

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

1. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di wilayah Bandung tepatnya di SMA Negeri 23 Bandung yang berlokasi di Jl. Malangbong Raya no.5 Bandung. Alasan peneliti memilih SMA Negeri 23 Bandung sebagai lokasi penelitian karena berbagai aspek sebagai berikut :

- a. Siswa SMA, terutama kelas X dan XI adalah siswa yang secara umum berada pada rentang usia 15-16 tahun, atau berada pada rentang remaja pertengahan dimana karakteristik dari remaja pertengahan itu sendiri biasanya cenderung lebih tampak misalnya memiliki rasa keingintahuan yaitu ingin mencoba sesuatu hal yang baru. (Desmita, 2007, hlm.90)
- b. Siswa SMA masih senang bermain dibandingkan waktunya untuk belajar, dengan adanya teknologi yang semakin canggih memudahkan siswa untuk mengakses permainan yang siswa sukai salah satunya adalah *Game Online*.
- c. Belum ada yang melakukan penelitian mengenai pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 23 Bandung.
- d. SMA Negeri 23 Bandung berada dekat dengan tiga tempat bermain *Game Online* atau yang disebut warung internet atau warnet.

Subjek penelitiannya ialah siswa SMA Negeri 23 Bandung yang duduk di bangku SMA kelas X dan kelas XI.

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi penelitian dapat diartikan sebagai keseluruhan sumber data yang ditetapkan dan dianggap dapat memberikan informasi atau data yang diperlukan

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2009, hlm.117) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan Bungin (2010, hlm.99) mengatakan bahwa populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.

Jadi populasi tidak hanya terbatas pada orang, tetapi juga objek dan benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek tersebut. Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa SMA Negeri 23 Bandung kelas X dan XI Tahun ajaran 2013-2014, yang berjumlah 365 pada siswa kelas X dan 386 pada siswa kelas XI. Jumlah semua populasi kelas X dan XI adalah 751 Siswa.

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti. Menurut Prasetyo dan Jannah (2010, hlm.121) sampel ialah sebagian dari populasi yang ingin diteliti. Oleh karena itu, sampel harus dilihat sebagai suatu pendugaan terhadap populasi dan bukan populasi itu sendiri. Teknik sampling menurut Purwanto (2010, hlm.257) adalah pengambilan sampel yang dilakukan dengan memilih secara sengaja untuk menyesuaikan dengan tujuan penelitian. Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability sampling*.

Teknik sampel *Probability Sampling* menurut Prasetyo dan Jannah (2010, hlm.122) adalah suatu teknik penarikan sampel yang mendasarkan diri bahwa setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel.

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sedangkan *Nonprobability Sampling* adalah suatu teknik penarikan sampel yang mendasarkan pada setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Non Probability Sampling* yang disebut teknik *purposive sampling*. Menurut Nasution (2009, hlm.98) mengemukakan bahwa *purposive sampling* dilakukan dengan mengambil orang-orang yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel itu. *Sampling purposive* adalah sampel yang dipilih dengan cermat dan relevan dengan desain penelitian. Peneliti akan berusaha agar dalam sampel itu terdapat wakil-wakil dari segala lapisan populasi. Dengan demikian diusahakannya agar sampel itu memiliki ciri-ciri yang esensial dari populasi sehingga dapat dianggap cukup representatif. Ciri-ciri apa yang esensial, strata apa yang harus diwakili, bergantung pada penilaian atau pertimbangan atau judgment peneliti.

Jadi, dalam penelitian pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung menggunakan teknik *purposive sampling* atau pengambilan sampel dengan mengambil orang-orang yang terpilih, siswa yang menjadi sampel disini merupakan siswa yang sering bermain *Game Online* dan siswa yang senang bermain *Game Online* karena sampel yang dipilih dalam penelitian ini merupakan siswa yang memenuhi kriteria penelitian, sehingga memudahkan peneliti untuk mengetahui mana saja siswa yang sering bermain *Game Online* dan senang bermain *Game Online*. Dengan mengambil sampel siswa yang sering dan senang bermain *Game Online*, maka akan didapatkan data mengenai seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung.

