

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi untuk mengevaluasi sejauh mana variabel-variabel penelitian saling berhubungan. Tujuannya adalah untuk memahami hubungan antara kontrol diri dan perilaku toxic. Metode yang digunakan adalah deskriptif korelasional, yang memungkinkan penulis untuk mendeskripsikan, mengungkap, dan menafsirkan data terkait "hubungan antara kontrol diri dan perilaku toxic pada pemain game online."¹

2. Variable Penelitian

Penelitian ini melibatkan satu variabel independen, yaitu kontrol diri (X), dan satu variabel dependen, yaitu perilaku toxic (Y). Variabel independen adalah faktor yang mempengaruhi atau menjadi penyebab variabel dependen, sementara variabel dependen adalah faktor yang dipengaruhi oleh variabel independen. Berikut adalah skema variabel dalam penelitian ini:²

- a. Variabel X = Kontrol Diri Ini merujuk pada kemampuan individu untuk mengendalikan stimulus atau emosi yang muncul. Variabel ini berfungsi sebagai variabel independen yang mempengaruhi variabel lain.
- b. Variabel Y = Perilaku Toxic Ini adalah variabel dependen yang cenderung dipengaruhi oleh variabel independen dan mencerminkan dampak dari kontrol diri terhadap perilaku toxic.

¹ Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2004, hlm. 91.

² Sangkot nasution, "Variabel Penelitian", *Raudhah*, vol. 5, no. 2. 2017

B. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, data dapat dikumpulkan melalui berbagai metode seperti wawancara, kuesioner, observasi, atau kombinasi dari ketiganya.³ Metode ini merupakan langkah penting dalam penelitian karena tujuan utama adalah mengumpulkan data yang relevan. Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan sebagai teknik pengumpulan data.⁴ Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan singkat dengan pilihan jawaban yang harus dipilih oleh responden. Kuesioner yang digunakan adalah jenis tertutup, di mana responden hanya perlu menandai jawaban yang dianggap benar. Kuesioner ini akan diberikan langsung kepada responden, baik melalui lembaran fisik atau Google Form yang dibagikan oleh peneliti.⁵

C. Definisi Operasional

Untuk memudahkan pemahaman mengenai judul, maka penulis menjelaskan secara singkat maksud dan tujuan tersebut dalam bentuk definisi istilah, yaitu:

Perilaku *Toxic* merupakan perilaku racun dalam artian rucun adalah perkataan dan perilakunya yang dapat menyakiti dan merugikan orang lain. Perilaku *Toxic* yang peneliti maksud disini yaitu Penjahat batas (*Boundary Invaders*), Pelaku Kekerasan (*Abusers*), Pengganggu (*Bullies*), Perekayasa (*Manipulators*), Narsis (*Narcissists*), Psikopat (*Psychopaths*), Peragu (*Doubters*), dan Pelawak (*Jokers*).

Kontrol diri yaitu kemampuan individu dalam mengontrol tingkah lakunya dan kemampuan individu dalam mengelola informasi sesuai dengan apa yang diinginkan. Adapun kontrol diri yang peneliti maksud disini yaitu kontrol perilaku (*behavior control*), kontrol kognitif (*cognitive control*), dan mengontrol keputusan (*decisional control*).

³ Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Hlm.61

⁴ Hardani, S.Pd,M.Si.,dkk, Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020), hlm. 120

⁵ Ibid

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan unit yang menjadi dasar pemilihan sampel. Populasi dapat mencakup berbagai entitas seperti individu, kelompok orang, masyarakat, organisasi, benda, objek, peristiwa, atau laporan, yang memiliki ciri-ciri tertentu dan harus didefinisikan secara jelas dan konsisten. Dalam penelitian ini, populasi diambil dari total penjualan voucher menggunakan *wifi* Telkom Ngadiluwih, dengan rata-rata penjualan harian mencapai 70 voucher. Oleh karena itu, jumlah populasi yang diteliti adalah 70 orang.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, sampel diambil menggunakan teknik simple random sampling, yaitu metode pengambilan sampel secara acak dari anggota populasi tanpa mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi tersebut. Dengan kata lain, teknik simple random sampling memberikan setiap anggota populasi kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel. dikarenakan jumlah pupulasi ada di bawah 100 maka 70 orang diambil semua.

