

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif untuk membuat rancangan atau desain penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana adiksi game online memengaruhi perilaku sosial mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif untuk mengumpulkan informasi melalui sampel populasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif karena masalah yang dikaji adalah masalah yang sebenarnya dan berusaha memberikan gambaran lengkap tentang hasil penelitian, termasuk hasil statistik. (Salkind, 2012 hlm. 251).

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian survei dengan menggunakan instrumen penelitian yang disebut kuisisioner. Kuisisioner ini disusun oleh peneliti berdasarkan indikator-indikator yang digunakan untuk setiap variabel penelitian. Setelah data diperoleh, temuan penelitian dianalisis dengan menggunakan kerangka teori yang relevan.

3.2 Metode Penelitian

Pendekatan penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan ini didefinisikan oleh Sugiyono (Sugiyono, 2018 hlm. 15) sebagai jenis penelitian yang berbasis pada filsafat positivisme. Pendekatan ini digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian, dan kemudian menganalisis data secara kuantitatif atau statistik. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah dibuat. Peneliti menggunakan metode deskriptif dan survei dalam penelitian ini. Dalam penelitian saat ini, variabel seperti keyakinan, pendapat, karakteristik, perilaku, dan hubungannya dengan variabel sosiologis dan psikologis sampel dibahas melalui pendekatan deskriptif. Teknik survei (Sugiyono, 2018 hlm. 36) merupakan teknik yang digunakan untuk melakukan kajian yang tidak memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap subjek penelitian.

3.2.1 Populasi

Populasi adalah semua satuan atau gejala yang ingin diteliti oleh peneliti. Batasan populasi memenuhi tiga kriteria; (1) isi, (2) cakupan, dan (3) waktu (Priyono, 2008). Adapun populasi yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang berusia 18 sampai 25 tahun dan bermain *game online*.

Jumlah mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang terdaftar menurut data pddikti.kemdikbud.go.id pada tahun ini yaitu 14.313 mahasiswa laki-laki dan 27.222 mahasiswa perempuan

3.2.2 Teknik Sampling dan Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi dan memiliki karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti sesuai dengan populasi. Sampel juga dapat dianggap sebagai bagian atau wakil dari populasi yang dapat mewakili semua karakteristik populasi. Dalam penelitian ini, probabilitas pengambilan sampel digunakan untuk mengambil setiap elemen dari populasi target dengan jumlah yang sudah diketahui. Peneliti menggunakan probabilitas pengambilan sampel karena dibutuhkan perhitungan dan memerlukan sampel yang representatif atau representatif dari populasi, sehingga meminimalkan seleksi bias (Daniel, 2014).

Berdasarkan penjabaran data di atas, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yaitu terdapat 41.535 mahasiswa yang tergabung dari mahasiswa laki-laki dan perempuan yang terdaftar. Peneliti akan mengambil sampel menggunakan rumus Isaac dan Michael.

Berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel Isaac dan Michael, dengan 41.535 mahasiswa yang terdaftar di Universitas Pendidikan Indonesia dengan tingkat kesalahan 5%, jumlah sampel yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah 400 sampel. Selanjutnya, peneliti menghitung jumlah sampel secara manual menggunakan rumus Isaac dan Michael, menggunakan rumus:

$$n = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

- λ^2 = taraf kesalahan
 N = jumlah populasi
 d = perbedaan antara rerata sampel dengan rerata populasi
 P = proporsi peluang benar (0,5)
 Q = proporsi peluang salah (0,5)

Berdasarkan rumus tersebut, dalam penelitian yang memiliki jumlah populasi 41.535 mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, dengan penentuan estimasi kesalahan 5% dan nilai d yaitu 0,05. Maka perhitungan penentuan sampel sebagai berikut :

$$n = \frac{3,841 \times 41.535 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2(41.535 - 1) + 3,841 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$n = \frac{39.883}{99,707}$$

$$n = 400,002$$

Peneliti menggunakan distribusi normal sampel menurut Isaac dan Michael karena mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda, dan pada dasarnya dalam penelitian sosial, gejala yang ada dalam lingkungan masyarakat dihadapkan pada populasi yang heterogen.

