

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Azwar pendekatan kuantitatif didefinisikan sebagai sebuah metode penelitian yang menekankan analisis pada data *numerical*, serta diolah dengan menggunakan metode statistik untuk pengujian hipotesis. Selain itu, adanya penelitian ini juga memiliki tujuan menguji hipotesis yang telah dibuat peneliti dan mendapatkan kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis tersebut.<sup>1</sup> Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang lebih banyak menunjukkan pada pembuktian teori substantif yang berdasarkan dari teori ilmiah yang dihasilkan dari data empiris.<sup>2</sup> Dalam ilmu statistik, angka-angka merupakan informasi yang kemudian diterjemahkan dalam pernyataan verbal atas peristiwa atau objek yang dipaparkan.<sup>3</sup> Penelitian kuantitatif mengutamakan objektivitas dan keseragaman, data kuantitatif berupa tanggapan yang diberikan oleh responden dalam bentuk angka yang dapat diukur.<sup>4</sup>

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis metode kuantitatif korelasional. Jenis penelitian korelasional tersebut bertujuan untuk menemukan pengaruh antara variabel independent terhadap variabel dependent, variabel yang dimaksud adalah pengaruh kecanduan *game online* terhadap penyesuaian sosial pada siswa di SMPN 1 Ngasem.

### B. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang diuji dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel independent (X) dan variabel dependen (Y).<sup>5</sup> yang dimaksud dengan variabel tersebut yaitu :

Variabel Independen (X)	: Kecanduan <i>Game online</i>
Variabel Dependen (Y)	: Penyesuaian Sosial

---

<sup>1</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Edisi 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001). Hal. 3

<sup>2</sup> Mujahid, *Macam Dan Teknik Penulisan Karya Ilmiah* (Cirebon: Pangger, 2004). Hal. 106

<sup>3</sup> Mundir, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014). Hal. 27

<sup>4</sup> Purwanto, *Statistik Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011). Hal. 41

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2008). Hal. 44

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini bertempat di SMPN 1 Ngasem yang berada di Jl. Pamenang, Dusun Besok, Desa Toyoresmi, Kecamatan. Ngasem, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 64182. Lokasi penelitian berhubungan erat dengan subjek penelitian. Di mana peneliti tertarik dengan fenomena yang beredar di kalangan siswa yang seringkali bermain *game online* tanpa mengenal waktu. Penelitian dilakukan pada bulan oktober hingga desember 2023.

### **D. Data dan Sumber Data Penelitian**

#### **1. Data Primer**

Data primer merupakan data yang dikumpulkan dari sumbernya langsung atau objek penelitian. Dalam penelitian ini, data primer didapat dari penyebaran angket atau kuisisioner pada siswa SMPN 1 Ngasem Tahun Ajaran 2023/2024.

#### **2. Data Sekunder**

Sementara data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh dari sumber lain yang terlebih dahulu telah mengumpulkan data tersebut seperti buku, jurnal, profil lembaga dan sebagainya.<sup>6</sup> Dalam penelitian ini, data sekunder didapat dari hasil observasi pada profil lembaga SMPN 1 Ngasem untuk mendapatkan data jumlah siswa/i pada SMPN 1 Ngasem.

### **E. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Sugiyono menjelaskan bahwa populasi adalah lingkungan yang tergeneralisasi terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti, untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Kelompok subjek akan menerima generalisasi dari hasil penelitian. Sedangkan menurut Hadjar, populasi adalah kelompok besar individu yang mempunyai karakteristik yang sama.<sup>7</sup> Pada penelitian ini, populasi yang digunakan peneliti yaitu seluruh siswa aktif SMPN 1 Ngasem sebanyak 1085 siswa.

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2008). Hal. 44

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2008). Hal. 47

## 2. Sampel

Arikunto menyebutkan jika sampel merupakan elemen dari populasi yang digunakan sebagai objek penelitian yang diperoleh dengan menggunakan teknik pengambilan sampel tertentu atau yang memiliki karakteristik tertentu. Sampel harus jelas, lengkap serta dapat mewakili seluruh populasi penelitian yang ada. Kemudian Sugiyono berpendapat bahwa sample merupakan sebagian dari karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling didefinisikan oleh Murgono sebagai suatu cara dalam menentukan sampel dengan jumlah sama dengan ukuran sampel yang digunakan sebagai data penelitian, tentunya perlu pertimbangan sifat-sifat penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif.<sup>8</sup>

Teknik sampling yang dimanfaatkan pada penelitian ini mengaplikasikan probability sampling yaitu teknik sampel acak sederhana (simple random sampling). Ciri utama dalam simple random sampling ini semua unsur dari anggota populasi berkesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel. Sehingga teknik ini dilakukan secara acak tanpa melihat syarat-syarat tertentu.

