

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Teknik kuantitatif digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data. Menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang merupakan cara untuk menguji konsep-konsep tertentu. Data yang hanya terdiri dari nilai numerik sering diselidiki menggunakan metode statistik setelah variabel dinilai menggunakan peralatan penelitian.¹

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori yaitu variabel terikat dan variabel bebas, yang berturut-turut sebagai berikut:

1. Variabel Terikat (X) : Kecanduan *Game Online*
2. Variabel Bebas (Y) : Kesehatan Mental

C. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah dorongan untuk bermain game yang tersambung ke jaringan internet, hingga berjam-jam dan melupakan atau tidak peduli akan kegiatan yang seharusnya dilakukan oleh remaja di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim. Yang diukur menggunakan aspek-aspek dari kecanduan game online, yaitu: kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan keuangan.

2. Kesehatan Mental

¹Adhi Kusumastuti, dkk., *Metode Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta, CV Budi Utama, 2020, Hlm 10

Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, memiliki populasi remaja yang mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan kesulitan yang mereka hadapi untuk menemukan kebahagiaan dalam diri mereka. Adapun aspek-aspek dari kesehatan mental, yaitu: rasa aman, qanaah dan ridha menerima apa yang ditentukan Allah, syukur dan sabar, rasa tanggung jawab.

3. Remaja

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa. Remaja di Desa Sukajadi sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, seperti terpengaruh untuk bermain game online. Jika tidak ikut bermain maka mereka akan dijauhi lingkungan pertemanan mereka. Adapun aspek-aspek dari Remaja yaitu: Remaja Awal, Remaja Madya, Remaja Akhir.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sekelompok orang yang telah setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian. "populasi" juga dapat digunakan untuk menggambarkan ukuran sampel, seperti dalam "ukuran populasi". 110 orang dari Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, diikutsertakan dalam penelitian ini sebagai partisipan.²

2. Sampel

Penting untuk dicatat bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang sedang dipelajari. Jika suatu sampel ingin mewakili populasi secara keseluruhan, maka sampel tersebut harus mengikuti kriteria tertentu.³Dalam studi ini, penggunaan strategi sampel purposive menunjukkan pentingnya. Purposive

²Adhi Kusumastuti, dkk., Hlm 33

³Salim, S. d, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung, Ciptapustaka Media, 2012, Hlm 58

sampling digambarkan sebagai peneliti memilih informan yang dianggap berpengetahuan dan menyadari kesulitan peneliti dalam melakukan penelitian.⁴

Masa remaja dipilih oleh peneliti sebagai masa studi karena merupakan masa dimana remaja lebih rentan terhadap pengaruh teman-temannya. Masa remaja adalah masa transisi, dan keadaan remaja dapat dengan mudah mempengaruhi mereka. Selama masa remaja, ada banyak tekanan teman sebaya untuk melakukan hal-hal yang seharusnya Anda lakukan. Remaja saat ini lebih terbuka terhadap nasihat teman sebayanya daripada nasihat orang tua atau walinya sendiri. Seorang remaja saat ini akan mencoba dengan cara apa pun untuk tetap diterima oleh kelompok atau kelompok teman sebaya. Salah satu upaya yang dilakukan seorang remaja untuk tetap diterima oleh kelompoknya adalah dengan mengikuti undangan teman-temannya untuk mengikuti kegiatan atau tren tertentu yang dilakukan atau diikuti teman-temannya. Salah satu tren yang diikuti oleh remaja adalah bermain *game online*.⁵

Menggunakan metode berdasarkan tabel Isaac dan Michael, dengan tingkat kesalahan satu persen, kami memilih peserta dalam penelitian ini. Remaja dari Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim (populasi: 94) ikut serta dalam penelitian ini. Dalam pengumpulan data digunakan dua sub kelompok partisipan: kelompok tes instrumen pengukuran 20 orang dan sampel penelitian 74 orang. Sebanyak 20 buah peralatan digunakan dalam percobaan, dan total 74 siswa digunakan dalam penelitian. Menggunakan peralatan pengukuran uji

