

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas mengenai rancangan penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrument penelitian, uji coba dan hasil uji validitas dan reliabilitas skala kemudian yang terakhir analisis data. Berikut ini penjelasannya

#### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang permasalahannya dapat diukur dimana dalam proses analisisnya menggunakan data-data berupa angka dan diolah dengan metode statistika. Hasil dari penelitian tersebut nantinya akan berupa angka, baik dalam bentuk tabel, grafik dan lain-lain. Pendekatan ini di pilih untuk menguji teori-teori tertentu dengan meneliti hubungan antar table.<sup>50</sup>

Teknik ini menggunakan teknik analisis regresi sederhana, dimana teknik tersebut akan akan menguji hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variable bebas dan variable terkait, dengan menggunakan jasa komputer berupa *software* dengan *program SPSS (Statistical Product and Service Solution)*. Seperti pernyataan Arikunto bahwa “analisi regresi sederhana adalah analisi tentang hubungan antara satu dependen variable

---

<sup>50</sup> Mahdiyah, *Studi Mandiri Dan Proposal Penelitian* (tengerang selatan: Universitas Terbuka, 2016) 44.

dengan satu independen variabel”.<sup>51</sup> Jadi dalam penelitian ini variable yang menjadi objek penelitian yaitu:

1. Variable bebas (*independent variable*)

Variable bebas (X) adalah variable yang variasinya mempengaruhi variable lain.<sup>52</sup> Pada penelitian ini variable bebasnya yaitu intensitas bermain game online.

2. Variable terikat (*dependent variable*)

Variable terikat (Y) adalah variable penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh variable lain<sup>53</sup>. Pada penelitian ini variable terikatnya adalah kecerdasan emosi.

## **B. Populasi dan Sampel**

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>54</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK PGRI 1 Kediri dengan jumlah 113 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data.<sup>55</sup> Dalam pengambilan sampel tidak semua yang ada di

---

<sup>51</sup> Arikunto, s. “*Manajemen Penelitian*”. (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 296

<sup>52</sup> Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), 62.

<sup>53</sup> Ibid.,

<sup>54</sup> Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 61.

jadikan penelitian. Mengingat banyaknya sampel, maka harus di ambil sampel yang representative. Artinya yang benar-benar mewakili karakteristik populasinya.<sup>56</sup>

Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah sampling random sederhana (*simple random sampling*). Teknik sampling random sederhana adalah pengambilan sampel yang di lakukan secara acak,<sup>57</sup> dari 300 siswa yang mengisi kuesioner peneliti mengambil 113 siswa.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data skunder. Sumber data primer merupakan data yang diperoleh seacara langsung dari sumber pertama.<sup>58</sup> Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung atau observasi dan pada hasil kuesioner yang telah dibagikan dan diisi oleh responden. Sumber data sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti, data yang bukan sebelumnya sudah diolah oleh sumber atau peneliti lain.<sup>59</sup> Dalam penelitian ini sumber data sekunder antara lain adalah buku, artikel, jurnal, dan penelitian lain yang sudah dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

### 3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yang di gunakan adalah kuesioner/skala. Skala yaitu kesepakatan yang digunakan sebagai

---

<sup>55</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 54.

<sup>56</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), 79.

<sup>57</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, 79

<sup>58</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 137.

<sup>59</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, 137.

acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut akan menghasilkan data kuantitatif jika dibuat untuk daftar pertanyaan atau pernyataan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau skala.<sup>60</sup>

Jenis skala yang digunakan yaitu skala likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. Dalam penelitian, fenomena social ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian.

Dengan skala likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable. Kemudian indicator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun aitem-aitem instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban setiap aitem instrument yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative<sup>61</sup>.