Pada penelitian ini, rumus simple random sampling yang digunakan merupakan rumus yang dikemukakan oleh Slovin dengan tingkat signifikansi atau kesalahan sebesar 5%.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

$n$  = Jumlah Sampel

$N$  = Jumlah Populasi atau Jumlah Seluruh Siswa SMPN 1 Ngasem

$e$  = Tingkat Signifikansi ( $\alpha = 0,05$ )

Berdasarkan rumus slovin didapatkan perhitungan yaitu

$$n = \frac{N}{(1 + Ne^2)}$$

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2008). Hal. 54

$$n = \frac{1085}{1 + (1085)(0,05)^2}$$

$$n = \frac{1085}{3,7125}$$

$$n = 292.256$$

Dengan tingkat kesalahan sebesar 5%, didapatkan jumlah sampel dengan menggunakan rumus slovin yaitu berjumlah 292,35 siswa. Dikarenakan jumlah sampel tersebut masih dalam bentuk bilangan pecahan, maka dilakukan pembulatan menjadi 292 siswa.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Salah satu tahapan utama dalam melakukan penelitian adalah teknik pengumpulan data yang tujuannya adalah untuk memperoleh data. Pada penelitian ini, peneliti mengaplikasikan teknik pengumpulan data melalui angket atau kuesioner. Sugiyono mengartikan kuesioner atau angket sebagai teknik pengumpulan data di mana angket atau kuisisioner tersebut disebar pada responden dalam bentuk pernyataan.<sup>9</sup>

#### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian didefinisikan oleh Ibnu Hadjar sebagai alat ukur bagi peneliti untuk mendapatkan data kuantitatif mengenai berbagai macam karakteristik pada variabel yang dilakukan secara objektif.<sup>10</sup> Pada penelitian ini, peneliti menerapkan instrumen penelitian dengan skala likert. Di mana skala *likert* merupakan skala yang dirancang dalam menunjukkan sikap pro dan kontra, sikap setuju atau tidak setuju, serta sikap positif atau sikap negatif pada objek sosial sedang diteliti.<sup>11</sup>

Objek pada penelitian ini merupakan siswa SMPN 1 Ngasem Tahun Ajaran 2023/2024. Sehingga objek sosial pada penelitian ini berlaku sebagai objek sikap yang jawaban atau responnya berupa; sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), tidak berpendapat (TB), setuju (S) serta sangat setuju (SS). Dari setiap jawaban atau respon tersebut diberikan skor mulai dari 1 hingga

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2008). Hal. 81

<sup>10</sup> Hardani, Jumary Ustiawaty, and Helmina Andriani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Edisi 1 (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020). Hal. 374

<sup>11</sup> Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Edisi II (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2019), 137.

5, sesuai kelompok favorable atau unfavorable. Berikut skor yang digunakan peneliti menurut Sugiyono :

**Tabel 3. 1 Penskoran Skala**

No	Respon	Skor	
		Favourable	Unfavourable
1.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5
2.	Tidak Setuju (TS)	2	4
2.	Tidak Berpendapat (TB)	3	3
3.	Setuju (S)	4	2
4.	Sangat Setuju (SS)	5	1

Keterangan

*Favourable* = pernyataan positif

*Unfavourable* = pernyataan negatif

Skala yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan variabel bebas dan variabel terikat yang telah ditulis pada landasan teori di atas yang terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat, kedua variabel tersebut antara lain :

### 1. Skala Kecanduan *Game online*

Pengukuran skala kecanduan *game online* menggunakan angket berindikator *withdrawal, compulsion, mood modification or escape, interpersonal & health problem, tolerance* seperti halnya aspek dari kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Sariyanto. Berikut adalah perincian sebaran item skala kecanduan *game online*.