⁴Hamid Darmadi, *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*, Bandung, Alfabeta, 2013, Hlm 44

⁵Santrock, J. W, *Adolescence Perkembangan Remaja*, Jakarta, Erlangga, 2003, Hlm 17

merupakan uji coba yang tidak digunakan, yang menyiratkan bahwa jika ada cacat yang diidentifikasi, produk tidak lagi dapat digunakan untuk tujuan penelitian .⁶

Tabel 1
Sampel Penelitian

Sampel uji coba alat ukur	Sampel penelitian
20 Subjek	74 Subjek

E. Metode Pengumpulan Data

Itulah yang peneliti tuju ketika mereka pergi keluar untuk mengumpulkan informasi. Sebagai bagian dari tujuan penelitian, para peneliti mengumpulkan data yang mereka butuhkan untuk menyelesaikan penelitian mereka. Tujuan diberikan dalam bentuk jawaban tentatif atau hipotesis pertanyaan penelitian, yang didefinisikan sebagai pertanyaan penelitian.⁷

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, skala model *Likert*, dan dokumentasi.

1. Observasi

Dua komponen dasar observasi adalah observasi langsung ke lokasi penelitian dan pencatatan secara sistematis peristiwa yang terjadi. Observasi akan dilakukan di Desa Sukajadi di Indonesia, di tepi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim. Saat melakukan penelitian, peneliti menggunakan metode observasi nonpartisipan, yang memerlukan pengamatan tetapi tidak mengambil bagian dalam kegiatan yang diamati dengan cara apa pun. Partisipan studi di desa Sukajadi berpartisipasi

⁶Akas Pinarigan Sujalu, dkk. *Statistik Ekonomi 1*, Yogyakarta, Zahir Publishing, 2020, Hlm 84

⁷Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jawa Barat, CV. Jejak, 2018, Hlm

dalam penelitian ini untuk melihat seberapa besar pengaruh game internet terhadap kesehatan mental mereka.⁸

2. Wawancara

Jika Anda pernah mengobrol dengan orang asing, Anda pernah melakukan wawancara, yang juga dikenal sebagai kuesioner lisan. Banyak orang yang berbeda diwawancarai untuk penelitian ini dengan kedok peneliti yang berpura-pura menjadi subjek wawancara. Di antara yang diwawancarai adalah para pemuda yang bermain game online, orang tua mereka, dan kepala desa Sukajadi serta ketua RT Sukajadi.⁹

3. Skala Model *Likert*

Menggunakan skala model Likert, individu dan kelompok dapat menilai perspektif mereka sendiri dan satu sama lain pada berbagai masalah sosial, serta penilaian mereka sendiri dan satu sama lain terhadap orang lain. Pernyataan skala likert dibagi menjadi dua kelompok: yang mendukung atau mendukung objek sikap dan yang menentang atau menentang (tidak mendukung objek sikap). Saat merespons, individu diminta untuk memilih satu dari empat kemungkinan jawaban yang paling menggambarkan situasi spesifik mereka. Berikut adalah pilihan yang tersedia: Dimungkinkan untuk memilih dari empat opsi berikut: SS (Standar Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju), dan S (Setuju) (Sangat Tidak Setuju).

⁸Imam Suprayogo, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2001, Hlm 170-171

⁹Suryani Dan Hedriyadi, *Metode Riset Kualitatif Pada Bidang Manajemen Dan Ekonomi Islam*, Jakarta, Prenadamedia Group, 2015, Hlm 183

Ini adalah pertanyaan semua-atau-tidak sama sekali dalam skala penilaian, jadi jawabannya bisa positif atau negatif. Skor yang diberikan untuk item yang dianggap sukses adalah sebagai berikut:¹⁰

- a. Untuk option SS diberikan skor 4
- b. Untuk option S diberikan skor 3
- c. Untuk option TS diberikan skor 2
- d. Untuk option STS diberikan skor 1.

