

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Menurut Azwar (2022) metode kuantitatif merupakan metode yang berfokus pada data-data kuantitatif (angka) yang dikumpulkan melalui pengukuran dan diolah menggunakan metode analisis statistika. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kausal- komparatif. Menurut Azwar (2022) kausal-komparatif digunakan untuk peneliti menarik kesimpulan tentang ada atau tidaknya pengaruh antara dua variabel.

Dalam hal ini terdapat variabel independen (variabel yang memengaruhi) dan dependen (variabel yang dipengaruhi). Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel independen/variabel bebas (X) : Kecanduan *game online*
2. Variabel dependen/variabel terikat (Y) : Prokrastinasi akademik

B. Definisi Operasional Penelitian

Menurut Azwar (2022) definisi operasional merupakan definisi mengenai variabel berdasarkan pada sifat atau karakteristik variabel yang dapat diamati. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik adalah kecenderungan individu untuk menunda-nunda tugas yang berkaitan dengan akademik. Untuk mengetahui tingkat prokrastinasi akademik digunakan skala *Academic Procrastination Scale* (APS) dari McCloskey dan Scielzo (2015) yang diadaptasi oleh peneliti berdasarkan aspek prokrastinasi akademik meliputi keyakinan psikologis individu, perhatian terganggu, faktor sosial, manajemen waktu, inisiatif diri dan kemalasan.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang mengakibatkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional serta individu tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* yang berlebihan. Untuk mengetahui tinggi rendahnya kecanduan *game online* digunakan skala *Game Addiction Scale* (GAS) dari Lemmens et al. (2009) yang diadaptasi oleh peneliti berdasarkan dimensi kecanduan *game online* meliputi ciri khas (*salience*), toleransi (*tolerance*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), pengulangan (*relapse*), penarikan (*withdrawal*), konflik (*conflict*) dan masalah (*problems*).

C. Populasi dan Teknik Sampel

1. Populasi

Menurut Azwar (2022) populasi merupakan kelompok subjek yang dimaksudkan pada generalisasi hasil penelitian. Penentuan subjek yang digunakan dalam penelitian merupakan suatu hal yang penting agar penelitian dapat terarah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas X SMK Bhinneka Karawang yang berjumlah 305 siswa. Adapun karakteristik populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa/i kelas X SMK Bhinneka Karawang
- b. Siswa/i yang bermain *game online*

2. Sampel

Menurut Azwar (2022) sampel merupakan sebagian dari subjek populasi dengan kata lain sampel adalah bagian dari populasi. Adapun metode sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. Menurut Azwar (2022) *nonprobability sampling* merupakan apabila besarnya peluang anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel tidak diketahui. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *kuota sampling*. Menurut Sugiyono (2022) *kuota sampling* merupakan mengambil sampel berdasarkan ciri-ciri tertentu hingga jumlah (kuota) yang diinginkan.

Untuk menetapkan besarnya sampel pada penelitian ini menggunakan rumus berdasarkan tabel *Isaac* dan *Michael* dengan taraf kesalahan 5%, maka diperoleh sampel penelitian ini adalah 161 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Azwar (2022) mengatakan skala psikologi lebih dilekatkan pada alat ukur variabel non-kognitif. Dalam penelitian ini terdapat 2 skala yang akan digunakan, yaitu *Academic Procrastination Scale* (APS) dari McCloskey dan Scielzo (2015) dan *Game Addiction Scale* (GAS) dari Lemmens et al. (2009) yang diadaptasi oleh peneliti. Skala dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Menurut Azwar (2021) skala *likert* berisi aitem pernyataan mendukung (*favorable*) dan pernyataan yang tidak mendukung (*unfavorable*).

