

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecanduan bermain *game online* pada siswa kelas VII di SMP Labschool Jakarta.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah ditetapkan maka penelitian dilakukan dengan menggunakan metode survei. Penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data yang pokok (Efeeendi, Sofian dan Masri Singarimbun, 1989). Ada tiga karakteristik utama dalam penelitian survey : 1. Informasi dikumpulkan dari sekelompok besar orang untuk mendeskripsikan beberapa aspek atau karakteristik tertentu seperti kemampuan, sikap, kepercayaan, pengetahuan dari populasi, 2. Informasi dikumpulkan melalui pengajuan pertanyaan dari suatu populasi, 3. Informasi diperoleh dari *sampel* bukan populasi (Sukmadinata, 2011).

Meenelitian survey merupakan kegiatan penelitian yang mengumpulkan data pada saat tertentu dengan tiga tujuan penting, yaitu: a. mendeskripsikan keadaan alami yang hidup saat itu, b. Mengidentifikasi secara terukur keadaan sekarang untuk dibandingkan, dan c. Menentukan hubungan sesuatu yang hidup di antara kejadian spesifik.

Menurut Riyanto dalam Zuriyah, 2006 penelitian survey merupakan penelitian yang mengumpulkan informasi dari satu sampel dengan menanyakan melalui angket atau interview agar nantinya menggambarkan sebagai aspek dari populasi. Adapun tujuan penelitian survey menurut Zuriyah yaitu: 1. Untuk mencari informasi faktual secara detail keadaan yang ada, 2. Untuk mengidentifikasi masalah atau untuk mendapatkan justifikasi keadaan dan kegiatan yang sedang berjalan, 3. Untuk mengetahui hal-hal yang dilakukan oleh orang-orang yang menjadi sasaran penelitian dalam memecahkan masalah, sebagai bahan penyusun terencana dan pengambilan keputusan dimasa mendatang.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Jakarta dengan subyek seluruh siswa di kelas VII SMP Labschool Jakarta. Alasan penelitian ini dilaksanakan di SMP Labschool Jakarta yaitu sebagai berikut:

1. Dari hasil interpretasi AUM Umum selama masa PKM (Praktik Ketrampilan Mengajar) tahun 2015 peneliti menemukan 41,7% siswa kelas VII SMP Labschool Jakarta mengalami kecanduan bermain *game online*.

2. Fasilitas yang diberikan orang tua siswa seperti komputer dan handphone serta jaringan internet yang berada di rumah memungkinkan siswa untuk mengakses *game online* sepanjang hari.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Oktober 2015 sampai dengan bulan Mei 2016, dengan rincian sebagai berikut:

D. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi Penelitian

Menurut Arikunto populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Di dalam *Encyclopedia of Education Evaluation* tertulis: *A population is a set (or collection) of all elements possessing one or more attribute of interest.* Menurut Babbie dalam Sukardi 2003 populasi tidak lain adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian.

Dari pengertian di atas, dapat dipahami bahwa populasi adalah sekumpulan objek yang memiliki karakteristik yang sama, dimana dari sekumpulan objek tersebut diperoleh informasi yang peneliti butuhkan untuk memecahkan masalah yang sedang diteliti. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Labschool Jakarta yang mengalami kecanduan bermain *game online*.

b. Sampel dan Teknik Sampling

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. (Arikunto, 2006). Jumlah *sampel* yang diharapkan 100% mewakili populasi itu sendiri. Akan tetapi tingkat ketelitian atau kepercayaan yang dikehendaki sering bergantung kepada sumber dana, waktu dan tenaga yang tersedia. Makin besar tingkat kesalahan maka akan

semakin kecil jumlah sampel yang diperlukan, dan sebaliknya makin kecil tingkat kesalahan maka akan semakin besar jumlah anggota sampel yang diperlukan sebagai sumber data. Berikut ini diberikan table penentuan jumlah sampel dari populasi tertentu yang dikembangkan dari *Isaac* dan *Micheal*, untuk tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%. Rumus untuk mengukur ukuran sampel dari populasi yang diketahui jumlahnya adalah sebagai berikut.

$$S = \frac{X^2 \cdot N \cdot P (1 - P)}{d^2 (N - 1) + X^2 P (1 - P)}$$

Keterangan:

S = jumlah *sampel*

N = Jumlah populasi akses

P = Porporasi populasi sebagai dasar asumsi pembuatan table.

