

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian adalah bahan untuk memperoleh pengetahuan yang memungkinkan pemahaman yang lebih dalam tentang sistem atau tahapan penelitian. Sedangkan penelitian itu sendiri adalah suatu usaha untuk menemukan suatu kebenaran atau memecahkan suatu masalah guna menguji kebenarannya, dan penelitian tersebut dilakukan dengan cara yang ilmiah.<sup>1</sup> Proses ini dilakukan dengan cara tertentu, terencana, sistematis dan teratur, sehingga setiap langkah ditujukan untuk memecahkan suatu masalah.<sup>2</sup> Penelitian dapat dijelaskan jika semuanya dilakukan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan, salah satunya adalah metode penelitian yang digunakan.

Kerangka umum yang digunakan untuk penelitian adalah metode penelitian kuantitatif, adalah sebuah penelitian yang dilakukan secara ilmiah dan terstruktur tentang bagian-bagian dan fenomena serta hubungannya.<sup>3</sup> Paradigma penelitian memandang kebenaran adalah sesuatu yang bersifat unik, objektif universal, dan dapat diverifikasi.<sup>4</sup> Mengenai jenis penelitian ini digunakan metode korelasional, masing-masing penelitian, yang tujuannya untuk mengetahui apakah ada hubungan dua variabel atau lebih yang bersifat kuantitatif. Kedua variable bias dikatakan berkorelasi jika perubahan dalam variable pertama teratur kemudian diikuti variable kedua.<sup>5</sup>

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang peneliti ajukan dalam komposisi atau desain penelitian, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

---

<sup>1</sup> Syahrums, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Bandung: cipta pustaka medika, 2014), 37-38

<sup>2</sup> Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Surakarta: Pustaka pelajar, 2010) 163

<sup>3</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020) 240

<sup>4</sup> Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Surakarta: Pustaka pelajar 2010), 164

<sup>5</sup> Ilyas ismail, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Gunadarma ilmu, 2018) 78

### 1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas adalah variable yang menjadi sebuah penyebab dan ada kemungkinan yang menjadi dampak pada variabel lain.<sup>6</sup> Adapun variabel bebas yang ada dalam penelitian ini yaitu Intensitas bermain *game online*.

### 2. Variabel Tak bebas (*Dependent Variabel*)

Variabel tak bebas adalah variabel yang secara struktur berfikir keilmuan yang disebabkan oleh variabel lainnya, atau biasa juga di artikan sebagai variabel yang dipengaruhi atau menjadi persoalan si peneliti selanjutnya dijadikan objek penelitan. Adapun variabel tak bebas dalam penelitian ini ialah *Psychological well-being*.

## **B. Populasi dan Sampel**

Populasi merupakan keseluruhan yang ada dalam objek penelitian.,<sup>7</sup> populasi juga merupakan sumber suatu data yang memiliki kriteria dan karakteristik tertentu yang digunakan dalam suatu penelitian. Pada saat yang sama, anggota populasi dapat berupa benda hidup atau tidak hidup dan orang-orang yang sifat-sifatnya ada di dalamnya dapat diamati atau diukur. Populasi setiap penelitian harus dinyatakan dengan jelas, yaitu besarnya populasi dan wilayah penelitian yang dicakup.<sup>8</sup> Pada peneletian ini popilasi sendiri adalah Mahasiswa fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN kediri angkatan 2016 dan 2017 yang berjumlah 734 mahasiswa aktif.

Sampel merupakan sebagian dari populasi dalam penelitian, sampel dipilih dengan menggunakan sebuah metode yang disebut sampling. Dalam hal ini sampel harus menggambarkan atau mencerminkan keadaan dalam suatu populasi, artinya suatu kesimpulan dari sampel harus mencerminkan suatu populasi.<sup>9</sup> Jika populasi yang ada

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 39.

