

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rencana penelitian adalah strategi yang menetapkan konteks penelitian, sehingga peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu jenis hasil yang disajikan dalam bentuk deskriptif dengan menggunakan statistik yang diperoleh dari penilaian dalam kuesioner yang telah diisi oleh subjek penelitian. Menurut Sugiono, metode kuantitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, menganalisis data statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.²⁶

Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional (*correlational studies*) yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Peneliti memilih jenis penelitian studi korelasi karena dianggap sebagai jenis penelitian yang tepat, efektif, dan efisien untuk mendapatkan data atau informasi yang akurat tentang hubungan intensitas bermain *game online* terhadap depresi pada mahasiswa di komunitas *E-sport* IAIN Kediri.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA. 2013, hlm 7

2. Variabel Penelitian

Variabel berasal dari bahasa Inggris *variable* yang berarti faktor tidak tetap atau berubah. Bahasa Indonesia kontemporer terbiasa menggunakan kata variabel dengan banyak arti yang berbeda. Jadi, menurut Bungin, variabel dipahami sebagai fenomena yang berubah bentuk: kualitas, kuantitas, mutu, dan standar. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa variabel adalah fenomena yang selalu berubah, ada fenomena dengan variabilitas sederhana, dan ada fenomena lain dengan variabilitas yang sangat kompleks.²⁷

Dalam merupakan penelitian kuantitatif korelasi yang meneliti adanya hubungan antara dua variabel yaitu intensitas bermain *game online* (variabel X) dengan depresi (variabel Y).

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini melibatkan kasus sosial (depresi) yang dialami oleh mahasiswa IAIN Kediri yang disebabkan beberapa hal salah satunya intensitas bermain *game online*. Dalam penelitian ini lokasi yang dipilih adalah komunitas IAIN Kediri *E-Sport* yang didalamnya terdapat 12 tim *game online* yang telah mengikuti beberapa turnamen.

4. Sumber Data

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan dari sumber atau subjek atau responden, subjek dalam penelitian ini merupakan anggota komunitas IAIN Kediri *E-Sport* yang terbagi dalam 12 tim dengan masing-masing tim beranggotakan 5 pemain utama yang telah mengikuti beberapa turnamen

²⁷ Burhan Bugin. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group. 2013 Hlm 70

game online. Sumber data juga akan digali dengan menggunakan metode angket (kuesioner).

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono, Populasi adalah bidang yang digeneralisasikan yang meliputi: objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang tetapi juga benda dan benda alam lainnya. Populasi bukan hanya sekedar jumlah objek atau subjek yang dipelajari, tetapi mencakup semua ciri atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut.²⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa IAIN Kediri yang tergabung dan mengikuti turnamen IAIN Kediri *E-sport* dengan jumlah 12 tim dengan masing masing beranggotakan 5 mahasiswa sehingga total keseluruhan populasi adalah 60 mahasiswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai sifat atau kondisi tertentu yang akan diteliti. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari sejumlah ciri yang dimiliki suatu populasi.²⁹

Metode pengambilan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *non probability sampling* dengan metode *sampling jenuh*. *Sampling Jenuh* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA. 2013 Hlm 80

²⁹ Ibid. Hlm. 81

digunakan sebagai sampel hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil³⁰. Sebagai maka dalam buku Ma'ruf Abdullah dijelaskan apabila jumlah subjek yang menjadi populasi kurang dari 100 akan lebih baik jika diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.³¹ Dalam penelitian ini yaitu sebanyak 60 mahasiswa yang tergabung dalam 12 tim di Komunitas IAIN Kediri *E-Sport*.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian kuantitatif akan dikumpulkan dari sumber atau subjek yang diteliti atau disebut responden peneliti. Pengumpulan data juga dapat digali dengan berbagai cara.

Dalam penelitian ini metode yang akan digunakan ialah angket (kuesioner), angket merupakan pengumpulan data dengan menyebarkan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden, dengan tujuan mereka akan memberikan respon atas daftar tersebut.³²

Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan angket melalui link dokumen dengan memanfaatkan bantuan *Software Google Form* kepada subjek. Untuk dapat mengali data terkait intensitas bermain *game online* dan depresi, yang berupa pertanyaan atau pernyataan kepada responden dengan memberi tanda centang atau meng-”klik” jawaban sesuai dengan keadaan yang dialami oleh responden.