Harga ini diambil P= 0,50

d = Derajat kecepatan yang di refleksikan oleh kesalahan yang dapat di toleransi dalam fluktuasi porposi sampel P, d umumnya diambil 0,05

X² = Nilai table *chisquare* untuk satu derajat kebebasan relative level konfiden yang diinginkan, X² = 3,841 tingkat kepercayaan 0,95.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan tujuan. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan cara mengambil subjek atas adanya tujuan tertentu, yaitu siswa yang berpotensi Memiliki kecanduan bermain *game online*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yaitu pengumpulan data yang dilakukan menggunakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang disusun dan disebar kepada responden agar diperoleh data yang dibutuhkan. Angket penelitian ini menggunakan skala model *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial (Riduwan, 2013). Dengan skala *likert* variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variable, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap item yang menggunakan skala *likert* mempunyai tingkatan dari sangat positif hingga sangat negatif. Pilihan yang disediakan harusnya 5, namun peneliti menghilangkan jawaban ragu-ragu untuk menghindari terjadinya *tendency central effect* yaitu kecenderungan memilih pusat gejala (Hadi, 2004).

Rentan nilai yang dipakai dalam instrumen ini adalah sebagai berikut:

	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Positif (F)	4	3	2	1
Negatif (UF)	1	2	3	4

Keterangan penelitian angket kecanduan *game online*

- Selalu : Responden secara terus menerus mengalami atau melakukan hal yang ada pada pernyataan.
- Sering : Responden hampir selalu namun tidak mengalami atau melakukan hal yang ada pada pernyataan.
- Jarang : Responden sedikit mengalami atau melakukan hal yang ada pada pernyataan.
- Tidak Pernah : Responden tidak mengalami atau melakukan hal yang ada pada pernyataan.

Berdasarkan kriteria kecanduan *game online* maka dapat diketahui bahwa skor terendah adalah 1 x jumlah yang valid dan skor tertinggi adalah 4 x jumlah skor valid.

F. Instrumen

1. Definisi Konseptual

Kecanduan bermain *game online* atau *game addiction* dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku bermain *game* berbasis internet

yang dilakukan secara terus menerus sehingga dapat menimbulkan efek negatif terhadap siswa yang melakukannya.

2. Definisi Operasional

Beberapa indikator yang menunjukkan seseorang mengalami kecanduan bermain *game online* yang diukur berdasarkan kriteria dari Lemmens yaitu:

- ❖ *Salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari)
- ❖ *Tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat)
- ❖ *Mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah)
- ❖ *Relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain)
- ❖ *Withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*)
- ❖ *Conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan)
- ❖ *Problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan).

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Kecanduan Bermain *Game online*

No	Indikator
1	<i>Salience</i> (berpikir tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari)
2	<i>Tolerance</i> (waktu bermain <i>game online</i> yang semakin meningkat)
3	<i>Mood modification</i> (bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah)
4	<i>Relapse</i> (kecendrungan untuk bermain <i>game online</i> kembali setelah lama tidak bermain)
5	<i>Withdrawal</i> (merasa buruk jika tidak dapat bermain <i>game online</i>)
6	<i>Conflict</i> (bertengkar dengan orang lain karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan)
7	<i>Problems</i> (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan)

3. Pedoman Penskoran

Dalam penelitian ini, variable yang diteliti adalah variable tingkat kecanduan bermain *Game online*. Skala yang digunakan untuk meneliti tingkat kecanduan bermain *game online* adalah skala likert. Skala *likert* umumnya digunakan untuk mengukur sikap atau respons seseorang terhadap suatu objek (Risnita, 2012). Pilihan yang disediakan harusnya 5, namun peneliti menghilangkan jawaban ragu-ragu untuk menghindari terjadinya *tendency central effect* yaitu kecendrungan memilih pusat gejala (Hadi, 1994).

Rentan nilai yang dipakai dalam instrumen ini adalah sebagai berikut:

	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Positif (F)	4	3	2	1
Negatif (UF)	1	2	3	4

Keterangan penelitian angket kecanduan *game online*

- Selalu : Responden secara terus menerus mengalami atau melakukan hal yang ada pada pernyataan.
- Sering : Responden hampir selalu namun tidak mengalami atau melakukan hal yang ada pada pernyataan.
- Jarang : Responden sedikit mengalami atau melakukan hal yang ada pada pernyataan.
- Tidak Pernah : Responden tidak mengalami atau melakukan hal yang ada pada pernyataan.

4. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Pengujian Validitas Butir

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan

valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013).

Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini, pengujian validitas akan dilakukan dengan menggunakan teknik *Product Moment Pearson* dengan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) Versi 17.0*.

Untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah pernyataan dilakukan dengan cara membandingkan taraf signifikansi hitung dengan tingkat kesalahan (α) yang telah ditentukan, apabila taraf signifikansi hitung lebih kecil dari pada tingkat kesalahan (α) maka pernyataan dianggap valid, dan apabila taraf signifikansi hitung lebih besar dari pada tingkat kesalahan (α) maka pernyataan dianggap tidak valid. Tingkat kesalahan (α) yang ditentukan dalam pengujian validitas ini sebesar 0,05.