<sup>7</sup> Syahrur, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: cipta pustaka medika, 2014), 113-114

<sup>8</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu, 2020), 361

<sup>9</sup> Ibit, 362

sangat besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semuanya maka mengambil sampel adalah solusinya. Dalam menentukan sampel populasi, sampel disini harus mewakili sebuah populasi.<sup>10</sup>

Dengan adanya uraian diatas ada kriteria-kriteria tertentu untuk menentukan sampel dari populasi yang menganjurkan peneliti menggunakan metode *purposive* sampling untuk pengambilan sampel. *Purposive* sampling sendiri merupakan tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dengan cara anggota sampel dipilih secara khusus berdasarkan tujuan dari penelitian.<sup>11</sup>

Dalam penelitian ini terdapat kriteria sampel yaitu mahasiswa fakultas Ushukuddin dan Dakwah IAIN Kediri Angkatan 2016 dan 2017 dan bermain *game online*. Menurut data yang saya ambil dari situs akademik IAIN Kediri didapati jumlah mahasiswa aktif fakultas Ushuluddin dan Dakwah pada tahu ajaran 2021/2022 sebesar 734 mahasiswa dengan demikan jumlah populasi sudah diketahui untuk menentukan sampel bisa menggunakan tabel penentuan jumlah sampel yang di kembangkan oleh *Isaac* dan *Michael* yang diukur dengan taraf kesalahan 5% yang artinya jumlah sampel 223.<sup>12</sup>

### C. Metode Pengumpulan Data

Dalam hal ini data yang digunakan adalah data primer, dimana data diperoleh melalui dokumentasi dan penyebaran skala atau angket. Kuesioner adalah pemberian angka atau simbol pada nilai atau karakteristik objek yang diukur menurut aturan yang telah ditentukan.<sup>13</sup> Pada saat yang sama, peneliti menggunakan dua jenis skala, yaitu skala *Psychological Well-Being* dan skala intensitas *game online*

---

<sup>10</sup> Maman Abdurahman, *Dasar-Dasar Metode Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), 177

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 85

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 86-87

<sup>13</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan kuantitatif* (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu,2020), 380

Skala yang digunakan untuk mengukur variable *Psychological Well-Being* mahasiswa fakultas Ushuluddin dan Dakwah dalam penelitian ini peneliti mengadaptasi skala dari skripsi Nur Aini<sup>14</sup> yang berjudul Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap *Psychological Well-Being* Santri di Pesantren Mambaul Ulum Karang Anom Pamekasan yang terdiri dari 29 item.

Adapun Alasan peneliti mengadaptasi skala yang di pakai pada skripsi Nur Aini adalah sebagai berikut:

1. karena adanya kesamaan dalam instrumen penelitian yaitu sama-sama meneliti tentang *psychological well-being* dan respondennya merupakan remaja.
2. Karena alat ukur yang digunakan sudah teruji validitas dan reliabilitas instrumen yang di gunakan dengan titik validitas 0,447-0792 dan tingkat reliabilita 0,753-0,983

Kemudian untuk hasil uji validitas yang sudah dilakukan pada alat ukur yang diadaptasi, didapati nilai koefisien pada alat ukur secara keseluruhan berkisar antara 0.447-0,792. Kemudian untuk uji reliabilitas menggunakan tehnik *Alpha Crombach* yang menggunakan bantuan *SPSS 16,0* yang didapati hasil rata-rata secara keseluruhan 0,753-0,983

Adapun *bluprint* dari skala *Psychological Well-Being* yang di adaptasi dan digunakan pada penelitian ini.

**Tabel 3.1**

***Blueprint Psychological Well-Being***

Variabel	Aspek	Indikato	Jumlah		Jumlah
			Favoreble	Unfavoreble	
		Mampu menerima berbagai aspek	24,25	27, 28	4

<sup>14</sup> Nur Aini "Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap *Psychological well-Being* Santri di Pesantren Mambaul Ulum Karang Anom Pamekasan" Skripsi UIN Malang: 2016

Psychological Well Being	Penerimaan diri	positif maupun negative			
		Memiliki perasaan positif terhadap masalah	26	29	2
	Hubungan positif dengan orang lain	Mampu mencintai dan membina hubungan interpersonal yang dibangun atas dasar saling percaya	14, 16	15, 17	4
		Memiliki perasaan yang kuat akan empati sesama manusia	18		1
	Otonomi	Perilaku yang tidak menggantungkan diri pada penilaian orang lain untuk membuat keputusan	1, 2	3	3
		Mampu mengarahkan diri dan bersikap mandiri	4		1
	Penguasaan lingkungan	Perilaku individu yang dapat mengatur lingkungannya sehingga sesuai dengan kebutuhan dan nilai-nilai pribadi yang dianutnya	5, 8	6, 7	4
	Tujuan hidup	Adanya kejelasan tujuan hidup	19 20	21	3
		Merasakan arti dalam hidup masa kini maupun yang telah di jalani		22, 23	2

	Pertumbuhan pribadi	Keinginan diri untuk terus mengembangkan potensinya dan menyadari potensinya	9,10	11, 13	4
		Terbuka terhadap pengalaman baru	12		1
Jumlah Aitem			16	13	29

Kemudian untuk mengukur variabel Intensitas bermain *game online* sendiri menggunakan alat ukur yang di adaptasi dari skripsi Anggita Rokayah<sup>15</sup> yang berjudul Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agredif Remaja Awal Kota Pekanbaru yang sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya.