Sedangkan skor yang ditetapkan untuk butir pertanyaan negatif adalah:

- a. Untuk option SS diberikan skor 1
 - b. Untuk option S diberikan skor 2
 - c. Untuk option TS diberikan skor 3
 - d. Untuk option STS diberikan skor 4
4. Dokumentasi

Bagian penting dari dokumentasi investigasi adalah menemukan informasi terkait. Jadi, untuk melengkapi temuan penelitian, dokumentasi sangat penting. Untuk melakukan penelitian ini, perlu melalui file dan arsip resmi, serta temuan penelitian, laporan, dan bahan lain yang relevan.¹¹

1. Skala Kecanduan *Game Online*

Tabel. 2
Angket *Blue Print* Kecanduan *Game Online* (Variabel X)

No	Variabel (X)	Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	Nomor Item		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	Kecanduan <i>Game</i>	Kesehatan	1,3,5,6,7,9,10	2,4,8	10

¹⁰Yahya Hairun, *Evaluasi Dan Penilaian Dalam Pembelajaran*, Yogyakarta, Deepublish, 2020, Hlm 75

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif)*, Bandung, Alfabeta, 2010, Hlm 240

	<i>Online</i>	Psikologis	11,14,15, 17,19,22	12,13,16, 18,20,21, 23	13
		Akademik	25,28,29	24,26,27	6
		Sosial	31,32	30,33,34, 35,36	7
		Keuangan	37,40	38,39	4
Jumlah			20	20	40

2. Skala Kesehatan Mental

Tabel. 3

Angket *Blue Print* Kesehatan Mental (Variabel Y)

No	Variabel (Y)	Aspek-Aspek Kesehatan Mental	Nomor Item		Jumlah
			Fav	Unfav	
1	Kesehatan Mental	Rasa aman	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	10
		Qanaah dan ridha menerima ketetapan Allah	11,12,13, 14,15,16	17,18,19, 20	10
		Syukur dan sabar	21,22,23, 24,25	26,27,28,2 9,30	10
		Rasa tanggung jawab	31,32,33, 34	35,36,37, 38,39,40	10
Jumlah			20	20	40

F. Prosedur Penelitian

1. Persiapan Penelitian

Hal pertama yang harus dilakukan peneliti sebelum terjun ke lapangan adalah mempersiapkan penelitiannya. Agar peneliti dapat melakukan studi mereka, mereka harus mengikuti langkah-langkah berikut:

a. Persiapan Administrasi

Setelah melakukan studi kepustakaan, peneliti menentukan kesulitan-kesulitan yang akan disajikan berdasarkan observasi dan wawancara dari tanggal 19

November 2021 sampai dengan 7 Desember 2021 di tempat penelitian dilakukan, Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, Indonesia. Sejak 19 November hingga 7 Desember 2021, peneliti bekerja di Desa Sukajadi, Kec, tempat penelitian mereka. Ini diikuti dengan pembuatan proposal desain penelitian yang disesuaikan dengan kebutuhan yang menguraikan latar belakang masalah, tujuan penelitian, pendekatan metodologis, populasi sampel dan populasi penelitian dan mencakup tinjauan pustaka, profil lokasi penelitian, dan alat pengukuran, seperti Kecanduan Game Online dan skala Kesehatan Mental.