**Tabel 3. 2 Blueprint Kuesioner Kecanduan *Game online***

No	Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
1.	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	1, 17	3, 12	4
2.	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak mampu melakukan aktivitas lainnya	2, 14	8, 19	4

No	Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
		selain bermain <i>game online</i>			
3.	<i>Tolerance</i>	Frekuensi waktu yang banyak dihabiskan dalam bermain <i>game online</i>	5, 21	4, 23	4
		Tidak dapat berhenti bermain sampai merasa puas	6, 13	7, 20	4
4.	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	Interaksi individu dengan orang lain	9, 22	11, 15	4
		Masalah yang berhubungan dengan Kesehatan	10, 18	16, 24	4
Total			12	12	24

## 2. Skala Penyesuaian Sosial

Pengukuran skala penyesuaian sosial menggunakan kuesioner yang memiliki indikator penampilan yang nyata (*overt performance*), penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok sosial dan sikap sosial, serta kepuasan dalam diri seperti halnya aspek dari penyesuaian sosial yang dikemukakan oleh Hurlock. Berikut adalah perincian sebaran item skala penyesuaian sosial.

**Tabel 3. 3 *Blueprint* Kuesioner Penyesuaian Sosial**

No	Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
1	Penampilan nyata ( <i>overt performance</i> )	Aktualisasi diri yang baik	1, 5	3, 12	4
		Mampu mengembangkan sifat-sifat dan potensi diri	13, 22	4, 11	4

No	Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
2	Penyesuaian diri terhadap berbagai kelompok	Mampu beradaptasi dan bekerja sama dengan orang lain	6, 14	7, 20	4
		Memiliki rasa empati terhadap orang lain	9, 18	8, 27	4
3	Sikap sosial	Sikap yang ramah dan menyenangkan terhadap orang lain	2, 17	15, 28	4
		Ikut andil berpartisipasi di berbagai kegiatan sosial	10, 25	16, 31	4
4	Kepuasan pribadi	Mampu menerima keadaan diri sendiri dan percaya diri	21, 30	19, 32	4
		Mempunyai kehidupan yang bermakna dan terarah	26, 33	23, 36	4
		Memiliki keterampilan hidup	29, 34	24, 35	4
Total			18	18	36

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu usaha dalam mendapatkan informasi melalui proses pengolahan data sehingga karakteristik data yang diteliti dapat dipahami dan dapat dijadikan jawaban untuk menjawab berbagai permasalahan dalam penelitian. Kaul memaknai analisis data sebagai suatu proses mulai dari mempelajari teori secara terorganisir, mempelajari data dari berbagai sudut pandang sampai mengeksplorasi tentang kemungkinan menemukan fakta-fakta baru.<sup>12</sup>

<sup>12</sup> Hardani, Ustiawaty, and Andriani, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Edisi 1 (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020).. Hal. 376

Untuk menganalisis pengaruh antara Kecanduan *Game online* terhadap Penyesuaian Sosial pada siswa SMPN 1 Ngasem, diperlukan beberapa tahapan dalam pengolahan data. Tahapan-tahapan dalam pengolahan data tersebut mencakup.

### **1. Tabulasi Data**

Tabulasi data adalah proses menyajikan informasi atau data yang telah peneliti peroleh dalam bentuk tabel-tabel yang ditentukan sebelumnya, sehingga dapat dilakukan proses pemberian skor atau skoring. Kemudian hasil dari proses pemberian skor nantinya akan dihitung kembali untuk mengelompokkan menjadi beberapa tingkat. Adapun fungsi dari tabulasi data adalah untuk memudahkan peneliti dalam menyajikan serta menghitung data yang terkumpul.

### **2. Uji Instrumen**

#### **a) Uji Validitas**

Suatu instrumen dapat dinyatakan valid apabila hasil dari pengukuran instrumen tersebut dalam menjalankan fungsinya sesuai dengan tujuan dari pengukuran. Pada penelitian ini peneliti memperoleh uji validitas instrumen melalui *professional judgment* dengan mengkonsultasikan instrumen penelitian kepada dosen pembimbing. Dasar keputusan pada uji validitas dalam penelitian ini dengan membandingkan antara nilai  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$  dan dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Item yang tidak memenuhi syarat valid akan dinyatakan gugur atau harus dihilangkan karena tidak dapat memenuhi persyaratan sebagai instrumen.