Adapun alasan peneliti mengadaptasi alataukur intensitas bermain *game online* pada skripsi Anggita Rokayah antara lain sebagai berikut:

1. Adanya kesamaan responden yang akan diteliti yaitu remaja.
2. Karena alat ukur sudah teruji validitas dan reliabilitasnya deng nilai validitas 0.792 dan 0,927 dari 17 aitem

Untuk hasil uji validitas alat ukur yang diadaptasi peneliti memiliki koefisien korelasi korelasi yang berkisar 0,386 sampai dengan 0,792 Dari 28 aitem yang di adaptasi. Dari 28 aitem tersebut terdapat 17 aitem yang dinyatakan valid dan 11 aitem dinyatakan tidak valid atau gugur

---

<sup>15</sup> Anggita rokaya" Hubungan intensitas bermain game online dengan prilaku agresif remaja awal kota pekan baru" skripsi UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2021

Untuk uji reliabilitas dalam alat ukur yang di adaptasi menggunakan rumus *Crombach Alpha*, dari hasil uji reliabilitas alat ukur yang di adaptasi diperoleh hasil koefisien reliabilitas 0,927 dari 17 aitem yang di ujikan.

Berikut adalah *Blueprint* dari skala Intensitas Bermain *Game Online* sebelum dilakukan uji validitas

**Tabel 3.2**

***Blueprint Intensitas Bermain Game Online***

Variabel	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah Aitem
			Favorabel	Unfavorable	
Intensitas bermain <i>game online</i>	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam seminggu	1, 8	3, 24	4
		Menghabiskan waktu dalam 3 hari	13	14	2
	Lama waktu	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 3 jam dalam satu hari	9	22	2
		Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 6 jam	2	16	2
		Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> sejak 1 tahun atau lebih	15,18, 21		3
	Perhatian penuh	Melalaikan waktu makan dan mandi	27	10	2
		Melalaikan waktu kuliah	12, 25		2

		dan janji dengan orang lain			
		Tidak memperdulikan yang ada di sekeliling	19		1
	Emosional	Merasa senang dan Bahagia	6	5, 7, 20, 23. 26	6
		Merasa marah, jengkel dan kesal	4, 11, 17, 28		4
Jumlah Aitem			17	11	28

Berikut rincian *blueprint* intensitas bermain *game online* setelah dilakukan uji validitas:

**Tabel 3.3**

**Blueprint Intensitas Bermain *Game Online* Setelah Uji Validitas**

Variabel	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah Aitem
			Favorabel	Unfavorable	
Intensitas bermain <i>game online</i>	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> dalam seminggu	1, 8		2
		Menghabiskan waktu dalam 3 hari	13		1
	Lama waktu	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 3 jam dalam satu hari	9		1
		Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> 6 jam	2		1
		Menghabiskan waktu bermain	15,18,		2

		<i>game online</i> sejak 1 tahun atau lebih			
Perhatian penuh		Melalaikan waktu makan dan mandi	27		1
		Melalaikan waktu kuliah dan janji dengan orang lain	12, 25		2
		Tidak memperdulikan yang ada di sekeliling	19		1
Emosional		Merasa senang dan Bahagia	6	23.	2
		Merasa marah, jengkel dan kesal	4, 11, 17, 28		4
Jumlah Aitem			16	1	17

#### D. Prosedur Pengumpulan Data

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terkait (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Intensitas bermain *game online* dan variabel terikat yaitu *psychological well-being*. Data yang diperoleh dari kuisisioner atau angket merupakan data awal untuk mengetahui adakah hubungan antara Intensitas bermain *game online* dengan *psychological well-being* mahasiswa IAIN Kediri Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, oleh karena itu peneliti memberikan pertanyaan atau kuisisioner kepada responden dengan jumlah 33 pertanyaan favorabel dan 24 pertanyaan unfavorabel yang menyangkut kedua variabel. Masing-masing aitem memiliki 4 pilihan jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Sangat setuju
- b. Setuju