Bagian penting dari perencanaan administrasi adalah memperoleh izin yang diperlukan dari otoritas yang tepat untuk melakukan penelitian. Hal itu dirilis oleh Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang, surat izin penelitian dikeluarkan pada tanggal 02 Desember 2021 dengan Nomor: B-1895/Un.09/III.I/PP.07/11/2021 yang ditunjukkan kepada Kepala Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim.

b. Persiapan Alat Ukur

Berupa alat ukur yang disiapkan untuk mengumpulkan data untuk prakarsa penelitiannya, peneliti membuat alat ukur. Dua skala berbeda, skala Kecanduan Game Online dan skala Kesehatan Mental, digunakan dalam penelitian ini, dan keduanya tersedia di Internet. Positif lainnya adalah bahwa skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala model Likert yang dimodifikasi. Alternatif jawaban RR (Diragukan) telah dihapus, sehingga pengubah skala sekarang menjadi SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju), yang kini menjadi satu-satunya pilihan (Sangat Tidak Setuju). Untuk memerangi dampak tendensi sentral, penghapusan jawaban alternatif RR (Ragu) berfungsi sebagai penangkal tendensi ini.

Peneliti menggunakan skala kecanduan *game online* yang mereka kembangkan sendiri untuk mengumpulkan data tentang variabel Ketergantungan *Game Online*, yang meliputi aspek-aspek Kecanduan *Game Online* seperti kesehatan, kesejahteraan psikologis, kinerja akademik, hubungan sosial, dan kesejahteraan finansial. , diantara yang lain. 40 item ini dieksplorasi lebih lanjut, dengan 20 di antaranya negatif dan dua puluh lainnya positif. Para peneliti juga mengumpulkan data tentang karakteristik yang berhubungan dengan kesehatan mental menggunakan skala yang mereka buat sendiri. Skala ini didasarkan pada ciri-ciri kepribadian, pertumbuhan dan perkembangan, keseimbangan mental, pemahaman tentang realitas diri sendiri, dan interaksi sosial. Oleh karena itu dimungkinkan untuk menguraikan segi ini menjadi 40 elemen terpisah, dengan 20 elemen tersebut negatif dan 20 lainnya positif.

2. Pelaksanaan Penelitian

Sejak proposal penelitian diajukan hingga Januari 2022, penelitian ini akan memakan waktu sekitar tiga (tiga) bulan untuk diselesaikan. Ini akan berlangsung dari saat proposal penelitian diajukan sampai saat penelitian selesai. Remaja (12 s/d 18) di Desa Sukajadi, Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim, Indonesia, diminta melengkapi Skala Kecanduan *Game Online* dan Kesehatan Jiwa. Ketika uji coba sebelumnya (*Try Out*) dilakukan pada kedua skala, dan ketika uji coba saat ini (*Try Out*) dilakukan pada kedua skala, data dikumpulkan dua kali. Untuk kedua ukuran tersebut, SPSS (*Statistic Product Service Solution*) versi 25.0 untuk janda akan melakukan studi validitas dan reliabilitas, dan temuannya akan dikomunikasikan.

Kedua, pengumpulan data akan dilakukan. Distribusi skala akan dilakukan

setelah setiap item dikoreksi dan lulus uji validitas uji alat ukur sebelum data penelitian dikumpulkan.

3. Merumuskan Hasil Penelitian

Untuk mengumpulkan temuan, peneliti dapat menyelesaikan pengujian alat ukur. Akan belajar lebih banyak tentang hasil penyelidikan ini ketika membaca Bab IV.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas yaitu menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur itu mampu untuk mengukur sesuatu yang ingin di ukur. Dalam penelitian yang memasukan variabel yang tidak bisa diukur secara langsung, validitas berkaitan dengan adanya penjabaran kosep dari tingkat teoritis hingga empiris, di dalam istrumen penelitian harus valid agar hasil dari penelitian tersebut teruji kebenarannya.¹²

Telah ditunjukkan bahwa koefisien berkisar antara 0,25 dan 0,30 dapat digunakan untuk menilai validitas penelitian ini dan dapat digunakan untuk mengukur efisiensi penelitian. Namun, jika jumlah soal yang lulus tidak sama dengan jumlah soal yang diinginkan setelah semua pengujian, peneliti dapat menurunkan batas kriteria dari 0,30 menjadi 0,25,33. Instrumen penelitian ini dievaluasi validitasnya dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Selama r hitung $>$ r tabel memiliki tingkat signifikansi signifikansi secara statistik

