

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Azwar (2019) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang data analisisnya menekankan pada angka yang diperoleh dari melakukan pengukuran dan diolah dengan menggunakan metode analisis statistika. Sedangkan, menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang dilandasi pada filsafat positivisme yang dipakai untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu, dan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data, serta analisis data yang bersifat kuantitatif, dimana tujuannya untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah penelitian kausal-komparatif yang bertujuan untuk menyelidiki tentang ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat pada variabel yang diperhatikan. Penelitian kausal-komparatif merupakan penelitian yang memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan tentang ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat diantara variabel yang diperhatikan, melalui pengamatan terhadap konsekuensi yang sudah terjadi dan melihat ulang data yang tersedia untuk menemukan faktor-faktor penyebab yang mungkin terdapat pada data tersebut (Azwar, 2017).

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel independen (X) : Kecanduan *game online*
2. Variabel dependen (Y) : Perilaku agresif

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. Perilaku Agresif

Perilaku agresif adalah perilaku individu yang cenderung menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun verbal untuk mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkannya.

Perilaku agresif ini diukur menggunakan skala AQ (*Aggression Questionnaire*) dari Buss dan Perry (1992) yang meliputi faktor agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*).

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah ketidakmampuan dalam mengontrol perilaku bermain *game* yang menyebabkan masalah-masalah sosial dan masalah emosional bagi pelaku.

Kecanduan *game online* ini diukur menggunakan skala GAS (*Game Addiction Scale*) dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009)

yang meliputi dimensi arti-penting (*salience*), torelansi (*tolerance*), pengulangan/kambuh (*relapse*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), penarikan (*withdrawal*), konflik (*conflict*), dan masalah (*problems*).

C. Populasi dan Teknik Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kelompok subyek yang hendak digeneralisasi hasil penelitian (Azwar, 2017). Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada subyek yang dipelajari, tetapi meliputi keseluruhan karakteristik yang dimiliki oleh subyek (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja yang berdomisili di Kabupaten Karawang.

Adapun kriteria responden dalam penelitian sebagai berikut:

- a. Laki-laki atau perempuan
- b. Berusia 11-20 tahun
- c. Memiliki hobi atau suka bermain *game online*
- d. Berdomisili di Kabupaten Karawang

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari subjek populasi atau yang dimaksud dengan sampel merupakan bagian dari populasi (Azwar 2017). Sedangkan menurut Sugiyono (2019) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi tersebut. Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan rumus Lemeshow, hal ini dikarenakan jumlah populasi tidak diketahui.

Berikut adalah rumus Lemeshow (dalam Alfajrin & Utama, 2022)

yaitu:

$$n$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

z = Nilai standart = 1.96 (skor z pada kepercayaan = 95%)

p = 0,5 (maksimal estimasi = 50%)

d = 0,10 (*sampling error* atau *alpha* = 10%)

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

$$\frac{()}{()}$$

$$n = 96,04 = 100$$

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

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan menggunakan *incidental sampling*. Menurut Sugiyono (2019) *incidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti, maka dapat digunakan sebagai sampel, apabila orang yang secara kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan 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, 2015).

Dalam penelitian ini terdapat 2 skala yang akan digunakan, yaitu skala AQ (*Aggression Questionnaire*) dari Buss dan Perry (1992) dan GAS (*Game Addiction Scale*) dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009). Kedua skala tersebut berbentuk pernyataan, serta jenis skala alat ukur yang digunakan dalam kedua skala AQ dan GAS adalah skala *Likert*. Menurut Sugiyono (2019) skala *likert* adalah sejumlah daftar pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Tujuan menggunakan skala *likert* dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2019).

Skala *likert* terdapat dua jenis aitem, yaitu *favorable* (F) dan *unfavorable* (UF). Menurut Azwar (2017) *favorable* adalah pertanyaan/pernyataan yang isinya mendukung atau menunjukkan aspek/dimensi dari variabel yang hendak diukur. Pemberian skor aitem *favorable* yaitu '1 ,2 ,3 ,4 ,5'. Sedangkan, *unfavorable* adalah pertanyaan/pernyataan yang isinya tidak mendukung atau tidak menggambarkan aspek/dimensi dari variabel yang hendak diukur. Pemberian skor aitem *unfavorable* yaitu kebalikan dari *favorable* '5 ,4 ,3 ,2 ,1' (Azwar, 2017).