Aitem-aitem dalam skala ini merupakan pernyataan dengan lima jawaban yaitu SS (sangat sesuai), S (sesuai), TS (tidak sesuai), dan STS (sangat tidak sesuai). Skala ini disajikan dalam bentuk pernyataan *favourable* dan *unfavourable*. Skor yang diberikan bergerak dari 1 sampai

4. Bobot penilaian untuk favourable yaitu :

a. SS = 4

---

<sup>60</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D". (Bandung:Alfabeta, 2014), 134-135

<sup>61</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D", (Bandung:nAlfabeta, 2014), 134-135

- b.  $S = 3$
- c.  $TS = 2$
- d.  $STS = 1$

Sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan unfavorable yaitu:

- a.  $SS = 1$
- b.  $S = 2$
- c.  $TS = 3$
- d.  $STS = 4$

#### 4. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Untuk dapat dikatakan sebagai instrument penelitian yang baik, paling tidak memenuhi 5 kriteria, yaitu: validitas, reabilitas, sensitifitas, objektivitas, dan fisibilitas.<sup>62</sup>

##### 1. Skala intensitas bermain game online

Aspek-aspek intensitas ini di ambil dari pengertian-pengertian intensitas menurut Chaplin<sup>63</sup>, yaitu:

- a. Aspek frekuensi.

Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti

---

<sup>62</sup> Syofyan Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 39.

<sup>63</sup> Chaplin, *Kamus alaengkap Psikologi*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2001).

sekali, dua kali, tiga kali, atau seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lama mengakses.

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game maka menunjukkan semakin lama seseorang untuk bermain game online.

c. Perhatian penuh.

Aspek ini merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan game online bahkan tidak menghiraukan hal-hal lainnya seperti mandi, makan, ibadah, dan sekolah, serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain game online.

d. Emosional.

Aspek emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Jadi maksud emosi disini yaitu emosi dari permainan game online yang meliputi rasa suka, gembira, marah, bahkan merasa kesal pada saat bermain game, sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Taufan Akbar Haqq, *Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet A, B dan C kecamatan lowokwaru kota malang,(fakultas psikologi uUniversitas Ialam Negeri Malang Malik Ibrahim Malang: 2016), 73*

## 2. Skala kecerdasan emosional

**Daniel Goleman** kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi, menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.<sup>65</sup>

Instrument yang digunakan untuk mengetahui kecedasan emosi subjek adalah kuesioner. Instrument ini dibuat berdasarkan lima aspek penting kecerdasan emosi dari Goleman, yaitu mengenali emosi diri (*knowing ones's emotions-self awareness*), mengelola emoi (*manaing emotions*), motivasi diri sendiri (*motivating oneself*), mengenali emosi oranglain (*recognizing emotions in other*), dan membina hubungan (*handling relasiionship*).<sup>66</sup>

## 5. Analisis Data

Analisis data adalah pengelompokan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>67</sup> Maka data yang diperoleh tersebut akan dianalisis dengan teknik analisis data

---

<sup>65</sup>Goleman, 2001.*Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Cetakan Keempat. Jakarta: Gramedia

<sup>66</sup> Nurdini Amalia Shalihah, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dan Kecanduan Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Kota Bandung*, 2013, Bandung. 22-23.

<sup>67</sup> Sugiyono, *metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 147.

kuantitatif, proses menghubungkan dan memisah-misahkan atau mengelompokkan antara fakta yang satu dan fakta yang lain, sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang disebut analisis data. Analisis statistik diharapkan hasil pengelolaan data tersebut dipercaya kredibilitasnya.

Adapun langkah-langkah dalam mengolah data setelah data terkumpul adalah:

1. Scoring (memberi skor)

Scoring adalah memberikan skor terhadap aitem-aitem yang perlu diberi skor.<sup>68</sup> proses ini adalah pemberian angka atau skor pada lembar jawaban tes tiap onjek, tiap skor dari pada aitem pertanyaan dari angket ditentukan sesuai dengan peringkat pilihan.

2. Tabulating data

Tabulating data adalah membentuk table-tabel yang berisikan data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan.<sup>69</sup> Jawaban-jawaban yang serupa dengan cara yang teliti dan teratur, kemudian dihitung dan dijumlahkan berapa banyak peristiwa atau gejala aitem yang termasuk dalam kategori.