¹²Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, Jakarta, KENCANA, 2013, Hlm 46

sebesar 5% maka item angket dapat diterima. Saya menggunakan SPSS untuk Windows untuk menyelesaikan pekerjaan ini.¹³

2. Reliabilitas

Untuk mengevaluasi apakah kuesioner yang digunakan dalam suatu proyek penelitian dapat diandalkan atau tidak, penting untuk melakukan uji reliabilitas pada instrumen penelitian. Dikatakan reliabel jika pengukuran secara konsisten memberikan temuan yang akurat. Teknik analisis reliabilitas 'alpha' Cronbach digunakan oleh penulis dalam pengujian instrumen berbasis program Windows SPSS 25.0 ini. Selama Cronbach's Alpha lebih dari 0,60 untuk suatu variabel, maka pengukuran tersebut dapat dikatakan reliabel. Keandalan diukur dalam hal seberapa dekat koefisien reliabilitas item menjadi satu; semakin dekat dengan satu, semakin dapat diandalkan item tersebut. Ketika koefisien reliabilitas digunakan untuk menunjukkan kisaran hasil dalam uji reliabilitas, koefisien tersebut berisi bilangan bulat dari 0 (tidak dapat diandalkan) hingga 1 (dapat diandalkan penuh) (reliabilitas sempurna).¹⁴

Tabel. 4

Uji Reliabilitas

Nilai	Tingkat Reliabilitas
0,00	Tidak reliabilitas
>0,70	Reliabilitas dapat diterima
>0,80	Reliabilitas yang baik
0,90	Reliabilitas yang sangat baik
1	Reliabilitas Sempurna

¹³Nyi R Irmayani, dkk. *Kinerja Pendamping Program Keluarga Harapan Pasca Diklat Pertemuan Peningkatan Kemampuan Keluarga*, Jakarta, Puslitbangkesos Kementerian Sosial. RI., 2020, Hlm 17

¹⁴Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi: Fungsi Dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar Edisi II*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2010, Hlm 180-181

H. Metode Analisis Data

Teknik analisis korelasi product moment digunakan dalam penelitian ini karena hanya ada satu variabel bebas dan satu variabel terikat.

1. Uji Asumsi (Prasyarat)

Uji asumsi (prasyarat) adalah serangkaian uji analitik yang dilakukan dalam penelitian kuantitatif. Asumsi (prasyarat) harus diuji terlebih dahulu sebelum hipotesis dapat diuji.

a) Uji *Normalitas*

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Nilai p harus lebih besar dari 0,05 untuk mengevaluasi apakah data penelitian terdistribusi secara teratur atau tidak. Data dianggap abnormal jika nilai p kurang dari 0,05.

b) Uji *Linieritas*

Untuk pengujian ini, penting untuk mengevaluasi apakah data tersebut terhubung secara linier atau tidak. Sebagai salah satu prasyarat untuk menguji validitas suatu asumsi. Nilai p digunakan untuk menentukan apakah data tersebut linier atau tidak. Data linier didefinisikan sebagai nilai p kurang dari 0,05; data nonlinier didefinisikan sebagai nilai p lebih dari 0,05

2. Uji Hipotesis

Prasyarat untuk melakukan uji hipotesis penelitian meliputi uji normalitas dan uji linieritas, yang digunakan untuk menilai apakah hasil hipotesis statistik

mendukung hipotesis penelitian. SPSS 25.0 untuk Windows digunakan untuk semua analisis dalam pertanyaan ini.¹⁵

¹⁵Destia Wulandari, Skripsi. *Hubungan Antara Citra Tubuh Dengan Perilaku Diet Pada Siswi Kelas XI SMA Negeri 03 Palembang* (Palembang: Program Studi Psikologi Islam Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2020), Hlm 87-89