitu suatu penelitian yang mencari hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain yang mempunyai hubungan sebab akibat (Sugiyono, 2018).

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel independen (X) : Kelekatan orang tua
2. Variabel dependen (Y) : Kecanduan *game online*

B. Definisi Operasional Penelitian

Menurut Azwar (2019) definisi operasional merupakan definisi tentang variabel yang dirumuskan berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik variabel yang dapat diamati. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan keadaan di mana seseorang menjadi terikat atau bergantung pada *game online* secara kuat sehingga menjadi kebiasaan yang harus dilakukan setiap hari, sulit untuk dihentikan, dan menjadikan *game online* sebagai hal yang paling penting, yang mengurangi minat mereka pada aktivitas yang lebih penting, dan berdampak negatif pada pemainnya.

Kecanduan *game online* ini diukur menggunakan skala GAS (*Game Addiction Scale*) dari Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yang meliputi aspek, arti-penting (*salience*), toleransi (*tolerance*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), kambuh (*relapse*), penarikan (*withdrawal*), konflik (*conflict*), dan masalah (*problem*).

2. Kelekatan Orang Tua

Kelekatan orang tua merupakan hubungan emosional antara anak dengan pengasuhnya yaitu, orang tua dimana hubungan tersebut dapat terbentuk melalui komunikasi, karena orang tua merupakan peranan penting yang dibutuhkan oleh anak.

Kelekatan orang tua diukur menggunakan skala IPPA (*inventory of parent and peer attachment*) dari Armsden dan Greenberg (2009) yang meliputi aspek kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*), dan keterasingan (*alienation*). Bila aspek kepercayaan (*trust*) dan komunikasi (*communication*) tinggi, serta keterasingan (*alienation*) rendah, maka individu memiliki kelekatan aman (*secure attachment*). Namun, bila aspek

kepercayaan (*trust*) dan komunikasi rendah (*communication*), serta keterasingan (*alienation*) tinggi, maka individu memiliki kelekatan tidak aman (*insecure attachment*).

C. Populasi dan Teknik Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2018) populasi didefinisikan sebagai area generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kualitas dan atribut tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki atau perempuan yang berdomisili di Kabupaten Karawang, berusia 11-20 tahun, dan memiliki hobi bermain *game online*.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan rumus Lemeshow, hal ini dikarenakan jumlah populasi tidak diketahui. Berikut rumus Lemeshow (dalam Alfajrin & Utama, 2022).

$$n = \frac{Z^2 P(1-P)}{d^2}$$

- N : Jumlah sampel
- Z : Nilai standar = 1.96
- P : Maksimal estimasi = 50 = 0.5
- d : α (0,10) atau *sampling error* = 10 %

Berikut adalah perhitungan sampel menggunakan rumus Lemeshow (dalam Alfajrin & Utama, 2022) yaitu :

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{1.96^2 \cdot 0.5 \cdot (1-0.5)}{0.10^2} \\
 &= \frac{3.84 \times 0.5 \cdot (0.5)}{0.01} \\
 &= \frac{1.92 \times 0.5}{0.01} = \frac{0.96}{0.01} = 96
 \end{aligned}$$

Maka hasil jumlah sampel diperoleh minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 96 responden yang akan dibulatkan oleh peneliti menjadi 100 responden.

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling*. Sugiyono (2018) mengatakan metode pengambilan sampel *non-probability sampling* tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama kepada setiap komponen atau anggota populasi untuk diambil sebagai sampel. Teknik sampel yang digunakan adalah *sampling insidental*. Menurut Sugiyono (2018) *sampling insidental* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala Psikologi. Skala Psikologi adalah alat yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk mengukur dan menentukan atribut psikologis responden (Azwar, 2020).

