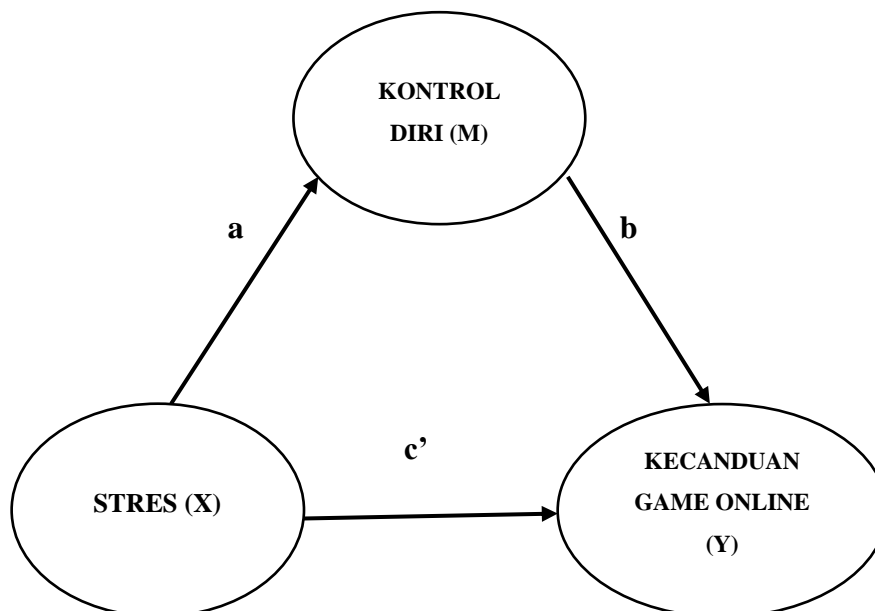


## BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan metode penelitian yang membahas desain penelitian, partisipan/subjek penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian dan definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

### A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kausal dengan menggunakan model variabel mediator. Penelitian kausal ialah penelitian yang dilakukan untuk melihat bagaimana hubungan sebab-akibat dari variabel yang diteliti, sejauh mana variabel independen/bebas dapat memengaruhi variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2007). Penelitian ini menggunakan variabel mediator. Variabel mediator adalah variabel yang menjadi perantara antara hubungan variabel bebas dan variabel terikat, yang mana variabel mediator juga merupakan variabel bebas (Urbayatun & Widhiarso, 2012), sehingga model penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:



**Bagan 3.1 Model Penelitian**

Model diatas menjelaskan bagaimana variabel independen (X) memengaruhi variabel dependen (Y) baik secara langsung, maupun tidak langsung, yaitu melalui variabel mediasi (M). Efek X yang secara langsung mempengaruhi Y digambarkan melalui jalur c', sedangkan X secara tidak langsung memengaruhi Y melalui M digambarkan melalui jalur ab (perkalian antara jalur a dan jalur b) (Baron & Kenny, 1986).

## **B. Partisipan/Subjek Penelitian**

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Pengambilan data subjek penelitian dilakukan di Kota Bandung, tepatnya di kampus utama Universitas Pendidikan Indonesia. Oleh karena itu, subjek penelitian yang diambil dalam penelitian ini harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mahasiswa/i aktif UPI Bandung.
2. Pengguna *Gadget*.
3. Pernah atau sering (bermain *game* minimal 10 menit dalam seminggu) bermain *game online*.

Pengambilan data partisipan menggunakan kuesioner (angket) mengenai ketiga variabel yang disebarkan secara langsung maupun melalui media *online*.

## **C. Populasi dan Sampel**

Populasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *non-probability* dengan teknik *purposive sampling*.

Peneliti akan menggunakan sampel sebanyak 300 sampel, karena menurut Hair *et al* (1995), jumlah sampel sebaiknya tidak kurang dari 100. Teori Camrey & Lee menyebutkan bahwa pembagian ukuran sampel dapat dikelompokkan menjadi 100 sampel sebagai kurang, 200

sebagai cukup, 300 baik, 500 sangat baik, dan 1000 sebagai sempurna (Williams, 2010).

## D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

### 1. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini ada tiga, yaitu:

1. Stres sebagai variabel bebas (X)
2. Kontrol diri sebagai variabel mediator (Y)
3. Kecanduan *game online* sebagai variabel terikat (Z)

### 2. Definisi Operasional

#### a. Stres

Stres merupakan keadaan tinggi rendahnya kondisi baik fisik maupun psikologis yang dirasakan individu saat menghadapi kesulitan yang membebani di kehidupan sehari-hari. Stres tersebut diukur menggunakan dimensi dari Hardjana yaitu fisik, emosional, interpersonal, dan intelektual. Semakin tinggi skor yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat stres yang dimiliki.