- 1) Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir pernyataan adalah valid
- 2) Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir pernyataan adalah tidak valid

#### **b) Uji Reliabilitas**

Hasil pengujian instrumen yang konsisten terhadap sesuatu yang akan diukur, dapat dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas tinggi, apabila tingkat koefisien reliabilitas suatu instrumen semakin mendekati angka 1,00. Nilai koefisien uji reliabilitas berada pada rentang 0,00-1,00. Dalam



penelitian ini, untuk menguji reliabilitas suatu instrumen, peneliti menggunakan Cronbach's Alpha pada aplikasi IBM SPSS for windows versi 25 dengan dasar keputusan menurut Sugiyono yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:<sup>13</sup>

**Tabel 3. 4 Tabel *Cronbach's Alpha***

Nilai <i>Alpha</i>	Tingkat Reliabilitas
> 0.750	Tinggi
0.550 - 0.750	Sedang
< 0.550	Rendah

### 3. Uji Asumsi

#### a) Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji kenormalan suatu data adalah untuk mengetahui nilai residual atau perbedaan dalam sebuah penelitian terdistribusi secara normal atau tidak. Pada penelitian ini, data diuji kenormalannya dengan melihat nilai Sig. pada tabel yang menggunakan metode One-sample Kolmogorov-smirnov pada aplikasi IBM SPSS for windows versi 25 dengan dasar keputusan :

- 1) Jika nilai *Asymp Sig. (2-tailed)*  $\geq 0,05$ , maka data terdistribusi secara normal
- 2) Jika nilai *Asymp Sig. (2-tailed)*  $\leq 0,05$ , maka data tidak terdistribusi secara normal

#### b) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel secara linier atau tidak *linier* dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Test for linierity* untuk menguji linieritas dengan dasar keputusan:

- 1) Jika nilai *Sig.*  $> 0,05$ , maka variabel berhubungan secara linier
- 2) Jika nilai *Sig.*  $< 0,05$ , maka variabel berhubungan secara tidak linier

---

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2008). Hal. 127

#### 4. Analisis Deskriptif

Analisis statistik *descriptive* merupakan penggambaran tentang statistik data seperti *mean*, *sum*, standar deviasi, *variance*, *range*, dan lain-lain, serta untuk mengukur distribusi data dengan *skewness* dan *kurtosis*. Statistik Distribusi Frekuensi termasuk pada kategori statistik deskriptif, digunakan untuk menyusun data yang jumlahnya relatif banyak ke dalam suatu tabel frekuensi. Dengan membuat tabel frekuensi dari banyaknya data-data penelitian, akan dapat membantu memudahkan membaca data tersebut. Bahkan dapat digunakan untuk mengambil suatu kesimpulan secara deskripsi terhadap berbagai data penelitian. Analisis statistik deskriptif ini dianalisis dengan mengaplikasikan *software IBM SPSS for windows* versi 25.

#### 5. Uji Hipotesis

Menurut John Neter dkk, Metode regresi linier sederhana merupakan metode pendekatan dalam memodelkan hubungan suatu variabel independent atau prediktor (X) dengan variabel dependent atau respon (Y) yang mengikuti pola garis lurus, atau linier. Analisis regresi memiliki 3 tujuan utama yaitu deskripsi, kontrol dan prediksi.<sup>14</sup> Pada penelitian ini analisis regresi linier sederhana diaplikasikan dalam pengujian pengaruh variabel kecanduan *game online* (X) terhadap variabel penyesuaian sosial (Y).

Persamaan regresi linier sederhana dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X + e$$

Keterangan:

$Y$  = Penyesuaian Sosial

$X$  = Kecanduan *Game online*

$\beta_0$  = Konstanta

$\beta_1$  = Koefisien regresi

---

<sup>14</sup> John Neter, William Wasserman, and Michael H Kutner, *Applied Linear Regression Models* (Homewood: Richard D. Irwin, Inc, 1983).

$e$  = Komponen *error*

Kemudian dasar pengambilan keputusan yang digunakan adalah:

- a) Jika nilai  $Sig\ t < 0,05$ , maka terdapat pengaruh antara variabel kecanduan *game online* terhadap variabel penyesuaian sosial, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak
- b) Jika nilai  $Sig\ t \geq 0,05$ , maka tidak terdapat pengaruh antara variabel kecanduan *game online* terhadap variabel penyesuaian sosial, sehingga  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.