Dalam penelitian ini terdapat 2 skala yang akan digunakan, yaitu skala GAS (*Game Addiction Scale*) dari Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) dan skala IPPA (*inventory of parent and peer attachment*) dari Armsden dan Greenberg (2009) yang di adaptasi peneliti. Kedua skala tersebut berbentuk pernyataan, lalu jenis skala yang digunakan dalam kedua skala GAS dan IPPA adalah skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, Skala *likert* terbagi menjadi dua bentuk pertanyaan yaitu bentuk pertanyaan positif (*Favorable*), dan bentuk pertanyaan negatif (*Unfavorable*). Untuk mengukur skala positif (*Favorable*) diberi skor 5, 4, 3, 2, 1 Sedangkan bentuk pertanyaan negatif (*Unfavorable*) diberi skor 1, 2, 3, 4, 5 (Sugiyono, 2018).

Berikut dibawah ini merupakan pilihan terhadap masing-masing jawaban untuk tanggapan responden atas kelekatan orang tua dan kecanduan *game online*, yaitu sebagai berikut :

1. Skala kecanduan *Game Online*

Skala yang digunakan adalah skala GAS (*Game Addiction Scale*) dari Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) yang diadaptasi peneliti.

Skala ini berjumlah 7 aspek yaitu, arti-penting (*salience*), toleransi (*tolerance*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), penarikan (*withdrawal*), kambuh (*relapse*), konflik (*conflict*), dan masalah (*problem*). Aitem pada skala ini berjumlah 21 aitem pernyataan dan semua item bersifat *favorable*. Berikut rancangan *blueprint* dan skor pemberian nilai pada skala GAS adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 *Blueprint* Skala GAS

No.	Dimensi	Indikator	Nomor Aitem	
			<i>Favorable</i>	Jumlah
1	Ciri khas (<i>salience</i>)	Game <i>online</i> mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1, 2, 3	3
2	Toleransi (<i>tolerance</i>)	Frekuensi bermain <i>game online</i> semakin lama semakin meningkat	4, 5, 6	3
3	Modifikasi suasana hati (<i>Mood modify cation</i>)	Bermain <i>game online</i> sebagai pelarian diri dari masalah	7, 8, 9	3
4	Kampuh (<i>Relapse</i>)	Keinginan untuk terus bermain <i>game online</i> secara berulang-ulang	10, 11, 12	3
5	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	Menarik diri dan menunjukkan reaksi emosional ketika bermain <i>game online</i> dikurangi	13, 14, 15	3
6	Konflik (<i>conflict</i>)	Timbul konflik interpersonal dengan orang lain karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan	16, 17, 18	2
7	Masalah (<i>problem</i>)	Mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan lain	19, 20, 21	3
Jumlah			21	21

Tabel 3.2 Pemberian Skor Skala GAS

Respon	Pemberian Skor	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Sering (SS)	5	1
Sering (S)	4	2
Kadang-Kadang (KK)	3	3
Jarang (J)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

2. Skala Kelekatan Orang Tua

Skala yang digunakan adalah *inventory of parent and peer attachment* (IPPA) dari Armsden dan Greenberg (2009) yang diadopsi peneliti. Skala ini berjumlah 3 aspek yaitu, kepercayaan (*trust*), komunikasi (*communication*), keterasingan (*alienation*). Aitem pada skala ini berjumlah 25. Skala ini bersifat *favourable* dan *unfavourable*. Berikut rancangan *blueprint* dan skor pemberian nilai :

Tabel 3.3 *Blueprint* Skala IPPA

No	Aspek	No aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kepercayaan (<i>trust</i>)	1, 2, 4, 12, 13, 20, 21, 22	3, 9	10
2	Komunikasi (<i>communication</i>)	5, 7, 15, 16, 19, 24, 25	6, 14	9
3	Pengasingan (<i>alienation</i>)	8, 10, 11, 17, 18, 23	-	6
Jumlah		21	4	25

Tabel 3.4 Pemberian Skor Skala IPPA

Respon	Pemberian Skor	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Sesuai (TS)	5	1
Cukup Sesuai (CS))	4	2
Kadang-Kadang Sesuai (KKS)	3	3
Tidak Terlalu Sesuai (TTS)	2	4
Sangat Tidak Sesuai (ST)	1	5