Setelah dilakukan uji validitas, dari 18 butir pernyataan yang diujikan terhadap 62 responden, 18 pernyataan dinyatakan valid dan 0 pernyataan dinyatakan tidak valid. Adapun butir pernyataan yang valid dan drop sebagai berikut:

Tabel 3.3
Instrumen Penelitian

Variable	Indikator	Nomor Item	Total
Kecanduan Bermain Game online	<i>Salience</i> (berpikir tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari)	1,2,3	3
	<i>Tolerance</i> (waktu bermain <i>game online</i> yang semakin meningkat)	4,5,6	3
	<i>Mood modification</i> (bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah)	7,8	2
	<i>Relapse</i> (kecendrungan untuk bermain <i>game online</i> kembali setelah lama tidak bermain)	9,10	2
	<i>Withdrawal</i> (merasa buruk jika tidak dapat bermain <i>game online</i>)	11,12,13	3
	<i>Conflict</i> (bertengkar dengan orang lain karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan)	14,15	2
	<i>Problems</i> (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan)	16,17,18	3

b. Perhitungan Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterendahan sesuatu. Reliable artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.

Pengujian reliabilitas dalam instrumen penelitian ini akan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan aplikasi *statistical Package for the Social Sciences (SPSS)* Versi 17.0. kriteria uji reliabilitas untuk memberikan keputusan pada butir pernyataan dapat dianggap reliable, adalah dengan cara mengkonsultasikan r hitung dengan r tabel. Apabila r hitung lebih besar dari pada nilai r tabel yang ditentukan, maka pernyataan dianggap reliable dan dapat dipergunakan dalam penelitian.

Dari hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan pada 18 butir pernyataan yang valid dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, didapatkan angka r hitung sebesar (0,836), sedangkan nilai r tabel dengan jumlah responden 62 dan tingkat kesalahan (α) sebesar 5% adalah (0,279), maka r hitung lebih besar dari pada r tabel. Hal tersebut mengartikan bahwa instrumen agresivitas reliable dan dapat dipergunakan dalam penelitian.

5. Instrumen Final

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen kecanduan bermain *game online*, maka instrumen final yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Instrumen Final

Varieble	Indikator	Nomor Item	Total
Kecanduan Bermain Game online	<i>Salience</i> (berpikir tentang bermain <i>game online</i> sepanjang hari)	1,2,3	2
	<i>Tolerance</i> (waktu bermain <i>game online</i> yang semakin meningkat)	4,5,6	3
	<i>Mood modification</i> (bermain <i>game online</i> untuk melarikan diri dari masalah)	7,8	2
	<i>Relapse</i> (kecendrungan untuk bermain <i>game online</i> kembali setelah lama tidak bermain)	9,10	2
	<i>Withdrawal</i> (merasa buruk jika tidak dapat bermain <i>game online</i>)	11,12,13	3
	<i>Conflict</i> (bertengkar dengan orang lain karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan)	14,15,16	3
	<i>Problems</i> (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan)	17,18	2

G. Teknik Analisis Data

Untuk mendapatkan gambaran mengenai tingkat kecanduan bermain *game online* siswa, maka data yang diperoleh dianalisa dengan teknik statistika deskriptif presentase untuk mengetahui kelompok mana yang paling banyak jumlahnya, yaitu ditunjukkan oleh nilai presentase yang tertinggi dan demikian sebaliknya. (Suparmoko, 1994). Perhitungan presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase (%)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Sebelum dilakukan perhitungan persentase langkah yang dilakukan adalah menginterpretasi skor tingkat kecanduan bermain *game online* siswa kedalam beberapa kategori. Adapun langkah-langkah untuk menentukan kategorisasi tingkat kecanduan bermain *game online* siswa maka diperlukan adanya perhitungan skor rerata (mean) dan standard deviasi yang diperoleh dengan rumus:

Rumus mean : $M = \frac{\sum fx}{N}$

Keterangan :

M : Rata-rata skor

$\sum x$: Jumlah skor total butir tiap responden

N : Jumlah responden

F : Frekuensi

Mencari varians:

$$V_x = \frac{(x_1 - \bar{x})^2}{n - 1}$$

Keterangan :

V_x = varians

x_1 = skor

\bar{x} = rata-rata

Standar deviasi:

$$SD = \sqrt{V_x} = \frac{n\Sigma x_1^2 - (\Sigma x_1)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan:

$\sqrt{V_x}$: varians

x_1 = skor

\bar{x} = rata-rata

n = jumlah sampel

SD = standard deviasi

Untuk menentukan kategorisasi tinggi, sedang dan rendah diperlukan mean dan standard deviasi sebagai patokan dalam kategorisasi. Adapun rumus untuk menentukan kategorisasi (Azwar, 2009):

Tinggi : Mean + 1 SD s.d mean + 3 SD

Sedang : Mean – 1 SD s.d Mean + 1 SD

Rendah : Mean – 3 SD s.d Mean – 1 SD