Penentuan sampel dilakukan dengan patokan apabila subjeknya kurang dari 100, dapat digunakan sampel sebesar 50%, dan jika berada diantara 100-1000, maka dipergunakan sampel sebesar 15-50% dari jumlah populasi. Menurut Riduwan (2009, hlm.65) teknik pengambilan sampel menggunakan rumus dari Taro Yamane , yaitu sebagai berikut :

Sonia Ambarwati, 2014

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Dimana: n = jumlah sampel yang dicari
 N = jumlah populasi
 d^2 = nilai presisi yang ditetapkan

Dalam objek penelitian ini populasinya diketahui sebanyak 751 siswa, dan tingkat presisi yang ditetapkan sebesar = 15%.

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$= \frac{751}{751 \cdot 0,15^2 + 1} = \frac{751}{16,89 + 1} = \frac{751}{17,89} = 41,97$$

Karena jumlah sampel sebesar 41,97 maka dibulatkan menjadi 42 responden (siswa).

B. Desain Penelitian

Penelitian tentang pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang dipilih adalah survei, menurut Prasetyo dan Jannah (2010, hlm. 144) “metode penelitian survei ialah suatu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan tersrtuktur atau sistematis yang sama kepada banyak orang, untuk kemudian seluruh jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah dan dianalisis. Pertanyaan terstruktur atau sistematis dikenal dengan istilah kuisisioner.” Penelitian ini berusaha untuk menggali informasi yang berkaitan dengan *Game Online* dan perilaku konsumtif siswa yang kecanduan *Game Online*, sehingga desain penelitian survei menjadi pilihan peneliti.

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
 (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. Metode Penelitian

1. Pendekatan penelitian

Penelitian merupakan rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu permasalahan, hasil penelitian tidak pernah dimaksudkan sebagai suatu pemecahan (solusi) langsung bagi permasalahan yang dihadapi, karena penelitian merupakan bagian saja dari usaha pemecahan masalah yang lebih besar. Menurut Hadi (Nawawi, 1993, hlm.24) penelitian ialah usaha menemumukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan, usaha mana dilakukan dengan menggunakan metode-metode ilmiah. Sedangkan pendapat Azwar (2012, hlm.1) penelitian merupakan rangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan suatu permasalahan. Hasil penelitian tidak pernah dimaksudkan sebagai suatu pemecahan (solusi) langsung bagi permasalahan yang dihadapi, karena penelitian merupakan bagian saja dari usaha pemecahan masalah yang lebih besar.

Fungsi dari penelitian merupakan mencari penjelasan dan jawaban terhadap permasalahan serta memberikan alternatif bagi kemungkinan yang dapat digunakan untuk pemecahan masalah. Menurut Siswanto (2012, hlm.5) penelitian ialah

suatu penyelidikan yang bersifat sistematis untuk meningkatkan sebuah pengetahuan dan suatu usaha yang sistematis dan terorganisir untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Adapun pendekatan penelitian merupakan metode ilmiah yang memberikan tekanan utama pada penjelasan konsep dasar yang kemudian dipergunakan sebagai sarana analisis.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian survei. Menurut Santosa (2005, hlm.2) “Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menghasilkan data yang berupa angka-angka”. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Sementara itu, Azwar (2012,

Sonia Ambarwati, 2014

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hlm.5) menyatakan bahwa, pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Sedangkan menurut Masyhuri (2008, hlm.13) penelitian kuantitatif adalah :

Penelitian yang tidak mementingkan kedalaman data, penelitian kuantitatif tidak terlalu menitikberatkan pada kedalaman data, yang penting dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas. Walaupun data populasi besar, tetapi dengan mudah dapat dianalisis, baik melalui rumus-rumus statistik maupun komputer.

Pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan yang memungkinkan dilakukan pencatatan data dan pengolahan hasil penelitian secara nyata dalam bentuk angka, sehingga memudahkan proses analisis dan penafsiran dengan menggunakan perhitungan-perhitungan statistik. Metode kuantitatif ini merupakan metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit atau empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Dengan demikian metode kuantitatif menurut Sugiyono (2011, hlm.11) diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Alasan dari peneliti memilih pendekatan kuantitatif dalam penelitian, karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung, dan untuk mengetahui pengaruhnya tersebut peneliti mengumpulkan data dan mengolahnya dalam bentuk angka atau bilangan maupun statistik sehingga dapat dengan jelas melihat pengaruh *Game Online* tersebut terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian survei. Menurut Prasetyo dan Jannah (2010, hlm. 144) “metode penelitian survei ialah suatu penelitian kuantitatif dengan menggunakan pertanyaan terstruktur atau sistematis yang sama kepada banyak orang, untuk kemudian seluruh jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah dan dianalisis. Pertanyaan terstruktur atau sistematis dikenal dengan istilah kuisisioner.”

Sedangkan pendapat Purwanto (2012, hlm.174) metode penelitian survei ialah penelitian yang hanya dilakukan atas sampel. Sampel adalah sebagian populasi yang mempunyai karakteristik yang sama dengan populasi, sehingga sampel dapat menjadi representasi populasi. Peneliti mengambil metode penelitian survei karena ingin mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung dengan menggunakan angket atau kuisisioner yang diisi oleh siswa SMA Negeri 23 Bandung. Dengan metode penelitian survei ini maka peneliti akan lebih jelas mendapat gambaran umum dari pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung, karena mendapatkan data secara akurat melalui kuisisioner tersebut.

D. Definisi Operasional

Objek yang bervariasi disebut variabel. Variabel menurut Suwarno (Riduwan dan Sunarto, 2012, hlm.8) ialah karakteristik yang dapat diamati dari sesuatu (objek), dan mampu memberikan bermacam-macam nilai atau beberapa kategori. Dinamakan variabel karena ada variasinya. Pengertian lain dari Arikunto (2006, hlm.118) yang mengatakan bahwa variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Menurut hubungan antar variabel dengan variabel yang lain, maka macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua

Sonia Ambarwati, 2014

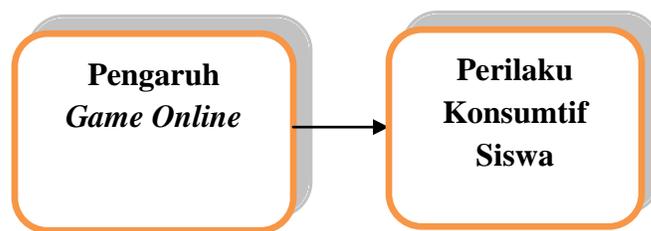
PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yaitu variabel independen dan variabel dependen. Menurut Sugiyono (2011, hlm.64) variabel independen disebut variabel bebas, variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel dependen menurut Sugiyono (2011, hlm.64) disebut variabel terikat, variabel terikat variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini menetapkan pengaruh *Game Online* sebagai variabel independen atau variabel bebas (X) dan perilaku konsumtif siswa sebagai variabel dependen atau variabel terikat (Y).

Gambar 3.2



1. *Game Online*

Game merupakan salah satu sarana hiburan bagi manusia, dengan perkembangan teknologi yang pesat membuat banyak manusia membuat berbagai macam *game* yang dapat menghibur manusia salah satunya merupakan *Game Online*. *Game Online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal. *Game Online* yang sedang populer dan sangat diminati siswa SMA saat ini adalah *Point Blank*, *Game Online* ini banyak dimainkan oleh remaja terutama siswa SMA yang hobi bermain *Game Online*. Dalam penelitian ini yang peneliti akan

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meneliti siswa yang sering atau senang bermain *Game Online*, khususnya *Game Online Point Blank*, sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung.

2. Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif biasanya melekat pada seseorang bila orang tersebut membeli sesuatu di luar kebutuhan rasional, sebab pembelian tidak didasarkan pada faktor kebutuhan, tetapi sudah pada taraf keinginan yang berlebihan. Menurut Anggasari (Triyaningsih, 2011, hlm. 175) perilaku konsumtif adalah tindakan membeli barang-barang yang kurang atau tidak diperhitungkan sehingga sifatnya menjadi berlebih-lebihan. Sedangkan pendapat Sumartono (Triyaningsih, 2011, hlm. 175) mengatakan bahwa perilaku konsumtif yang ditandai oleh adanya kehidupan yang mewah dan berlebihan, penggunaan segala hal yang dianggap paling mahal yang memberikan kepuasan dan kenyamanan fisik sebesar-besarnya serta adanya pola hidup manusia yang dikendalikan dan didorong oleh semua keinginan untuk memenuhi hasrat kesenangan semata-mata.

Perilaku konsumtif merupakan suatu perilaku membeli atau menggunakan barang yang tidak dipertimbangkan secara rasional. Perilaku konsumtif dalam penelitian ini, ketika siswa tidak dapat menggunakan uang sebaik mungkin hanya dihabiskan untuk bermain *Game Online*. Semakin siswa senang bermain *Game Online* maka semakin banyak uang yang dihabiskan, apalagi kalau siswa tersebut kecanduan *Game Online* yang mengeluarkan uang secara berlebihan atau boros hanya untuk membeli senjata *Game Online* dalam *Game Online Point Blank*, yang menyebabkan siswa tidak sedikit mengeluarkan uang, bahkan sampai menghalalkan segala cara demi bermain *Game Online*.

E. Instrumen Penelitian

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Jenis Instrumen

Penelitian merupakan kegiatan pengukuran. Oleh karena itu harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian menurut Arikunto (Riduwan, 2007, hlm.24) ialah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Selanjutnya instrumen diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda contohnya angket (*questionnaire*), skala (*scala*), pedoman wawancara (*interview guide* atau *interview schedule*) dan sebagainya.

Jumlah instrumen penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan peneliti. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu *Game Online* sebagai variabel X dan perilaku konsumtif siswa sebagai variabel Y. Penelitian pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung menggunakan data primer yang diambil dari alat ukur berupa kuesioner atau angket, yang digunakan sebagai alat pengumpul data sekaligus alat ukur untuk mencapai tujuan penelitian. Menurut Narbuko dan Achmadi (2009, hlm.76) kuesioner atau angket ialah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti. Untuk memperoleh data, angket disebarkan kepada responden (orang-orang yang menjawab jadi yang diselidiki). Tujuan kuesioner merupakan memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian dan memperoleh informasi mengenai suatu masalah secara serentak. Tipe kuesioner yang digunakan adalah *self-Administarted Questionnaire*, yaitu kuesioner yang diisi sendiri oleh responden. Terdapat dua alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data subjek penelitian, yaitu alat ukur *Game Online* dan alat ukur perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* SMA Negeri 23 Bandung.

Penyusunan pengumpulan data dimulai dengan membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek yang diukur, yaitu *Game Online* dan perilaku konsumtif siswa

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SMA Negeri 23 Bandung. Kemudian kisi-kisi instrumen dinilai kelayakannya oleh dosen pembimbing. Kisi-kisi instrumen mencakup penjabaran variabel yang akan diungkap menjadi aspek dan indikator. Pada variabel *Game Online*, kisi-kisi instrumen yang digunakan adalah aspek kebutuhan remaja. Menurut Willis (2005, hlm.50) ada beberapa indikator-indikator kebutuhan remaja diantaranya :

- a. Kebutuhan untuk dikenal.
- b. Kebutuhan berkelompok.
- c. Habit (*kebiasaan*).

Sedangkan pada variabel perilaku konsumtif, kisi-kisi instrumen yang digunakan adalah aspek faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif. Menurut Tambunan (2001) ada beberapa indikator faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif diantaranya sebagai berikut :

- 1) Ikut-ikutan dengan teman.
- 2) Dapat mengikuti mode yang sedang beredar.
- 3) Cenderung tidak puas dengan apa yang dimilikinya.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen *Game Online*

Variabel	Aspek	Indikator	No pernyataan
<i>Game Online</i>	Kebutuhan Remaja	Habit (Kebiasaan)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28
		Kebutuhan untuk dikenal	29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37
		Kebutuhan berkelompok	38, 39, 40