E. Metode Analisis Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Azwar (2020) uji validitas adalah proses untuk mengetahui kemampuan skala mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya. Penelitian ini menggunakan validitas isi, validitas isi dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana elemen-elemen dalam suatu

instrumen ukur benar-benar relevan dan merupakan representasi dari kontrak yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendapat para ahli (*expert judgment*) untuk mengetahui apakah aitem tersebut relevan atau tidak. Adapun penghitungan hasil expert judgement menggunakan Aiken's V :

$$V = \frac{\sum r}{n(c-1)}$$

Keterangan :

- S : r - lo
 Lo : Angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)
 c : Angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)
 r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai
 n : Jumlah *rater* atau penilai yang menilai

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil dari proses data yang diukur dapat dipercaya. Menurut Azwar (2020) reliabilitas mengacu pada konsistensi atau keterpercayaan hasil ukur, yang menunjukkan seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Sedangkan menurut Sugiyono (2018) reliabilitas digunakan untuk mengukur berkali-kali yang menghasilkan data yang sama (konsisten). Penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *alpha cronbach* untuk mengukur reliabilitas alat ukur, hal ini dikarenakan uji coba hanya dilakukan satu kali. Dalam menghitung koefisien *alpha cronbach's* peneliti menggunakan bantuan JASP version 15.0 for windows.

Adapun rumus koefisien *alpha cronbach's* sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(\frac{\sum \sigma^2 b_i}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan :

R_{11} = reliabilitas instrument

K = banyaknya aitem

$\sigma^2 b$ = jumlah varians butir

$\sum^2 t$ = varians total

Alat ukur dikatakan reliabel dengan menggunakan metode *alpha cronbach's* dengan dasar pengambilan keputusan yang digunakan yaitu koefisien reliabilitas *Guilford*.

Tabel 3.5 Kategori Reliabilitas *Guilford*

Koefisien Reliabilitas (rxx)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini yaitu dengan teknik analisis regresi linier sederhana, karena penelitian ini hanya menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kelekatan orang tua, dan variable terikatnya (Y) adalah kecanduan *game online*.

Sebelum dilakukan uji analisis regresi linier sederhana, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji linieritas.

1. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk menguji apakah variabel memiliki distribusi yang normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan program SPSS versi 25.0 *for windows*. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka data tersebut terdistribusi secara normal (Sugiyono, 2018).

2. Uji Linieritas

Arum dan Khoirunnisa (2021) mengatakan bahwa uji linieritas digunakan untuk memastikan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat linieritas. Aturan yang digunakan untuk menentukan linearitas data adalah *sig. deviation from linearity*. Jika nilai lebih besar atau sama dengan 0,05, maka data tersebut linier. Jika nilainya lebih kecil atau kurang dari 0,05, maka data tersebut tidak linier. Dalam menguji linieritas peneliti menggunakan program SPSS versi 25.0 *for windows*.

3. Uji Hipotesis (Regresi Linier Sederhana)

Metode pengujian hipotesis yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana bertujuan untuk mengukur pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) (Sugiyono, 2018). Dalam menguji uji regresi linier

sederhana peneliti dibantu dengan *software* SPSS versi 25.0 *for windows*.

Adapun rumus uji regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = A + b \cdot X$$

Keterangan :

Y = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

A dan b = Konstansa

G. Analisis Data Tambahan

1. Uji Koefisien Determinasi

Menurut Gozali (dalam Putro & Kamal, 2013) uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa baik suatu model dapat menjelaskan variasi variabel terikat.

Adapun perhitungan koefisien determinasi adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

KD : koefisien determinasi

r^2 : koefisien korelasi

2. Uji Kategorisasi

Menurut Azwar (2020) uji kategorisasi digunakan untuk mengukur atau menempatkan individu kedalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur. Kontinum kategorisasi subjek terbagi kedalam tiga kategori, yaitu skor tinggi, sedang dan rendah. Uji kategorisasi ini menggunakan bantuan

program SPSS versi 25.0 *for windows*.

Tabel 3.6 Pedoman Kategorisasi

Rendah	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$
Tinggi	$M + 1SD \leq X$