1. Skala Prokrastinasi Akademik

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Academic Procrastination Scale* (APS) dari McCloskey dan Scielzo (2015) yang diadaptasi peneliti. Skala ini memiliki enam aspek meliputi keyakinan psikologis individu, perhatian terganggu, faktor sosial, manajemen waktu, inisiatif diri dan kemalasan. Terdapat 25 item yang terdiri dari 20 item *favorable* dan 5 item *unfavorable*.

Tabel 1 *Blue Print* Skala Prokrastinasi Akademik

Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah Aitem
		F	UF	
Keyakinan Psikologis Individu	Merasa yakin dapat menyelesaikan tugas di bawah tekanan	2, 11, 13, 15, 16		12
Perhatian Terganggu	Mengalihkan perhatian pada aktivitas lain yang dianggap menyenangkan dan menarik	5, 7, 9, 10		8
Faktor Sosial	Memilih bersosialisasi dengan keluarga atau teman daripada mengerjakan tugas	18, 19, 20		3
Manajemen Waktu	Kesenjangan antara niat dan perilaku aktualnya	6, 22	1, 14	4
Inisiatif Diri	Tidak memiliki inisiatif sendiri untuk menyelesaikan tugas	3, 24	25	3
Kemalasan	Menghindari pekerjaan atau tugas walaupun mampu secara fisik	4, 17, 21, 23		4
Total:			25	

Tabel 2 Pemberian Skor Skala APS

Respon	Pemberian Skor	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Cukup Setuju (CS)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

2. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Addiction Scale* (GAS) yang diadaptasi peneliti dari Lemmens et al. (2009). Skala ini memiliki tujuh dimensi meliputi ciri khas (*salience*), toleransi (*tolerance*), modifikasi suasana hati (*mood modification*), pengulangan (*relapse*), penarikan (*withdrawal*), konflik (*conflict*) dan masalah (*problems*). Terdapat 21 aitem yang semua aitem bersifat *favorable*.

Tabel 3 *Blue Print* Skala Kecanduan *Game Online*

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

Tabel 4 Pemberian Skor Skala GAS

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

E. Metode Analisis Instrumen

1. Validitas Isi

Menurut Azwar (2018) validitas merupakan ketepatan dan kecermatan skala dalam menjalankan fungsi ukurnya yaitu sejauh mana skala tersebut mampu mengukur atribut yang akan diukur. Skala berguna atau tidak ditentukan oleh tingkat validitasnya. Menurut Azwar (2019) alat ukur dikatakan memiliki validitas tinggi jika menghasilkan data yang akurat dan mampu memberikan gambaran mengenai variabel yang hendak diukur. Menurut Azwar (2022) validitas isi merupakan validitas yang diestimasikan lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui *expert judgement*. Menurut Sugiyono (2022) *expert judgement* merupakan para ahli akan diminta pendapatnya mengenai aitem yang telah disusun.

Dalam penelitian prosedur penilaian terhadap validitas isi menggunakan koefisien validitas Aiken's V. Menurut Azwar (2019) Aiken telah merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang

didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli terhadap dari segi sejauh mana aitem tersebut mewakili konstruk yang diukur. Statistik Aiken's V dirumuskan sebagai berikut:

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

Gambar 2 Rumus Aiken's V

Keterangan:

$$S = r - l_o$$

l_o = angka penilaian validitas yang terendah (dalam hal ini = 1)

c = angka penilaian validitas yang tertinggi (dalam hal ini = 5)

r = angka yang diberikan oleh penilai

2. Analisis Aitem

Menurut Azwar (2022) dalam prosedur penyusunan tes, sebelum melakukan estimasi terhadap validitas dan reliabilitas, dilakukan terlebih dahulu prosedur analisis aitem yaitu dengan cara menguji karakteristik masing-masing aitem yang akan menjadi bagian tes yang bersangkutan. Aitem-aitem yang tidak memenuhi persyaratan kualitas tidak boleh disertakan sebagai bagian dari tes. Evaluasi terhadap aitem dilakukan terhadap paling tidak tiga parameter yaitu adanya beda aitem atau diskriminasi aitem, tingkat kesukaran aitem dan efektivitas distraktor. Analisis ketiga parameter tersebut dilakukan berdasar data respon subjek terhadap aitem-aitem tes.