#### b. Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan ukuran keadaan tinggi atau rendahnya kemampuan mengontrol perilaku dan dorongan serta keinginan individu dalam suatu hal yang diukur berdasarkan dimensi dari Tangney et al. (2004) yaitu kedisiplinan diri (*self-discipline*), Aksi yang tidak Impulsif (*deliberate/non-impulsive*), Pola hidup sehat (*healthy habits*), Etika Kerja (*work ethics*), dan kehandalan (*reliability*). Semakin tinggi skor yang didapat, maka semakin baik kemampuan kontrol diri yang dimiliki.

#### c. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* merupakan ukuran keadaan tinggi rendahnya intensitas/kecenderungan seseorang memiliki

kecanduan *game online* yang diukur berdasarkan dimensi kecanduan *game online* menurut Lemmens et al (2009) yaitu Ketertarikan (*salience*), Sikap Menoleransi (*tolerance*), Modifikasi Suasana Hati (*mood modification*), Kekambuhan (*relapse*), Menarik Diri (*withdrawal*), Konflik (*conflict*), dan Permasalahan (*problems*). Semakin tinggi skor yang didapat, maka semakin tinggi kecenderungan mahasiswa kecanduan *game online*.

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Spesifikasi Instrumen

#### a. Stres

Pengukuran variabel stres menggunakan kuesioner yang dibuat oleh peneliti menggunakan landasan teori dimensi stres dari Hardjana yaitu fisik, emosional, intelektual, dan interpersonal. Instrumen ini terdiri dari 23 item dengan 4 pilihan jawaban dengan tipe skala Likert. Pengisian yang dilakukan responden untuk instrumen alat ukur stres adalah dengan cara memilih salah satu dari 4 opsi jawaban (tipe skala Likert), yaitu: Sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS).

#### b. Kontrol Diri

Pengukuran variabel kontrol diri menggunakan instrumen yang disusun oleh Munazzah (2016) yang didasarkan pada teori aspek kontrol diri dari Tangney et al. (2004) yaitu kedisiplinan diri (*self-discipline*), Aksi yang tidak impulsif (*deliberate/non-impulsive*), pola hidup sehat (*healthy habits*), etika kerja (*work ethics*), dan kehandalan (*reliability*). Instrumen ini terdiri dari 30 item dengan 4 pilihan jawaban dengan tipe skala Likert. Pengisian yang dilakukan responden untuk instrumen alat ukur kontrol diri adalah dengan cara memilih salah satu dari 4 opsi jawaban (tipe skala Likert), yaitu: Sangat tidak setuju (STS),

tidak setuju (TS), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Alat ukur ini memiliki koefisien *Alpha* Cronbach sebesar 0,841.

c. *Kecanduan Game Online*

Variabel *game online* diukur menggunakan alat ukur *Game Addiction Scale (GAS)* yang dibuat oleh Lemmens *et al* (2009) untuk mengukur kecenderungan seseorang memiliki kecanduan bermain *game online*. Instrumen ini memiliki 21 item dengan 5 pilihan jawaban berskala. Pengisian yang dilakukan responden untuk instrumen *Game Addiction Scale (GAS)* adalah dengan cara memilih salah satu dari 5 opsi jawaban, yaitu: tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, dan sering sekali. Instrumen ini mempunyai skor validitas sebesar 0.903 dan koefisien *Alpha* Cronbach sebesar 0.94.

Penyekoran jawaban dari alat ukur variabel stres, kontrol diri dan kecanduan *game online* yang digunakan mempunyai nilai terbalik.

## 2. Kisi-Kisi Instrumen

a. Stres

Adapun kisi-kisi dari instrumen Stres antara lain:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Stres**

No	Komponen	Nomor item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>unfavorable</i>	
1	Fisikal	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	-	10
2	Emosional	11, 12, 13, 14, 15	-	5
3	Intelektual	16, 17, 18	-	3
4	Interpersonal	20, 22, 23	19, 21	5
Jumlah				23

b. Kontrol Diri

Adapun kisi-kisi dari instrumen kontrol diri Munazzah  
Antara lain:

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Kontrol Diri Munazzah**

No	Komponen	Nomor item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Kedisiplinan Diri ( <i>Self-Dicipline</i> )	29, 30	1, 2, 25, 27	6
2	Aksi yang Tidak Impulsive ( <i>Deliberate/non-impulsiv</i> )	23,26, 28	3, 22, 24	6
3	Pola Hidup Sehat ( <i>Healthy Habits</i> )	7, 8, 13, 14, 15	9	6
4	Etika Kerja ( <i>Work Ethics</i> )	16, 17, 18	4, 5, 6	6
5	Kehandalan ( <i>Reliability</i> )	10, 19, 20	11, 12, 21	6
Jumlah				30

c. Kecanduan *Game online*

Adapun kisi-kisi dari instrumen *Game Addiction Scale*  
(*GAS*) antara lain:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen GAS**

No	Komponen	Nomor item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Ketertarikan ( <i>salience</i> )	1	2	2