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Perilaku Komsumtif Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	No pernyataan
Perilaku Konsumtif	Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif	Ikut-ikutan dengan teman	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 10
		Dapat mengikuti mode yang sedang beredar	11, 12, 13, 14, 15, 16
		Cenderung tidak puas dengan apa yang dimilikinya.	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40

2. Skala Pengukuran

Instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrumen harus mempunyai skala. Dengan skala pengukuran, maka nilai variabel yang diukur dengan instrumen tertentu dapat dinyatakan dalam bentuk angka. Skala yang dipakai dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut Riduwan (2007, hlm.12) skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial ini

telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Untuk menentukan nilai perilaku konsumtif siswa pada skala pengukuran likert. Sedangkan pendapat Riduwan dan Sunarto (2012, hlm.20) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Untuk menentukan nilai perilaku konsumtif siswa pada skala pengukuran ini menggunakan skala lima pilihan. Lima pilihan tersebut merupakan jawaban terhadap item berbentuk pernyataan. Pilihan jawabannya antara lain terdiri dari sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

3. Teknik Skoring

Skala yang dipakai dalam penelitian merupakan skala likert, yang tersusun atas beberapa item-item dengan rentang skala 5. Item tersebut berupa pernyataan yang positif maupun yang negatif. Untuk item positif, rentang skalanya diberikan skor sebagai berikut :

- a. Skor 5 diberikan untuk jawaban sangat setuju.
- b. Skor 4 diberikan untuk jawaban setuju.
- c. Skor 3 diberikan untuk jawaban ragu-ragu.
- d. Skor 2 diberikan untuk jawaban tidak setuju.
- e. Skor 1 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju.

Sedangkan untuk item negatif, rentang skalanya diberikan skor sebagai berikut :

- a. Skor 1 diberikan untuk jawaban sangat setuju.
- b. Skor 2 diberikan untuk jawaban setuju.
- c. Skor 3 diberikan untuk jawaban ragu-ragu.
- d. Skor 4 diberikan untuk jawaban tidak setuju.
- e. Skor 5 diberikan untuk jawaban sangat tidak setuju.

F. Proses Pengembangan Instrumen

1. Uji coba Instrumen

Dalam penelitian, uji coba instrumen dilakukan untuk dapat memperoleh nilai validitas dan reliabilitas dari instrumen pengumpulan data mengenai *Game Online* dan perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online*. Instrumen pengumpulan data akan menentukan baik atau tidaknya data, yang dapat menentukan kualitas dari hasil penelitian. Oleh karena itu, instrumen pengumpulan data yang baik harus memenuhi dua persyaratan dalam pengujian hasil yang diteliti, yaitu valid dan reliabel.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 19 Bandung pada tanggal 10 April 2014 dengan sampel berjumlah 30 siswa.

2. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas konstruk setiap item dalam indikatornya menggunakan analisis dengan rumus *korelasi pearson product moment*. Rumus yang digunakan *korelasi pearson product moment* menurut Riduwan dan Sunarto (2012, hlm.80) sebagai berikut :

$$r_{\text{hitung}} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \cdot \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana:

- r_{hitung} = koefisien korelasi
- $\sum xi$ = jumlah skor item
- $\sum yi$ = jumlah skor total (seluruh item)
- n = jumlah responden

Selanjutnya dihitung dengan uji-t. Riduwan dan Sunarto (2012, hlm.81) dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana :

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \text{nilai } t_{hitung} \\ r &= \text{nilai Koefisien Korelasi } r_{hitung} \\ n &= \text{jumlah sampel.} \end{aligned}$$

distribusi (Tabel t) untuk $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan ($dk = n-2$)

kaidah keputusan: jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

$t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak valid

Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteri penafsiran mengenai indeks korelasinya

(r) seperti menurut Riduan dan Sunarto (2012, hlm.83) diantaranya sebagai berikut :

- Antara 0,800 sampai dengan 1,000: sangat tinggi
- Antara 0,600 sampai dengan 0,799: tinggi
- Antara 0,400 sampai dengan 0,599: cukup tinggi
- Antara 0,200 sampai dengan 0,399: rendah
- Antara 0,000 sampai dengan 0,199: sangat rendah (tidak valid)