Berikut dibawah ini merupakan pilihan terhadap masing-masing jawaban untuk tanggapan responden atas perilaku agresif dan kecanduan *game online*, yaitu:

1. Perilaku Agresif

Skala yang digunakan adalah AQ (*Aggression Questionnaire*) dari Buss dan Perry (1992) diantaranya yaitu agresi fisik (*physical aggression*), agresi verbal (*verbal aggression*), kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*). Aitem pada skala ini berjumlah 29 aitem pernyataan dengan kategori 27 aitem *favorable* dan 2 aitem *unfavorable*. Berikut rancangan *blue print* dan skor pemberian nilai pada skala AQ adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Blue Print* Skala AQ

Faktor-Faktor	Nomor Aitem		Σ
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
<i>Physical Aggression</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9	7	9
<i>Verbal Aggression</i>	10, 11, 12, 13, 14		5
<i>Anger</i>	15, 16, 17, 19, 20, 21	18	7
<i>Hostility</i>	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29		8
Total	27	2	29

Tabel 3.2 Pemberian Skor Skala AQ

Respon		Pemberian Skor					Respon
Favorable							
Sangat Seperti Saya	5	4	3	2	1	Sangat Tidak Seperti Saya	
Unfavorable							
Sangat Seperti Saya	1	2	3	4	5	Sangat Tidak Seperti Saya	

2. Kecanduan *Game Online*

Skala yang digunakan adalah GAS (*Game Addiction Scale*) dari Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2009) diantaranya yaitu arti-penting (*salience*), torelansi (*tolerance*), pengulangan/kambuh (*relapse*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), penarikan (*withdrawal*), konflik (*conflict*), dan masalah (*problems*). Aitem pada skala ini berjumlah 21 aitem pernyataan dan semua aitem bersifat *favorable*. Berikut rancangan *blue print* dan skor pemberian nilai pada skala GAS adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 *Blue Print* Skala GAS

Dimensi	Indikator	Nomor Aitem	
		Favorable	Z
<i>Salience</i>	<i>Game online</i> mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1, 2, 3	3
<i>Tolerance</i>	Frekuensi bermain <i>game online</i> semakin lama semakin meningkat	4, 5, 6	3
<i>Mood Modification</i>	Bermain <i>game online</i> sebagai pelarian diri dari masalah	7,8, 9	3
<i>Relapse</i>	Keinginan untuk terus bermain <i>game online</i> secara berulang-ulang	10,11, 12	3
<i>Withdrawal</i>	Menarik diri dan menunjukkan reaksi emosional ketika bermain <i>game online</i> dikurangi	13, 14, 15	3
<i>Conflict</i>	Timbul konflik interpersonal dengan orang lain karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan	16, 17, 18	3
<i>Problems</i>	Mengabaikan kegiatan lainnya, sehingga menyebabkan permasalahan lain	19, 20, 21	3
Total			21

Tabel 3.4 Pemberian Skor Skala GAS

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

E. Metode Analisis Instrumen

1. Validitas Isi

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana alat ukur mengukur apa yang dimaksud untuk diukur (Suryabrata dalam Periantalo, 2015). Validitas merupakan syarat utama alat ukur yang baik (Periantalo, 2015). Menurut Azwar (2019) pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi bila menghasilkan data-data secara akurat dan dapat memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur. Substansi yang terpenting dalam validasi skala psikologi adalah membuktikan bahwa struktur seluruh aspek berperilaku, indikator berperilaku, dan aitem-aitemnya memang membentuk suatu konstruk yang akurat bagi atribut yang diukur (Azwar, 2017).

Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang menunjukkan sejauh mana alat ukur menggambarkan apa yang hendak diukur (Periantalo, 2015). Sedangkan, menurut Azwar (2019) validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*.

Validitas isi dalam skala perilaku agresif dan kecanduan *game online* ini akan diukur menggunakan Aiken's V. Aiken (dalam Azwar, 2015) telah merumuskan Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian panel ahli sebanyak

jumlah orang terhadap suatu aitem mengenai sejauh mana aitem tersebut mewakili konstruk yang diukur.

Adapun rumus koefisien validitas isi Aiken's V yaitu sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan :

$S = r - lo$

Lo = Angka penilaian validitas terendah

c = Angka penilaian validitas tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

2. Analisis Aitem

Uji coba aitem (*try out*) dilakukan untuk menentukan apakah aitem tersebut valid atau tidak. Periantalo (2015) berpendapat bahwa uji coba aitem harus dilakukan seperti dalam kondisi nyata, dimana subjek terkait adalah subjek yang setara dengan kelompok sasaran utama penelitian. Dari hasil analisis aitem skala psikologi, parameter yang paling penting adalah daya diskriminasi atau daya beda aitem.

