

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja SMA PGRI Indralaya Utara. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Sedangkan penelitian korelasi adalah penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki sejauhmana variasi pada satu variabel berkaitan dengan variasi pada satu atau lebih variabel lain (Azwar, 2017).

Jadi penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menyelidiki sejauh mana variasi variabel berkaitan dengan variabel lain yang menekankan analisis data-data numeriknya diolah menggunakan statistika.

3.2 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2017) Dilihat dari kedudukannya variabel dibagi menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel tergantung (dependen) disebut variable; output, kriteria, konsekuen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Sedangkan, Variabel bebas (*independent*)

atau sering disebut *variable stimulus, predictor, antecedent* merupakan suatu variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya (Azwar, 2017).

Variabel-variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas :Keterampilan Sosial (X)
- b. Variabel terikat :Kecanduan *Game Online* (Y)

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Suryabrata (2016) adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Sedangkan menurut Azwar mengemukakan bahwa definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2017). Adapun definisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut:

Keterampilan sosial adalah perilaku spesifik, inisiatif, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mampu berinteraksi dengan orang lain yang menunjukkan perilaku positif sesuai dengan konteks sosial dan menjauhi perilaku yang tidak disukai oleh lingkungan dan mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang serta bersifat dipelajari bukan bawaan lahir.

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan di mana seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online* dari waktu ke waktu yang dilakukan secara terus menerus tanpa ada rasa puas dan akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau

jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya seperti persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan selain itu juga memengaruhi *mood modification or escape* dimana menjadikan *game online* sebagai cara melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan seperti bersalah, cemas, depreksi, dan sedih.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi menurut Azwar (2017) adalah kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Lebih lanjut, Azwar (2017) mengungkapkan bahwa sebagai suatu populasi, kelompok subjek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik yang sama. Berdasarkan definisi tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah Siswa-siswi SMA PGRI Indralaya Utara sebanyak 93 orang di kelas X,XI,XII.

3.4.2 Sampel

Menurut Azwar (2017) sampel adalah sebagian dari populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2014). Sampel pada penelitian diambil dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sugiyono (2017) menyatakan teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, istilah lain sampel jenuh adalah sensus dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Alasan peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh* karena jumlah populasi yang relatif kecil yaitu 93.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti (Azwar, 2017). Dalam penelitian ini menggunakan metode yang berbentuk skala. Skala adalah perangkat pertanyaan yang disusun untuk mengungkapkan atribut tertentu melalui respons terhadap suatu pertanyaan (Azwar, 2017). Dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Skala *Likert* adalah teknik yang dikembangkan oleh ilmuwan sosial yaitu Rensis Likert, untuk menyusun alat pengukuran sikap subjek yang menunjukkan skala dengan tiga atau lima poin, apakah subjek setuju atau tidak setuju dengan pernyataan tertentu (Alhamdu, 2017).

3.5.1 Skala kecanduan *game online*

Skala kecanduan *game online* diukur menggunakan jenis skala *Likert* untuk objek sikap berupa pertanyaan-pertanyaan. Penyusunan skala tersebut berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* ini memiliki 4 alternatif jawaban. Skala tersebut terdiri dari 64 *item* yang disajikan dalam bentuk kalimat *favorable* dan *unfavorable*. Pada item *favorable* nilai 4 diberikan untuk jawaban SS (Sangat sesuai), nilai 3 diberikan pada jawaban S (Sesuai), nilai 2 diberikan pada jawaban TS (Tidak sesuai), dan terakhir nilai 1 diberikan pada jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai). Adapun rincian penilaian skoringnya dapat dilihat pada tabel 1.

Table 1. Skor Skala Kecanduan *Game Online*

Pernyataan	SS	S	TS	STS
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

Berikut ini adalah *blue print* skala kecanduan *game online* yang megacu pada pendapat Chen dan Chang dengan aspek: *withdrawal, compulsion, interpersonal & health problem, tolerance*. Adapun *blue print* kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2
Blue print* sebaran *aitem* skala kecanduan *game online

No	Aspek-aspek	Indikator	<i>Item</i>		Total <i>Item</i>
			F	UF	
1	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	1. Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i> .	1,17,3 3,49	9,25,41,5 7	8 <i>Item</i>
		2. Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	2,18,3 4,50	10,26,42, 58	8 <i>Item</i>

		an.			
2	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	1. Dorongan berasal dari dalam diri untuk bermain <i>game online</i> .	3,19,3 5,51	11,27,43, 59	8 <i>Item</i>
		2. Dorongan untuk melakukan terus-menerus yang berasal dari luar/lingkungan.	4,20,3 6,52	12,28,44, 60	8 <i>Item</i>
3	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	1. Interaksi dengan orang lain.	5,21,3 7,53	13,29,45, 61	8 <i>Item</i>
		2. Masalah yang berhubungan dengan kesehatan.	6,22,3 8,54	14,30,46, 62	8 <i>Item</i>
4	<i>Tolerance</i>	1. Toleransi terhadap bermain <i>game online</i> .	7,23,3 9,55	15,31,47, 63	8 <i>Item</i>

		2. Toleransi yang berkenaan dengan waktu untuk bermain <i>game online</i> .	8,24,40,56	16,32,48,64	8 <i>Item</i>
Total			32 <i>Item</i>	32 <i>Item</i>	64 <i>Item</i>

3.5.2 Skala Keterampilan Sosial

Skala keterampilan sosial diukur menggunakan jenis skala *Likert* untuk objek sikap berupa pertanyaan-pertanyaan. Penyusunan skala tersebut berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial ini memiliki 4 alternatif jawaban. Skala tersebut terdiri dari 72 *item* yang disajikan dalam bentuk kalimat *favorable* dan *unfavorable*. Pada *item favorable* nilai 1 diberikan untuk jawaban SS (Sangat sesuai), nilai 2 diberikan pada jawaban S (Sesuai), nilai 3 diberikan pada jawaban TS (Tidak sesuai), dan terakhir nilai 4 diberikan pada jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai). Adapun rincian penilaian skoringnya dapat dilihat pada tabel 3.