3. Processing

Processing yaitu menghitung dan mengolah atau menganalisis data dengan statistic.<sup>70</sup> Teknik yang digunakan untuk menganalisis hubungan antara intensitas game online dengan kecerdasan emosi pada siswa SMK PGRI 1 Kediri.

---

<sup>68</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. 206.

<sup>69</sup><sup>69</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*, 24.

<sup>70</sup> Iqbal Hasan, 27.

#### 4. Uji Validitas dan Reliabilitas

##### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevaliditasan atau keshahihan suatu instrument.<sup>71</sup> Sebuah instrument dikatakan valid jika telah mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrument dikatakan valid jika mengungkapkan data-data dari variable yang diteliti secara tepat. Uji Validitas bertujuan untuk menguji kesesuaian atau ketepatan alat ukur dengan variable yang diukur. Untuk menguji validitas instrument dilakukan menggunakan analisis butir (korelasi) dengan validitas isi yaitu *Professional Judgment*.

##### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan, pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil relative sama, selama aspek dalam diri subjek belum berubah.

Reliabilitas tidak sama dengan validitas. Artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur apa yang seharusnya diukur. Reliabilitas bisa disebut sebagai uji keajegan atau konsistensi alat ukur. Alat ukur yang reliabilitasnya tinggi adalah alat ukur yang stabil yang selalu memberikan hasil yang

---

<sup>71</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 160.

relative konstan. Tinggi rendahnya reliabilitas alat ukur dinyatakan dengan angka yang disebut koefisien reliabilitas. Besar koefisien reliabilitas berkisar antara 0 sampai 1 dan tidak ada patokan yang pasti. Besar koefisien reliabilitas yang baik adalah sebesar mungkin, mendekati 1,00 yang disebut sempurna.<sup>72</sup>

Adapun penelitian ini untuk menguji reliabilitas alat ukur skala penyesuaian diri menggunakan *Alpha Cronbach* dengan menggunakan bantuan computer program *SPSS* versi 21.0 *for windows*.

## 5. Uji Asumsi

### a. Uji normalitas

Untuk menggunakan normal atau tidaknya data menggunakan *SPSS* versi 21.0 dengan menggunakan perhitungan *Shapiro-Wilk*, yang mana bila angka signifikan lebih besar atau sama dengan 0.05, maka data berdistribusi normal, tetapi jika kurang maka data tidak berdistribusi normal.<sup>73</sup> Normalitas data dapat dilihat dengan menggunakan uji normal *Shapiro-Wilk*.

### b. Uji Linieritas

Dalam uji linieritas adalah untuk melihat model yang digunakan benar atau tidak, Uji Ramsey ini bertujuan menghasilkan F hitung. Sehingga mengetahui apakah variable intensitas bermain game online mempunyai hubungan linier dengan variable kecerdasan emosi.

---

<sup>72</sup> Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, 173.

<sup>73</sup> Wiratna Sujarwati, *Belajar Mudah SPSS Untuk Penelitian Mahasiswa dan Umum*,

Variable dikatakan mempunyai hubungan yang linier dengan ketentuan, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, dan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak.<sup>74</sup>

#### 6. Uji Hubungan Product Moment Person dari Pearson

Sejalan dengan hipotesis dan tujuan penelitian ini adalah mencari korelasi atau hubungan maka untuk pengujian koefisien korelasi dikatakan mempunyai hubungan yang linier dengan ketentuan jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, dan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak. Serta sejalan dengan hipotesis dan tujuan penelitian ini yaitu mencari korelasi atau hubungan maka untuk pengujian koefisien korelasi di antara skor-skor skala dihitung dengan menggunakan formulasi korelasi *Product Moment*, dengan rumus sebagai berikut.<sup>75</sup>

---

<sup>74</sup> Ibid., 48-54.

<sup>75</sup> Suharsimi Arikunto, *Managemen Penelitian edisi baru*, 225.