³⁰ Ibid. Sugiyono .Hlm 85

³¹ Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta:2011. Hlm 234

³² Ibid. Hlm 248

D. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yakni angket tertutup dengan menggunakan skala likert. Dengan gradasi jawaban mulai dari sangat positif sampai sangat negative berupa pertanyaan atau pernyataan³³. Masing-masing soal dalam angket akan diberikan lima alternatif jawaban persetujuan atau kesesuaian. Dengan penskoran sebagai berikut:

Tabel 3. 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No.	Jawaban	Item	
		<i>Favourabel</i>	<i>Unfavourabel</i>
1.	Sangat setuju (SS)	5	1
2.	Setuju (S)	4	2
3.	Tidak Berpendapat (TB)	3	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Tabel 3. 2. *Blue-Print* Skala depresi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		Jumlah
		<i>Favourabel</i>	<i>Unfavourabel</i>	
Emosional	Perubahan pada mood	1	2	2
	Merasa sedih atau menangis	3	4	2
	Meningkatnya iritabilitas (mudah tersinggung), kegelisahan, atau kehilangan kesabaran.	5	6	2
Motivasi	Perasaan tidak termotivasi, atau memiliki kesulitan untuk memulai (kegiatan)	7	8	2
	Menurunnya tingkat partisipasi sosial	9	10	2
	Gagal untuk berespons pada pujian atau reward	11	12	2
Perilaku Motorik	Bergerak atau berbicara dengan lebih perlahan dari biasanya	13	14	2
	Perubahan dalam kebiasaan tidur	15	16	2
	Perubahan dalam selera makan	17	18	2
Kognitif	Berfungsi secara kurang efektif daripada biasanya	19	20	
	Kesulitan berkonsentrasi atau berpikir jernih.	21	22	2

³³ Indragiri, *Kecerdasan Optional* (Yogyakarta: Starbooks, 2010), hlm 95

	Berfikir negatif mengenai diri sendiri dan masa depan.	23	24	2
	Perasaan bersalah atau menyesal mengenai kesalahan di masa lalu.	25	26	2
	Kurangnya self-esteem atau merasa tidak adekuat.	27	28	2
	Berfikir akan kematian atau bunuh diri	29	30	2
Total		15	15	30

Tabel 3. 3. *Blue-Print Skala intensitas bermain game online*

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		Jumlah
		<i>Fovourabel</i>	<i>Unfavourabel</i>	
Frekuensi	Merasa waktu untuk bermain <i>game online</i> tidak pernah cukup	1	2	6
	Menghabiskan waktu hanya dengan bermain <i>game online</i>	3	4	6
Perhatian Penuh	Melalaikan aktivitas	5	6	4
	Tidak memperdulikan lingkungan sekitar	7	8	4
Emosional	Merasa senang dan gembira	9	10	4
	Merasa marah dan kesal	11	12	4
Tujuan	Media Rekreasi	13	14	6
	Melarikan Diri dari masalah	15	16	6
	Menghilangkan kecemasan pada diri	17	18	6
Jenis Permainan	<i>Game</i> memerankan karakter untuk membangun sebuah alur cerita	19	20	4
	<i>Game</i> yang mengharuskan pemainnya untuk ahli dalam strategi perang	21	22	4
	<i>Game</i> dengan sudut pandang orang pertama	23	24	4
Total		12	12	24

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan dianalisis dalam beberapa tahap yaitu:

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.³⁴ Jadi validitas menunjukkan seberapa cermat suatu alat tes melakukan fungsi ukurnya, validitas bertujuan untuk menguji apakah tiap item atau instrumen benar-benar mampu mengungkap faktor yang akan diukur atau konsistensi internal tiap item alat ukur dalam mengukur faktor.³⁵