E. Instrument Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua jenis skala, yaitu skala kontrol diri dan skala perilaku toxic. Masing-masing skala terdiri dari empat pilihan respons: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Dalam pemberian nilai, peneliti membagi soal menjadi dua kategori, yaitu soal Favorabel (positif) dan Unfavorable (negatif), dengan perhitungan yang dilakukan sesuai dengan kategori tersebut;⁶

⁶ Sugiyono(2013) Penelitian Pendekatan Kuantitatif,kualitatif,dan R&D. Bnadung;Alfabet.

Tabel 3.1
Responden Pernyataan Skala

Pernyataan	Skor	
	Favourable	Unfavourable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Responden diminta untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang disediakan pada angket atau kuesioner dengan memberikan tanda centang pada pernyataan yang ada. Skoring dilakukan dengan menjumlahkan jawaban responden untuk setiap item. Semakin tinggi total skor yang diperoleh, semakin tinggi tingkat kontrol diri pemain game online. Sebaliknya, semakin rendah total skor, semakin tinggi perilaku toxic yang ditunjukkan.

Tabel 3.2
Blue Print Skala Perilaku Toxic

No	Aspek		Indikator	Favorable	Unfavorable
1.	Penjajah batas (<i>Boundary Invaders</i>)	Keinginan untuk selalu mendominasi .	Mengabaikan Sinyal Non-verbal	1	2,3
			Berkomentar tentang Penampilan Fisik Orang Lain	4,5,6	
			Bertindak Egois dan Mementingkan Diri Sendiri	7	8,9,10,11
2.	Pelaku Kekerasan (<i>Abusers</i>)	sengaja melakukan tindakan buruk atau merendahkan pemain lain, baik secara	Ancaman dan Intimidasi		12,13,14
			Menggoda atau Memancing Reaksi	15	16,17

		fisik, emosional, atau sosial.			
3.	Penggangu (<i>Bullies</i>)	sengaja melukai, mengintimidasi, atau merendahkan pemain lain dalam permainan daring.	Kekerasan Fisik	18	19
			Pelecehan Verbal	20,21,23	24
			Mengganggu Permainan	25	26,27,28
4.	Perekayasa (<i>Manipulators</i>)	sengaja mengatur situasi atau interaksi untuk mendapatkan keuntungan, mengganggu pemain lain, atau mencapai tujuan pribadi dengan cara yang tidak adil.	Cheating atau Curang:	29	30,31
			Memanfaatkan Bug atau Celah	32	33,34
5.	Narsis (<i>Narcissists</i>)	yang egois, terlalu fokus pada diri sendiri, dan selalu butuh pujian dari pemain lain.	Pencarian Perhatian	35	36,37
			Mengumbar Prestasi:		38
6.	Psikopat (<i>Psychopaths</i>)	mereka yang antisosial, tidak punya empati, dan tidak merasakan perasaan orang lain.	Ketidak mampuan Empati		39,40
			Tidak Merasa Bersalah	41	
7.	Peragu (<i>Doubters</i>)	sering meragukan	Tidak Memberikan Pujian	42	

		kemampuan atau tindakan pemain lain dalam permainan online adalah mereka yang sering tidak percaya atau skeptis terhadap pemain lain.	Mengkritik Penggunaan Karakter atau Strategi	43	44
8.	Pelawak (<i>Jokers</i>)	mereka yang membuat suasana menjadi lebih ceria dan menyenangkan.	Tindakan Konyol dalam Permainan	45,46	

Tabel 3.3
Blue Print Skala Kontrol Diri

No	Aspek		Indikator	Favorable	Unfavorable
1.	Kontrol perilaku (<i>behavior control</i>)	membuat keputusan berdasarkan kemampuan sendiri.	Mampu menentukan situasi sesuai dengan kemampuan diri.	1,2	3
			Mampu mengendalikan diri.	4,5	6,7
		Mampu mengatur stimulus	mengetahui cara menghadapi hal-hal yang tidak diinginkan.	8,9	
			mengetahui kapan harus menghadapi hal-hal yang tidak diinginkan.	10	11
2,	Kontrol Kognitif (<i>cognitive control</i>)	Mampu mengurangi tekanan.	mengatasi informasi yang tidak menyenangkan	12,13	14

			dengan cara memahami kejadian tersebut.		
			menangani informasi yang tidak menyenangkan dengan menilai kejadian tersebut.	15	16
			menangani informasi yang tidak menyenangkan dengan menghubungkan kejadian..	17,18	
		Mampu memperoleh informasi	Mencegah suatu kejadian berdasarkan informasi yang dimiliki.	19,20	21,22
			Menangani suatu kejadian berdasarkan informasi yang dimiliki.	23,24	25
		Mampu melakukan penilaian.	Mampu menafsirkan suatu kejadian dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.	26	27
	Kontrol keputusan (<i>decisional control</i>)	memilih hasil atau tindakan berdasarkan sesuatu yang diyakini.	Memiliki kesempatan untuk memilih berbagai kemungkinan Tindakan	28,29	30
			Memiliki kebebasan untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.	31	32

F. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses pengelolaan dan evaluasi data yang dikumpulkan selama penelitian untuk menarik kesimpulan.⁷ Tujuan dari analisis statistik ini adalah memastikan bahwa pengolahan data dilakukan secara kredibel. Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan rumus regresi untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 26 untuk Windows. SPSS (Statistical Product and Service Solution) adalah program komputer yang dirancang khusus untuk mengelola data menggunakan metode statistik. Versi terbaru SPSS, yaitu SPSS 26, dirilis pada April 2019⁸. Berikut adalah metode analisis data yang akan digunakan:

1. Uji Instrumen Penelitian

Dalam pengujian instrumen, langkah awal yang dilakukan adalah uji validitas dan reliabilitas untuk menentukan sejauh mana hasil penelitian dapat digunakan sebagai alat penelitian yang layak.

a. Uji Validitas

instrumen penelitian yang valid memastikan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data juga valid. Validitas mengukur seberapa akurat instrumen mencerminkan konsep yang diteliti. Instrumen penelitian dikatakan akurat dalam mengukur konsep jika memiliki tingkat validitas yang tinggi, sementara jika validitasnya rendah, instrumen tersebut dianggap kurang tepat untuk digunakan.⁹

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang bebas dari kesalahan pengukuran menjamin stabilitas dan konsistensi dalam jangka waktu yang berbeda dan pada berbagai item. Kuisioner dianggap reliabel jika jawaban responden tetap

⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2011), 207

⁸ Singgih Santoso, Paduan Lengkap SPSS 26 (Jakarta: PT.Elek Media Komputindo, 2020), 11- 12.

⁹ Puguh Suharso, Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis : Pendekatan Filosofis dan Praktis,(Jakarta Barat: Indeks, 2009), 108

konsisten untuk setiap pertanyaan dari waktu ke waktu. Untuk menilai apakah suatu instrumen reliabel, hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai pada tabel. Jika hasil perhitungan lebih besar dari nilai tabel, maka instrumen tersebut dianggap tidak reliabel; sebaliknya, jika hasil perhitungan lebih kecil atau sama, instrumen dianggap reliabel.¹⁰

2. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah data terdistribusi normal sehingga dapat digunakan dalam statistik parametrik. Untuk mengidentifikasi distribusi normal pada populasi, digunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Data dianggap terdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.
- 2) Data dianggap tidak terdistribusi normal jika nilai signifikansi kurang dari 0,05.

b. Uji Linearitas

Menurut Sugiyono dan Susanto, uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linier antara variabel bebas dan variabel terikat. Keputusan dalam uji ini diambil dengan membandingkan nilai signifikansi pada SPSS 26 for Windows sebagai berikut:¹¹

- 1) Hubungan antara variabel bebas dan terikat dianggap linier jika nilai Deviation from Linearity $> 0,05$.
- 2) Hubungan antara variabel bebas dan terikat dianggap tidak linier jika nilai Deviation from Linearity $< 0,05$.

c. Uji Hipotesis

¹⁰ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 97

¹¹ Sugiyono dan Agus Susanto, Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel, (Bandung: Alfabeta, 2015),323

Uji hipotesis yang digunakan adalah korelasi Product Moment. Teknik ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menguji hubungan antara dua variabel jika data dari variabel-variabel tersebut memiliki distribusi normal. Penelitian ini menerapkan teknik korelasi Product Moment dengan menggunakan rumus sebagai berikut:¹²

$$r_{KF} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Gambar 3.1: rumus korelasi product moment

Keterangan :

r = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara variabel X dan Y

$\sum x^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$ = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai X yang dikuadratkan

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai Y yang dikuadratkan

Pengujian ini dilakukan dengan bantuan software SPSS Statistics Versi 26. Keputusan diambil berdasarkan perbandingan nilai r hitung dengan rtabel. Jika r hitung lebih besar dari rtabel 0,235, maka item tersebut dianggap valid; sebaliknya, jika r hitung kurang dari rtabel, item tersebut dianggap tidak valid.

¹² Sugiyono(2013) Penelitian Pendekatan Kuantitatif,kualitatif,dan R&D. Bnadung:Alfabet