Berdasarkan rumus perhitungan uji validitas yaitu *korelasi pearson product moment*, maka diperoleh hasil perhitungan uji validitas item pernyataan (angket) *Game Online* dan item pernyataan (angket) perilaku konsumtif siswa sebagai berikut :

a. Validitas variabel X (*Game Online*)

Hasil perhitungan variabel X yaitu mengenai *Game Online* diperoleh hasil 30 item pernyataan valid dan 10 item pernyataan yang tidak valid, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 4

Nomor Item Valid dan Tidak Valid Instrumen *Game Online*

Validitas	No Item	Jumlah
Valid	1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 15,16, 17,18, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35,37, 38, 39, 40.	30
Tidak Valid	2, 4, 7, 12, 14, 19, 22, 24, 31, 36	10

Tabel 3.5

Rekapitulasi Besarnya Nilai *r* (Validitas) Instrumen *Game Online*

No Item	Besarnya nilai <i>r</i>	Hasil Uji
1	0.45	Valid
2	0.11	Tidak Valid
3	0.36	Valid
4	0.21	Tidak Valid
5	0.45	Valid
6	0.36	Valid
7	0.09	Tidak Valid
8	0.51	Valid
9	0.45	Valid
10	0.64	Valid
11	0.53	Valid
12	0.25	Tidak Valid
13	0.38	Valid
14	-0.27	Tidak Valid
15	0.48	Valid
16	0.39	Valid
17	0.52	Valid
18	0.37	Valid

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

19	0.11	Tidak Valid
20	0.53	Valid
21	0.47	Valid
22	0.12	Tidak Valid
23	0.45	Valid
24	-0.20	Tidak Valid
25	0.67	Valid
26	0.44	Valid
27	0.44	Valid
28	0.37	Valid
29	0.39	Valid
30	0.49	Valid
31	0.30	Tidak Valid
32	0.49	Valid
33	0.43	Valid
34	0.40	Valid
35	0.74	Valid
36	0.02	Tidak Valid
37	0.38	Valid
38	0.55	Valid
39	0.36	Valid
40	1	Valid

Sumber : Hasil olah data penulis

b. Validitas variabel Y (Perilaku konsumtif siswa)

Hasil perhitungan variabel Y yaitu mengenai Perilaku Konsumtif siswa diperoleh hasil 35 item pernyataan valid dan 5 item pernyataan yang tidak valid, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.6

Nomor Item Valid dan Tidak Valid Instrumen Perilaku Konsumtif Siswa

Validitas	No Item	Jumlah
Valid	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10,11, 12, 13, 15, 16. 17, 18, 19,	35

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	20, 21, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40.	
Tidak Valid	3, 7, 14, 25, 27.	5

Tabel 3.7

Rekapitulasi Besarnya Nilai r (Validitas) Instrumen Perilaku Konsumtif Siswa

No Item	Besarnya nilai r	Hasil Uji
1	0,58	Valid
2	0,58	Valid
3	-0,18	Tidak Valid
4	0,53	Valid
5	0,43	Valid
6	0,37	Valid
7	-0,29	Tidak Valid
8	0,38	Valid
9	0,38	Valid
10	0,36	Valid
11	0,40	Valid
12	0,36	Valid
13	0,39	Valid
14	-0,17	Tidak Valid
15	0,37	Valid
16	0,39	Valid
17	0,38	Valid
18	0,36	Valid
19	0,36	Valid
20	0,37	Valid
21	0,36	Valid
22	0,38	Valid
23	0,38	Valid
24	0,40	Valid
25	-0,34	Tidak Valid
26	0,41	Valid
27	-0,19	Tidak Valid
28	0,37	Valid

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

29	0,36	Valid
30	0,40	Valid
31	0,42	Valid
32	0,39	Valid
33	0,36	Valid
34	0,42	Valid
35	0,38	Valid
36	0,38	Valid
37	0,36	Valid
38	0,39	Valid
39	0,39	Valid
40	1	Valid