Table 3. Skor Skala Keterampilan Sosial

Pernyataan	SS	S	TS	STS
<i>Favorable</i>	4	3	2	1
<i>Unfavorable</i>	1	2	3	4

Berikut ini adalah *blue print* skala keterampilan sosial yang megacu pada pendapat Riggio dengan dimensi: *emotional expressivity, emotional sensitivity, emotional control, social expressivity, social sensitivity, social control*. Adapun *blue print* keterampilan sosial dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. *Blue-Print* Skala Keterampilan Sosial

No	Dimensi	Indikator	Item		Total Item
			F	UF	
1	<i>Emotional Expressivity</i>	1. Komunikasi verbal	1,25,49	13,37,61	6 <i>item</i>
		2. Komunikasi non-verbal	2,26,50	14,38,62	6 <i>item</i>
2	<i>Emotional Sensitivity</i>	1. Menginterpretasi komunikasi non verbal	3,27,51	15,39,63	6 <i>item</i>
		2. Merasakan keadaan emosional orang lain dengan penuh pengertian	4,28,52	16,40,64	6 <i>item</i>
3	<i>Emotional Control</i>	1. Mengendalikan dan mengatur perilaku emosional.	5,29,53	17,41,65	6 <i>item</i>
		2. Mengontrol	6,30,54	18,42,66	6 <i>item</i>

		spontanitas dan keadaan emosional yang ekstrim			
4	<i>Social Expressivity</i>	1. Mudah bergaul dan ramah terhadap orang lain.	7,31,5 5	19,43,6 7	6 <i>item</i>
		2. Kemampuan mengajak orang lain dalam interaksi sosial.	8,32,5 6	20,44,6 8	6 <i>item</i>
5	<i>Social Sensitivity</i>	1. Penuh perhatian kepada orang lain dan menjadi pendengar yang baik.	9,33,5 7	21,45,6 9	6 <i>item</i>
		2. Memahami dan mematuhi norma-norma yang mengatur	10,34, 58	22,46,7 0	6 <i>item</i>

		tingkah laku sosial.			
6	<i>Social Control</i>	1. Kemampuan bersikap dalam situasi sosial.	11,35,59	23,47,71	6 <i>item</i>
		2. Beradaptasi sosial dan percaya diri.	12,36,60	24,48,72	6 <i>item</i>
Total			36 <i>item</i>	36 <i>item</i>	72 <i>item</i>

3.6 Uji Validitas dan Reabilitas

3.6.1 Validitas

Validitas adalah dikonsepsikan sebagai kemampuan suatu tes untuk mengukur secara akurat atribut yang seharusnya di ukur. Validitas berasal dari kata *validity*, yaitu sejauhmana alat ukur mampu mengukur atribut yang seharusnya diukur serta ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2012). Menurut Azwar pengujian validitas berguna untuk mengetahui apakah skala tersebut mampu menunjukkan hasil data yang akurat sesuai dengan tujuan ukur.

Pengukuran validitas pada penelitian ini menggunakan SPSS metode korelasi *pearson product moment* yang dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikansi korelasi satu *item* dengan *item* total, dengan aturan bila nilai signifikansi $< 0,05$ maka *item* dinyatakan valid, tetapi jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka *item* dinyatakan tidak valid (Alhamdu, 2016). Maka untuk melihat validitas item yang digunakan dapat dilihat dengan

membandingkan antara skor *item* dengan skor total *item*. Bila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka item valid, tetapi jika nilai signifikansi nya $\geq 0,05$ maka item tidak valid.

3.6.2 Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas sebenarnya mengacu kepada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur, yang mengandung makna kecermatan pengukuran (Azwar, 2012).

Pengukuran reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dengan koefisien reliabilitas (r_{xx}) berada dalam rentang angka 0 sampai dengan 1,00, semakin tinggi mendekati angka 1,00 berarti pengukuran semakin reliabel (Azwar, 2015).

3.7 Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan metode analisis korelasi *product moment* karena menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Metode analisis data terbagi menjadi dua yaitu uji asumsi (pra-syarat) dan uji hipotesis.

3.7.1 Uji Asumsi (Prasyarat)

Uji asumsi pra-syarat adalah rangkaian pengujian analisis dalam penelitian kuantitatif. Sebelum peneliti melakukan uji hipotesis maka dilakukan terlebih dahulu uji asumsi (pra-syarat).

3.7.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Menurut Sutrisno Hadi penelitian berdistribusi normal atau tidak jika nilai $p > 0,05$ maka dikatakan data berdistribusi normal, namun sebaliknya jika nilai $p \leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal (dalam Reza, 2017).

3.7.1.2 Uji Linieritas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berhubungan secara linier atau tidak sebagai salah satu syarat pengujian asumsi. Menurut Sutrisno Hadi kaidah untuk menentukan data linier adalah jika nilai $p < 0,05$ maka dikatakan data linier dan sebaliknya.

3.7.2 Uji Hipotesis

Setelah terpenuhi uji asumsi (pra-syarat) yang berupa uji normalitas dan uji linieritas maka dilakukanlah uji hipotesis yang bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis penelitian terbukti menggunakan hasil hipotesis statistik. Adapun semua analisis dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 23 *for windows*.