Uji analisis aitem yang digunakan pada penelitian ini yaitu daya beda atau diskriminasi aitem. Menurut Azwar (2021) daya diskriminasi aitem

merupakan aitem dalam membedakan individu satu dengan yang lain sesuai dengan atribut yang diukur oleh skala. Daya diskriminasi aitem juga dapat diartikan sejauh mana aitem yang bersangkutan berfungsi sama seperti fungsi ukur skala. Uji analisis aitem dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26 dengan metode koefisien korelasi aitem-total (*corrected item-total corellation*). Menurut Azwar (2018) apabila item dengan $r_{it} \geq 0,30$ dikatakan valid atau memuskan dan apabila item dengan $r_{it} < 0,30$ dikatakan gugur atau tidak valid.

3. Reliabilitas

Menurut Azwar (2018) reliabilitas mengacu pada keakurutan atau konsistensi hasil ukur, yang memiliki makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Pengukuran dikatakan tidak cermat apabila eror pengukurannya terjadi secara *random* antara skor individu yang satu dengan yang lain terjadi eror yang tidak konsisten dan bervariasi sehingga perbedaan skor yang diperoleh lebih banyak ditentukan oleh eror, bukan karena perbedaan yang sebenarnya. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26 dengan rumus *alpha cronbach*. Koefisien reliabilitas α berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1,00. Jika koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 maka reliabilitasnya semakin tinggi (Azwar, 2021). Berikut ini merupakan tabel *Guillford* yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan reliabilitas skala dalam penelitian ini.

Tabel 5 Kaidah Reliabilitas Guilford

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

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono (2022) uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* melalui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Menurut Sugiyono (2022) distribusi data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$ sedangkan distribusi data dinyatakan tidak normal apabila nilai signifikansi $< 0,05$. Peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26 untuk mendapatkan hasil normalitas data.

2. Uji Linearitas

Sugiyono (2021) menyatakan bahwa uji linearitas bertujuan untuk menguji apakah keterkaitan variabel secara linear atau tidak. Uji linearitas ini dilakukan menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai *Sig. Deviation from Linearity* lebih dari 0,05 maka dikatakan linear, sedangkan jika nilai *Sig. Deviation from Linearity* kurang dari 0,05 maka

dikatakan tidak linear. Peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26 untuk mendapatkan hasil linearitas data.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2020) regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal yang melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Artinya untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 diterima dan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 ditolak. Dalam uji regresi linear sederhana peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26. Adapun persamaan umum regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Gambar 3 Rumus Regresi Sederhana

Y = Variabel terikat

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

X = Variabel bebas

G. Teknik Analisis Data Tambahan

1. Uji Koefisien Determinasi

Menurut Sugiyono (2018) uji koefisien determinasi digunakan untuk menunjukkan besarnya pengaruh dari variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Pengujian koefisien determinasi ini menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26. Adapun rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

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

Gambar 4 Rumus Koefisien Determinasi

Keterangan:

KD = Koefisien determinasi

r = Koefisien korelasi

2. Uji Kategorisasi

Menurut Azwar (2017) tujuan kategorisasi ini adalah menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasar atribut yang diukur. Pada penelitian ini menggunakan dua kategorisasi yaitu rendah dan tinggi. Pengujian kategorisasi ini menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 26 dan program *microsoft excel*. Berikut formula norma kategorisasi yang digunakan.

Tabel 6 Norma Kategorisasi

Kategori	Rumus
Rendah	$X < (\mu - 1,0 \sigma)$
Tinggi	$(\mu + 1,0 \sigma) \leq X$

Keterangan:

X = Skor skala

μ = Mean

σ = Standar Deviasi