Sumber : Hasil olah data penulis

3. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menurut Azwar (2010, hlm.9) rentang koefisien reliabilitas berada 0-1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya, jika koefisien semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendahnya reliabilitas. Dalam pengujian reliabilitas instrument penelitian ini menggunakan formula *Cronbach's Alpha* yang dihitung pada item-item yang telah valid dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 20*.

a. Instrumen bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan formula *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas instrumen bermain *Game Online* sebesar

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

0,913. Berdasarkan koefisien reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen *Game Online* sangat reliabel. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel :

Tabel 3.8
Reliabilitas Instrumen bermain *Game Online*

Sumber : Hasil olah data SPSS 20

b. Instrumen Perilaku Konsumtif siswa

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan formula *Cronbach's Alpha* diperoleh koefisien reliabilitas instrumen perilaku konsumtif siswa sebesar 0,830. Berdasarkan koefisien reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen perilaku konsumtif siswa sangat reliabel. Hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel :

Tabel 3.9

Reliabilitaas Konsumtif siswa	Reliability Statistics		Instrumen Perilaku
	Cronbach's	N of Items	
	Alpha	40	
	,830	40	

Sumber : Hasil olah data SPSS 20

G. Teknik Pengumpulan Data

Sonia Ambarwati, 2014
 PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
 (Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data merupakan bahan keterangan tentang sesuatu objek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian. Dalam memperoleh data maka dilakukan metode pengumpulan data, menurut Bungin (2010, hlm. 123) metode pengumpulan data adalah bagian instrumen pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung, dengan metode pengumpulan data yang tidak digunakan semestinya, akan berakibat fatal terhadap hasil penelitian yang dilakukan. Maka dari itu peneliti menggunakan beberapa metode kuantitatif dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Metode Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner digunakan untuk mendapatkan keterangan dari sampel. Menurut Nasution (2003, hlm.128) angket adalah daftar pertanyaan yang di distribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti. Responden ditentukan berdasarkan teknik sampling. Adapun pendapat Riduwan (2011, hlm.25) angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respons (*responden*) sesuai dengan permintaan pengguna. Peneliti memakai metode angket atau kuisisioner tujuannya untuk mencari informasi yang lengkap mengenai pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif pada siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung tanpa merasa khawatir responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan. Penelitian pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung memakai angket tertutup (angket berstruktur). Menurut Riduwan (2011, hlm. 27) angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang

(x) atau tanda checklist (√). Dengan begitu peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh dan karakteristik dari responden melalui pengisian angket tertutup ini.

2. Metode Observasi (Pengamatan).

Menurut Riduwan (2011, hlm.30) Observasi ialah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja dan penggunaan responden kecil. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi ke warnet atau warung internet yang dekat dengan sekolah, untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang sering maupun senang bermain *Game Online*, seberapa banyak siswa bermain *Game Online* setiap harinya dan berapa banyak uang yang siswa keluarkan setiap harinya untuk bermain *Game Online*. Sehingga peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung.

H. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Setelah data hasil penelitian dikumpulkan oleh peneliti (tentunya dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data), langkah selanjutnya yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah bagaimana menganalisis data yang diperoleh. Di dalam melakukan analisis data kuantitatif ini, terdapat suatu proses dengan beberapa tahap yang dilakukan peneliti. Menurut Prasetyo dan Jannah (2010, hlm 171) tahap-tahap analisis data adalah sebagai berikut :

1. Pengkodean data (data coding)

Sonia Ambarwati, 2014

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA PENGGUNA GAME ONLINE
(Studi terhadap Siswa SMA Negeri 23 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data coding merupakan suatu proses penyusunan secara sistematis data mentah (yang ada dalam kuisisioner) ke dalam bentuk yang mudah dibaca oleh pengolah data seperti komputer.

2. Pemindahan data ke komputer (data entering).

Data entering adalah memindahkan data yang telah diubah menjadi kode ke dalam mesin pengolah data.

3. Pembersihan data (data cleaning).

Data cleaning adalah memastikan bahwa seluruh data yang telah dimasukkan ke dalam mesin pengolah data sudah sesuai dengan yang sebenarnya.