No	Komponen	Nomor item		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
2	Sikap Menoleransi ( <i>tolerance</i> )	3, 4, 5, 6		4
3	Modifikasi Suasana Hati ( <i>mood modification</i> )	7, 8, 9		3
4	Kekambuhan ( <i>relapse</i> )	10, 11, 12		3
5	Menarik Diri ( <i>withdrawal</i> )	13	14, 15	3
6	Konflik ( <i>conflict</i> )	16	17, 18	3
7	Permasalahan ( <i>problems</i> )	19, 20	21	3
Jumlah				21

## F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan
  - Memilih fenomena yang akan diangkat
  - Analisis permasalahan fenomena
  - Menentukan variabel penelitian
  - Merumuskan pertanyaan penelitian
  - Membuat judul penelitian
  - Merevisi judul penelitian dengan bimbingan ahli
  - Membuat latar belakang (dengan bimbingan ahli)
  - Mencari *existing theory*/landasan teori serta teori pendukung dan teori menantang yang disertai dengan penelitian yang berkaitan (dari perpustakaan dan jurnal-jurnal ilmiah)
- b. Tahap pelaksanaan
  - Menyusun pertanyaan angket

- Uji coba pertanyaan angket (oleh subjek dan penilaian ahli/*expert judgement*)
  - Pengumpulan data (penyebaran angket) melalui media *online* maupun langsung/*offline*
  - Olah data
  - Analisis hasil data penelitian
- c. Tahap Laporan

Pada tahap ini dilaksanakan penyusunan laporan dengan bimbingan ahli berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Laporan disajikan dalam bentuk karya ilmiah.

## G. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengumpulkan data untuk menggambarkan karakteristik data secara ringkas, sedangkan statistik inferensial bisa dikatakan sebagai lanjutan dari proses sebelumnya dengan melibatkan perkiraan dan pengujian hipotesis (Hairus et al., 2017; Santoso, 2003). Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis regresi sederhana dan analisis regresi linear berganda. Analisis regresi ialah penentuan secara statistik mengenai hubungan antar variabel, dalam regresi sederhana hanya melibatkan dua variabel (variabel terikat dan bebas), sedangkan pada regresi berganda melibatkan dua atau lebih variabel (Kothari, 2004). Analisis regresi disertai dengan uji asumsi klasik, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, dan uji normalitas. Pengolahan data menggunakan SPSS (*Statistical Package for the School Science*).

Pengujian hipotesis menggunakan data statistik, menurut Baron & Kenny (1986), langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian mediasi adalah:

1. Membuat persamaan analisis regresi stres (X) terhadap kecanduan *game online* (Y). Persamaan akan menghasilkan koefisien c (jalur c) yang diharapkan signifikan ( $p < 0.05$ ).



$$Y = a + b_1X + e$$

X diharapkan mempengaruhi Y atau  $c \neq 0$ , sehingga hipotesisnya:

$$H_a : c \neq 0$$

$$H_0 : c = 0$$

2. Membuat persamaan analisis regresi stres (X) dengan kontrol diri (M). Analisis regresi ini akan menghasilkan koefisien a (jalur a) yang diharapkan signifikan ( $p < 0.05$ ).

$$M = a + b_1X + e$$

X diharapkan mempengaruhi M atau  $a \neq 0$ , sehingga hipotesisnya:

$$H_a : a \neq 0$$

$$H_0 : a = 0$$

3. Membuat persamaan analisis regresi stress (X) dan kontrol diri (M) untuk memprediksi kecanduan *game online* (Y). Analisis regresi ini akan menghasilkan koefisien b dan c', yang mana koefisien b (jalur b) diharapkan signifikan ( $p < 0.05$ ), sedangkan koefisien c' (jalur c') diharapkan tidak signifikan ( $p > 0.05$ ).

$$Y = a + b_1X + b_2M + e$$

M diharapkan berpengaruh terhadap Y secara signifikan atau  $b \neq 0$ , sehingga hipotesisnya:

$$H_a : b \neq 0$$

$$H_0 : b = 0$$

Variabel kontrol diri sebagai mediator dapat dikatakan sebagai variabel mediator penuh (*full mediated*) apabila variabel stres (X) yang pada awalnya berpengaruh terhadap kecanduan *game online* (Y) menjadi tidak berpengaruh secara signifikan saat variabel kontrol diri (M) diikutsertakan (ketiga variabel diregresikan) atau c sama dengan nol. Sedangkan variabel kontrol diri dikatakan sebagai pemediasi sebagian (*partially mediated*) apabila signifikansi variabel stres (X) mengalami peningkatan atau penurunan terhadap variabel kecanduan

*game online* (Y) setelah variabel mediator diikutsertakan atau c mendekati 0 (Baron & Kenny, 1986).

Apabila model mediator yang digunakan tidak sempurna, peneliti akan menganalisis jalur a dan b saja, karena Shrout & Bolger (2002) mengatakan bahwa analisis tersebut digunakan hanya untuk menganalisis model mediator yang sempurna, sedangkan apabila hendak menguji model yang tidak sempurna, cukup menguji jalur a dan jalur b saja.