3.2.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini alat utama untuk memperoleh data adalah menggunakan angket yang disebar melalui media sosial *twitter*, *whatsapp*, dan *instagram*. Penggunaan angket dalam pengumpulan data utama adalah melalui langkah sebagai berikut:

1. Menyusun rancangan angket yang berdasarkan variabel penelitian.
2. Menyerahkan usulan rancangan angket kepada dosen pembimbing.
3. Jika usulan telah disetujui, lalu peneliti siap untuk menyebarkan angket ke sampel penelitian yang telah di tentukan ke mahasiswa Univesitas Pendidikan Indonesia.

Setelah data disebar terdapat hasil yang telat didapat dari 3 media sosial, yaitu *twitter* sebanyak 205 responden, *whatsapp* sebesar 150 responden dan *instagram* sebesar 51 responden kemudian dengan total 406 responden yang terkumpul maka peneliti mengambil sampel dengan metode *random sampling*.

3.2.4 Pengisian dan Penyebaran Instrumen

Angket penelitian pengaruh adiksi *game online* terhadap perilaku sosial pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia disebar kepada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti dengan menggunakan skala likert. Kuisisioner tersebut diisi dengan pilihan “sangat tidak setuju”, “tidak setuju”, “setuju”, dan “sangat setuju”.

Tabel 3.1
Penyebaran Instrumen

Pilihan Jawaban	Skor (Pernyataan Positif)	Skor (Pernyataan Negatif)
Sangat Tidak Setuju	1	4
Tidak Setuju	2	3
Setuju	3	2
Sangat Setuju	4	1

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator	Alat Ukur
Adiksi Game Online	Jenis games online yang dimainkan	<i>Massive Multiplayer Online Games First Person Shooter (MMOFPS)</i> , permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada di dalam permainan tersebut dalam tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi. Permainan ini biasa melibatkan banyak orang dengan mengambil tema peperangan serta senjata-senjata militer.	Skala Likert Persetujuan
		<i>Massive Multiplayer Online Games Real-Time Strategy (MMORTS)</i> , permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan penguasaan strategi dari pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dalam mengatur sumber daya, mengelola suatu dunia maya, menyerang markas serta membaca pergerakan lawan.	Skala Likert Persetujuan
		<i>Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game (MMORPG)</i> , jenis permainan dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.	Skala Likert Persetujuan
		<i>Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)</i> , jenis permainan dimana pemain bermain dalam tim yang biasanya berisi 2 tim yang terdiri dari 10 pemain. Permainan ini bertujuan untuk menghancurkan markas satu sama lain.	Skala Likert Persetujuan
	Saliance: apabila bermain game menjadi aktivitas yang sangat penting dalam	Tidak dapat melakukan sesuatu sebelum bermain games	Skala Likert Persetujuan

Variabel	Dimensi	Indikator	Alat Ukur
	hidup seseorang dan mendominasi pemikiran, perasaan, dan tingkah lakunya		
		Mengutamakan games online dibanding aktivitas lain	Skala Likert Persetujuan
		Teringat tentang games online	Skala Likert Persetujuan
		Bermain Games online terbawa dalam mimpi	Skala Likert Persetujuan
	Tolerance: saat dimana seseorang mulai bermain lebih sering, sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan untuk bermain	Rutin bermain games online	Skala Likert Persetujuan
	Mood modification: hal ini mengacu pada pengalaman subjektif melalui bermain game, mereka mengalami perasaan yang menggairahkan atau merasakan ketenangan	Bermain games meningkatkan adrenalin	Skala Likert Persetujuan
		Bermain games memberikan kepuasan pada diri	Skala Likert Persetujuan
		Bermain games memberikan ketenangan	Skala Likert Persetujuan
	<i>Withdrawal</i> , adalah perasaan tidak nyaman atau efek fisik yang timbul ketika kegiatan bermain game dikurangi atau dihentikan, misalnya tremor, murung, mudah marah	Tidak bermain games online membuat resah	Skala Likert Persetujuan
		Tidak bermain games online membuat murung	Skala Likert Persetujuan
		Tidak bermain games online memberikan sulit mengatur emosi	Skala Likert Persetujuan
	<i>Relapse</i> , adalah kecenderungan untuk melakukan kegiatan bermain game secara berulang, kembali ke pola awal (kambuh) atau bahkan lebih buruk.	<i>Event</i> di dalam game online membuat intensitas bermain game online bertambah	Skala Likert Persetujuan
		<i>Daily quest</i> dan <i>reward</i> di dalam game online membuat intensitas bermain game online lebih buruk	Skala Likert Persetujuan
	<i>Conflict</i> , mengacu kepada konflik antara pemain game dan orang-	Game online memberikan dampak pada kehidupan akademik	Skala Likert Persetujuan