4. Penyajian data (data output)

Data output adalah hasil pengolahan data.

5. Penganalisan data (data analyzing)

Penganalisan data merupakan suatu proses lanjutan dari proses pengolahan data untuk melihat bagaimana menginterpretasikan data, kemudian menganalisisnya. Karena penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif maka analisis data yang diambil adalah analisis statistik.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif maka analisis data yang diambil adalah analisis statistik. Dalam penelitian pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung yang digunakan ialah analisis statistik, diantaranya :

a. Perhitungan prosentase.

Untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden dan fenomena di lapangan digunakan analisis persentase dengan menggunakan formula.

Formula persentasenya sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p	=	persentase
f	=	data yang di dapatkan
n	=	jumlah seluruh data
100%	=	bilangan konstan

b. Hubungan antar variabel

Dalam suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antar variabel maka diperlukan analisis yang menghubungkan antar variabel. Dalam menganalisis variabel diperlukan skala pengukuran. Maksud dari skala pengukuran ini untuk mengklasifikasikan variabel yang akan diukur supaya tidak terjadi kesalahan dalam menentukan analisis data dan langkah penelitian selanjutnya. Skala pengukuran dalam penelitian pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung ialah menggunakan skala likert. Menurut Riduwan (2007, hlm.12) bahwa skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial.

c. Analisis data dilakukan setelah data responden sudah terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan yaitu diarahkan untuk menjawab setiap rumusan masalah. Ada tiga rumusan masalah dalam penelitian pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung. Di bawah ini dipaparkan rumusan masalah dan cara mengolah data sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian.1) Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kecanduan *Game Online* siswa SMA Negeri 23 Bandung.

Teknik statistik yang digunakan yaitu uji *mean* dan *standard deviation*. Setelah mendapat skor *mean* dan *standard deviation*, kemudian dibuat kategorisasi skor untuk dijadikan acuan atau norma dalam tingkat pengelompokkan kecanduan *Game Online*. Menurut Supranto (2000, hlm.50) pengkategorian ini dapat diperoleh dengan menentukan nilai

indeks minimum, maksimum dan interval serta jarak interval sebagai berikut :

Nilai Maksimum = Skor Tertinggi

Nilai Minimum = Skor Terendah

Interval = $\frac{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}}{\text{Jumlah Kategori}}$

Penentuan kategori (<i>range</i>)	
Nilai minimum + interval	Kategori Rendah
Nilai kategori rendah + interval	Kategori Sedang
Nilai kategori sedang + interval	Kategori Tinggi

Sumber : Supranto (2000, hlm.50)

Dengan metode tersebut diperoleh hasil analisis frekuensi jawaban responden untuk setiap item yang akan di uraikan dengan menggunakan tabel frekuensi.

- 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung rumus statistik yang digunakan ialah rumus *spearman rank*. Menurut Riduwan dan Sunarto (2012, hlm.74) rumus *spearman rank* sebagai berikut :

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Dimana :

r_s = Koefisien Korelasi *Spearman's rank*

n = Jumlah Sampel

d_i = Selisih *Rank* variabel X dan Y

Setelah mengetahui besaran koefisien korelasi, selanjutnya menghitung uji koefisien determinasi. Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar varian yang terjadi pada variabel Y turut ditentukan oleh varian yang terjadi pada variabel X. Dalam penelitian ini, variabel X yaitu *Game Online* dan variable Y yaitu perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online*. Adapun menurut Furqon (2011, hlm.100) rumus uji koefisien determinasi adalah sebagai berikut :

$$KD = r^2 \times 100 \%$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

r = Koefisien korelasi

- 3) Kemudian untuk mengetahui seberapa besar kadar kebermaknaan pengaruh *Game Online* terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna *Game Online* di SMA Negeri 23 Bandung, dihitung menggunakan uji-t. Riduwan dan Sunarto (2012, hlm.81) dengan rumus sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana :

t_{hitung} = nilai t_{hitung}

r = nilai Koefisien Korelasi r_{hitung}

n = jumlah sampel.