Azwar menyatakan, apabila item yang memiliki indeks daya deskriminasi sama atau lebih dari 0,30 jumlahnya melebihi jumlah yang direncanakan untuk dijadikan skala, maka dapat memilih item item yang memiliki indeks daya diskriminasi yang tertinggi. Sebaliknya apabila jumlah item yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka kita dapat mempertimbangkan sedikit batas kriteria 0,30 menjadi 0,254 sehingga jumlah item yang diinginkan dapat tercapai.³⁶

b. Uji reliabilitas

Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto, reliabilitas merujuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik. Instrument yang reliabel diharapkan dapat mengungkapkan data yang bisa dipercaya.³⁷

³⁴ Syofian Siregar, *Statistik Parametik Untuk Penelitian Kaunitatif* (Jakarta: Bumi Aksara,2013), hlm,75

³⁵ Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16,0.* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), Hlm 96

³⁶ Saifudin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas.* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) Hlm 65

³⁷ Suharmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* (Jakarta: Rhineka Cipta, 2013). hlm 212

Dalam buku agus eko dijelaskan bahwa reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata “*reliability*” yang memiliki arti keterpercayaan, keterandalan, konsistensi dan sebagainya. Reliabilitas instrumen adalah hasil pengukuran yang dipercaya. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran³⁸.

Untuk mencapai hal tersebut dalam penelitian ini dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach's* diukur dengan skala *Alpha Cronbach's* 0 sampai satu dengan keterangan sebagai berikut:

- 1) Jika koefisien nilai alpha antara 0,70-0,90. Maka reliabelitas **tinggi**
- 2) Jika koefisien nilai alpha antara 0,50-0,70. Maka reliabelitas **moderat/ sedang**
- 3) Jika koefisien nilai alpha antara < 0,50. Maka reliabelitas **rendah**

2. Uji Asumsi

a. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data terdistribusi normal atau tidak. Jika data terdistribusi normal maka dapat menggunakan uji statistik jenis parametrik. Apabila tidak terdistribusi normal maka menggunakan uji statistik nonparametrik.³⁹

Dalam penelitian ini mendeteksi normalitas data dengan menggunakan pendekatan *Kolmogorov-Smirnov* dengan dasar keputusan:

- 1) Jika signifikansi *Asymp Sig. 2-tailed* < 0,05 maka tidak terdistribusi normal

³⁸ Op.cit Agus Eko. Hlm97

³⁹ Op. Cit. Syofian Siregar, hlm 153

2) Jika signifikansi *Asymp Sig. 2-tailed* > 0,05 maka terdistribusi normal.

b. Uji linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel keterkaitan kedua variabel. Dengan kaidah uji linieritas yang digunakan adalah *test for linearity* dengan dasar jika signifikansi $\leq 0,05$ maka menyatakan bahwa hubungan antara kedua variabel dinyatakan linier, namun jika signifikansi $\geq 0,05$ maka hubungan antara variabel dinyatakan tidak linier⁴⁰.

3. Uji hipotesis

a. Uji Korelasi

Analisis korelasi yaitu analisis digunakan untuk melihat hubungan antara dua variabel, analisis korelasi tidak akan mempersoalkan apakah variabel pertama merupakan respon atau variabel bebas, begitu pula yang kedua. Uji korelasi terlepas dari jenis variabel (tidak ada variabel dependen maupun independen). Adapun rumus korelasi ialah :

$$r_{xy} = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{XY} : koefisien Korelasi

n : Jumlah Responden

X : Variabel Bebas

Y : Variabel terikat

Dalam analisis penelitian ini uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji korelasi, dimana uji korelasi merupakan salah satu uji *statistic* yang digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan intensitas

⁴⁰ Op. Cit Heske Agustin. Hlm 124

bermain *game online* (variabel X) dan variabel depresi (variabel Y). Dengan tingkat korelasi dan kekuatan hubungan sebagai berikut:

Tabel 3. 4. Tingkat Korelasi dan Kekuatan Hubungan

Nilai Korelasi r	Tingkat Hubungan
0,00-0,19	Sangat Lemah
0,20-0,39	Lemah
0,40-0,59	Cukup
0,60-0,79	Kuat
0,80-0,100	Sangat Kuat

Dalam penelitian ini setiap analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic 22 for windows*.