Variabel	Dimensi	Indikator	Alat Ukur
	orang disekitar mereka (konflik interpersonal), konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game (konflik intrapsikis).		
		Game online membuat kegiatan akademik menjadi terganggu	Skala Likert Persetujuan
		Game online mengakibatkan nilai mata kuliah saya menurun	Skala Likert Persetujuan
		Game online mengakibatkan motivasi belajar menjadi menurun	Skala Likert Persetujuan
		Game online menyebabkan kondisi fisik tidak prima	Skala Likert Persetujuan
		Game online menyebabkan sulit untuk berkonsentrasi	Skala Likert Persetujuan
		Game online mempengaruhi dalam kehidupan sosial	Skala Likert Persetujuan
		Bermain game online membuat tidak simpati	Skala Likert Persetujuan
		Bermain game online mengakibatkan mudah marah	Skala Likert Persetujuan
		Game online mengakibatkan pertengkaran	Skala Likert Persetujuan
		Tidak bermain game online, membuat gelisah dan rela berbohong	Skala Likert Persetujuan
		Game online membuat menyimpang dari aturan	Skala Likert Persetujuan
		Game online membuat introvert	Skala Likert Persetujuan
	Problem, mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan game yang berlebih. Masalah bisa timbul terhadap individu itu sendiri seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif kehilangan kontrol.	Perilaku ambisius dalam bermain game online	Skala Likert Persetujuan
		Perilaku dominan dalam bermain game online	Skala Likert Persetujuan
		Karena bermain game online, membuat emosi tidak terkontrol	Skala Likert Persetujuan

Variabel	Dimensi	Indikator	Alat Ukur	
Perilaku Sosial	Kecenderungan perilaku peran, Perilaku yang komprehensif yang diakui secara sosial serta bagaimana menempatkan diri dalam lingkungan masyarakat	Sifat pemberani dalam kehidupan sosial	Skala Likert Persetujuan	
		Sifat tidak pengecut dalam kehidupan sosial	Skala Likert Persetujuan	
		Sifat pengecut dalam kehidupan sosial	Skala Likert Persetujuan	
		Sifat pemberani dalam kehidupan sosial	Skala Likert Persetujuan	
		Sifat berkutasa dalam kehidupan sosial	Skala Likert Persetujuan	
	Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial, perilaku yang berkorelasi dengan lingkungan masyarakat seperti suka bergaul dan tidak, simpati dan empati, serta ramah dan tidak ramah.	Sifat penyerah dalam kehidupan sosial	Skala Likert Persetujuan	
		perilaku yang berkorelasi dengan lingkungan masyarakat seperti suka bergaul dan tertutup	Skala Likert Persetujuan	
		perilaku yang berkorelasi dengan lingkungan masyarakat seperti tidak simpati	Skala Likert Persetujuan	
		Kecenderungan perilaku ekspresif, tindakan individu yang mengkomunikasikan informasi kepada orang lain dan khususnya informasi tentang emosi, keinginan, atau maksud dari pengekspresinya	Kecenderungan perilaku tidak kooperatif pertemanan	Skala Likert Persetujuan
		Kecenderungan perilaku pamer	Skala Likert Persetujuan	

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuisioner sebagai alat pengumpul data dan sebagai alat ukur. Kuisioner merupakan cara menyebarkan daftar pertanyaan atau pernyataan tersebut bersifat tertutup, dimana opsi jawaban telah disediakan oleh peneliti (Abdullah, 2015 hlm. 268). Pada kuisioner yang disebar

oleh peneliti berisi pernyataan-pernyataan mengenai pengaruh adiksi game online terhadap perilaku sosial pada mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen

Indikator Adiksi Game Online	No. Item	Jumlah Item
Jenis game online yang dimainkan	1	1
Saliance	3,4,5,6	4
Tolerance	2	1
Mood modification	7,8,9	3
Withdrawal	10,11,12	3
Relapse	13,14	2
Conflict	15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27	13
Problem	28,29,30	3
Indikator Perilaku Sosial	No. Item	Jumlah Item
Kecenderungan perilaku peran	31,32,33,34,35,36	6
Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial	37,38	2
Kecenderungan perilaku ekspresif	39,40	2

3.3.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk menguji kebenaran dari suatu instrumen dalam penelitian yang dilakukan, dengan begitu instrumen dapat digunakan untuk mengukur sampel sebagaimana tujuan penelitian (Riyanto dan Hatmawan, 2020 hlm. 63).

Peneliti melakukan uji validitas menggunakan *correlation pearson product moment* melalui *software SPSS 26 for windows*. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila nilai signifikansi lebih besar 5% atau 0,361 serta nilai $t_{hitung} > t_{table}$. Berarti hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3.4
Penyekoran Instrumen

Indikator	No. Soal	t Hitung	t Tabel	Keterangan
Saliance	1	0,736	0,361	Valid
	2	0,589	0,361	Valid
	3	0,626	0,361	Valid
	4	0,698	0,361	Valid
Mood modification	5	0,521	0,361	Valid
	6	0,430	0,361	Valid
	7	0,489	0,361	Valid
Withdrawal	8	0,713	0,361	Valid
	9	0,773	0,361	Valid
	10	0,667	0,361	Valid
Relapse	11	0,398	0,361	Valid
	12	0,445	0,361	Valid
Conflict	13	0,663	0,361	Valid
	14	0,692	0,361	Valid
	15	0,649	0,361	Valid
	16	0,551	0,361	Valid
	17	0,594	0,361	Valid
	18	0,729	0,361	Valid
	19	0,639	0,361	Valid
	20	0,665	0,361	Valid
	21	0,810	0,361	Valid
	22	0,738	0,361	Valid
	23	0,685	0,361	Valid
	24	0,610	0,361	Valid
	25	0,675	0,361	Valid
Problem	26	0,707	0,361	Valid
	27	0,493	0,361	Valid
	28	0,438	0,361	Valid

Indikator	No.	t	t Tabel	Keterangan
	Soal	Hitung		
Kecenderungan perilaku peran	29	0,363	0,361	Valid
	30	0,411	0,361	Valid
	31	0,180	0,361	Tidak Valid
	32	0,688	0,361	Valid
	33	0,175	0,361	Tidak Valid
	34	0,363	0,361	Valid
Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial	35	0,388	0,361	Valid
	36	0,535	0,361	Valid
Kecenderungan perilaku ekspresif	37	0,500	0,361	Valid
	38	0,210	0,361	Tidak Valid

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

Terdapat 34 item yang valid dan 3 item yang dinyatakan tidak valid. Item soal yang valid dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yang sah dan untuk 3 item yang tidak valid tidak akan dipakai. Dengan validitas item saja sudah cukup dapat menggambarkan keajegan alat ukur selama terdapat 1 item yang mewakili setiap indikator. Item yang lolos dan memenuhi kriteria validitas menunjukkan bahwa skala yang dibuat peneliti disusun berdasarkan pendekatan yang terencana dan penggunaan analisis statistik yang sesuai. Item-item yang dibuat dengan dasar teori yang jelas akan menghasilkan pengukuran yang semakin baik (Ramdani, 2018 hlm. 100).

3.3.2 Uji Reliabilitas

Peneliti melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi dari kuisioner yang dibuat oleh peneliti. Rumus yang digunakan untuk uji reliabilitas yaitu *Cronbach's Alpha*. Apabila nilai koefisien alpha lebih besar dari pada nilai 0.6 maka instrument dapat dikatakan reliabel.

Tabel 3.5
Pengujian Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.928	45