- c. Tidak setuju
- d. Sangat tidak setuju

## **E. Instrumen Penelitian**

Alat penelitian menurut Ibnuhajar (dalam Hardani) adalah ukuran yang digunakan untuk memperoleh informasi kuantitatif secara objektif tentang perubahan karakteristik variabel. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu metodologi untuk mengembangkan skala atau alat ukur untuk mengukur variabel dalam pengumpulan data yang lebih sistematis.<sup>16</sup>

## **F. Tehnik Analisis Data**

Analisis data digunakan dalam semua studi kuantitatif. dengan memberikan jawaban atas permasalahan yang diteliti menggunakan metode kuantitatif dan statistik Mengolah dan menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan sistem atau aplikasi SPSS 18..

Berikut adalah beberapa tehnik uji atau langkah-langkah pengolahan data setelah data terkumpul:

### **1. Tabulasi Data**

Tabulasi merupakan bagian dari pengolahan data. Maksud dari tabulasi adalah memasukan data pada tabel-tabel tertentu dan mengatur angka serta menghitungnya

### **2. Uji Validitas**

Menguji keabsahan data dalam penelitian sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas. Validitas merupakan suatu ukuran ketetapan antara informasi yang dihasilkan untuk tujuan penelitian dan informasi yang diterima dari peneliti. Dalam hal ini sebuah alat ukur bias dikatakan validitasnya tinggi bilamana Instrumen dapat melakukan pengukuran yang akurat atau menghasilkan hasil untuk tujuan pengukuran..

---

<sup>16</sup> Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif dan kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu,2020), 384

Dengan demikian data yang valid adalah data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.<sup>17</sup>

### 3. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah kesamaan temporal data, yaitu pengukuran objek yang sama pada waktu yang berbeda. Informasi tersebut dapat dikatakan reliabel jika tidak ada perubahan informasi..<sup>18</sup>

### 4. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

Adapun tujuan dari Uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data, sampel yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Digunakan uji *kolmogorov-smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Ketika nilai hasil uji normalitas *Asimp,sig* berada pada angka yang dihasilkan lebih dari 0,05 atau 5% maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya apabila nilai *Asimp,sig* berada dibawah 0,05 atau 5% maka data tersebut tidak memenuhi uji normalitas.<sup>19</sup>

#### b. Uji Linearitas

Persyaratan dalam analisis data salahsatunya adalah linieritas, linieritas digunakan dalam mengetahui hubungan yang linier pada dua variable Intesitas Bermain *Game Online* dan variabel *psychological well-being*. Apabila nilai dari probabilitas lebih dari 0,05 maka hubunga dari kedua variable dapat dikatakan linier. Jika nilai probaliti kurangan dari 0,05 maka hubungan pada kedua

---

<sup>17</sup> Ibit, 198

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 121

<sup>19</sup> Lu'lu "Pengaruh Inovasi Produk Terhadap Keputusan Pembelian Geti Kuda Terbang (Studi Kasus Di UD. Bu Sulasmi, Kademangan)" *Jurnal translitera*, No8, 2019

variable tidak bias dikatakan linier. Dalam hal ini uji linier sendiri menggunakan aplikasi SPSS.<sup>20</sup>

## 5. Uji Hipotesis

Hipotesis asosisatif adalah Ada hubungan positif dan penting antara kualitas alat dan kualitas produksi. Ini berarti bahwa semakin baik kualitas suatu alat, semakin baik hasilnya. Untuk menguji hipotesis dalam hal ini menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Korelasi *Pearson Product Moment* digunakan untuk membuktikan hubungan antara dua variable yaitu variable (X) Intensitas bermain *Game Online* dan Variable (Y) *Psychological Well-being*. Untuk menguji korelasi *Pearson Product* menggunakan aplikasi SPSS. Dalam hal ini apabila uji statistik nilai  $p \leq 0,05$ , berarti ada hubungan signifikan anantara variabel intensitas bermain *game online* dengan variabel *Psychological Well-being*. Korelasi *Pearson Product Moment* dapat diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus Korelasi *Pearson Product Moment*

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = 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 kemudian dikuadratkan

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

---

<sup>20</sup> Cruisietta, Yosepha "Pengaruh Green Marketing dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembeli Produk"  
Jurnal Ilmiah M-Progres, Vol 10, No 1, 2020