Daya beda aitem atau daya diskriminasi aitem merupakan sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2019). Daya beda aitem bertujuan untuk memastikan item memiliki daya beda yang bagus dan apakah aitem dapat membedakan individu yang memiliki atribut atau tidak (Periantalo, 2015).

Pengujian daya diskriminasi aitem (data hasil *try out*) dilakukan dengan cara menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor aitem dengan distribusi skala itu sendiri. Komputasi ini akan menghasilkan *koefisien korelasi aitem-total (rix)* dengan klasifikasi aitem dikatakan valid apabila mencapai koefisien korelasi dengan nilai $rix \geq 0,30$ (Azwar, 2015). Dalam menguji daya diskriminasi aitem, peneliti menggunakan bantuan *software JASP (Jeffreys's Amazing Statistics Program) version 17.0 for windows*.

3. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang artinya sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2017). Suryabrata (dalam Periantalo, 2015) mengatakan bahwa reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hal ini ditunjukkan oleh taraf kekonsistensian skor yang diperoleh dari subjek yang diukur dengan alat yang sama atau diukur dengan alat yang setara pada kondisi yang berbeda.

Metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas skala perilaku agresif ini yaitu menggunakan teknik analisis data *Alpha Cronbach's* dengan menggunakan bantuan *software JASP (Jeffreys's Amazing Statistics Program) version 17.0 for windows*. *Alpha Cronbach's* merupakan jenis metode reliabilitas konsistensi internal (Periantalo, 2015). Makna konsistensi internal adalah adanya konsistensi diantara

aitem-aitem dalam tes sebagai indikasi bahwa tes yang bersangkutan memiliki fungsi pengukuran yang reliabel (Azwar, 2015).

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung *Alpha Cronbach's* adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya aitem

$\sigma^2 b$ = jumlah varians butir

$\sum \sigma^2 t$ = 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 Koefisien Reliabilitas *Guilford*

Koefisien Reliabilitas (r_{xx})	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 yang diajukan yaitu dengan teknik analisis regresi linear sederhana, karena penelitian ini hanya menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel

terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online* dan variabel terikatnya (Y) adalah perilaku agresif.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal dapat diartikan sebagai sebuah distribusi tertentu yang memiliki karakteristik berbentuk seperti lonceng jika dibentuk menjadi sebuah histogram.

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan $>0,05$. Sebaliknya, apabila nilai signifikan $<0,05$, maka data dikatakan tidak normal (Sugiyono, 2019). Adapun dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0 for windows*.

2. Uji Linearitas

Tujuan dari uji linearitas ini adalah untuk mengetahui apakah ada keterkaitan atau pengaruh antara dua variabel secara signifikan mempunyai hubungan yang linier atau tidak.

Uji linearitas ini dilakukan pada kedua variabel dengan menggunakan *Test of Linierity* pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada *linearity* $>0,05$, maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang linier. Sedangkan, jika nilai

signifikansi pada *linearity* $<0,05$, maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang tidak linier (Sugiyono, 2019).

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu menggunakan uji analisis regresi linear. Regresi linear dapat dibagi menjadi dua yaitu regresi linear sederhana dan regresi linear berganda. Regresi linear sederhana yaitu digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel independen terhadap satu variabel dependen, sedangkan regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel dependen dan dua atau lebih variabel independen (Siregar, 2018).

Dalam penelitian ini, uji analisis regresi linear yang digunakan adalah regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (*independent*) terhadap satu variabel terikat (*dependent*) (Siregar, 2018). Dalam penelitian ini, uji regresi linear sederhana dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) version 26.0 for windows.

Adapun uji regresi linear sederhana dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b.X$$

Keterangan :

Y = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

a dan b = Konstanta

4. Uji Tambahan

a. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (KD) adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) (Siregar, 2018).

Adapun koefisien determinasi (KD) dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

r^2 = Koefisien kuadrat korelasi ganda

b. Uji Kategorisasi

Kategorisasi dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kategorisasi jenjang (ordinal). Menurut Azwar (2015) tujuan dari kategorisasi jenjang (ordinal) adalah menempatkan individu ke

dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Perhitungan uji kategorisasi ini dihitung berdasarkan satuan standar deviasi (σ), satuannya mean (μ) dan nilai hitung responden (X) dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0 for windows*.

Adapun rumus kategorisasi menurut Azwar (2017) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.6 Rumus Kategorisasi

Kategori	Rumus
Rendah	$X < (\mu - 1 \sigma)$
Sedang	$(\mu - 1 \sigma) \leq X < (\mu + 1 \sigma)$
Tinggi	$X > (\mu + 1 \sigma)$

KARAWANG