

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Sampel Penelitian

1. Lokasi penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diambil dalam penelitian ini, maka penelitian ini dilakukan di Kota Bandung. Peneliti memilih lokasi tersebut karena berdasarkan informasi yang didapat oleh peneliti bahwa terdapat banyak remaja kecanduan *game online* di Bandung yang ditangani oleh Rumah Sakit Jiwa Provinsi Jawa Barat. Selain itu, berdasarkan hasil pengamatan peneliti juga tak jarang peneliti menemukan remaja di Kota Bandung yang menikmati *game online*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memilih lokasi penelitian di Kota Bandung.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang kecanduan *game online*. Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yaitu *accidental/incidental Sampling*. *Accidental/incidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2012). Peneliti menggunakan teknik *accidental/incidental sampling* karena tidak adanya jumlah populasi yang akurat yang sesuai dengan kriteria sampel penelitian. Kriteria sampel yang diteliti yaitu

- a. Seorang remaja di Kota Bandung
- b. Usia 15-21 tahun
- c. Bermain *game online* 2-10jam/lebih perminggu (kecanduan *game online*)
- d. Bermain *game online* yang mengandung unsur agresivitas didalamnya (seperti *game* bergenre FPS, RTS dsb).

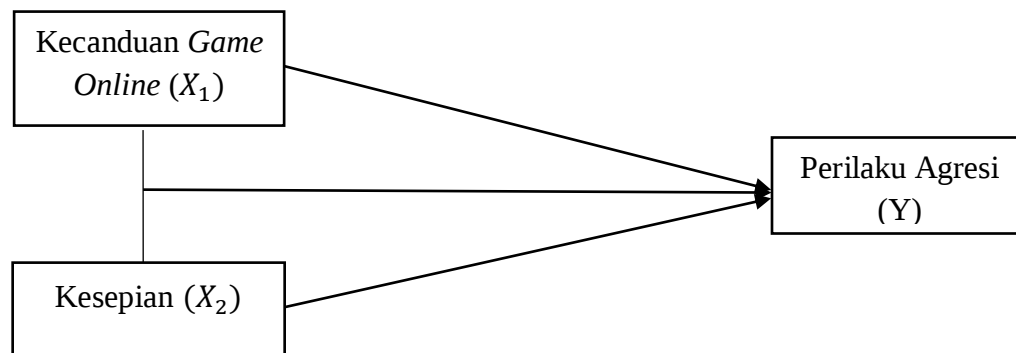
Adapun rumus untuk menghitung ukuran sampel dari populasi yang diketahui jumlahnya adalah sebagai berikut:

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

Tetapi karena jumlah populasi yang diteliti tidak diketahui, maka peneliti menggunakan tabel penentuan jumlah sampel untuk menentukan jumlah sampel, yaitu sebanyak 349 sampel. Penentuan jumlah sampel ini dikemukakan oleh Sugiyono (2012), dimana bila jumlah populasi yang diteliti belum diketahui jumlah pastinya, maka diperlukan 664 sampel untuk taraf kesalahan 1%, 349 sampel untuk taraf kesalahan 5% dan 272 sampel untuk taraf kesalahan 10%. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan taraf kesalahan 5% yaitu 349 sampel.

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode ini 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. Metode kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh dari variabel Kecanduan *Game Online* (X_1) dan Kesenian (X_2) terhadap variabel Perilaku Agresi (Y).



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel Independen dalam penelitian ini yaitu Kecanduan *Game Online* dan Kesepian. Sedangkan, Variabel Dependen dalam penelitian ini yaitu Perilaku Agresi.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional yang ditetapkan dari masing-masing variabel yaitu sebagai berikut :

a. Definisi Operasional Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan perasaan kuat yang muncul akibat penggunaan *video game* secara berlebihan yang dapat memunculkan masalah sosial dan atau emosional. Individu yang mengalami kecanduan *game online* akan sulit untuk mengontrol dirinya tersebut. Kecanduan *game online* meliputi arti penting *game online* bagi individu, toleransi dimana individu mulai bermain *game online* lebih sering, *game online* sebagai modifikasi mood, pengulangan dalam bermain *game online*, kesulitan untuk menarik diri dari *game online*, konflik antar pribadi yang muncul akibat bermain *game online* dan masalah yang muncul akibat bermain *game online*.

b. Definisi Operasional Kesepian

Kesepian merupakan reaksi atau perasaan yang disebabkan oleh tidak terpenuhinya rangkaian hubungan yang dibutuhkan oleh individu. Kesepian terbagi menjadi dua yaitu Kesepian Emosional, yaitu terjadi ketika seseorang kehilangan figur yang melekat secara emosional dan Kesepian Sosial, yaitu terjadi ketika seseorang mengalami kekurangan hubungan sosial.

c. Definisi Operasional Perilaku Agresi

Perilaku agresi merupakan perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk melampiaskan perasaan emosinya. Perilaku agresi meliputi agresi fisik, agresi verbal, marah, dan permusuhan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat untuk mengukur, mengamati, atau mendokumentasikan data kuantitatif yang diidentifikasi sebelum peneliti mengumpulkan data. Dalam penelitian ini terdapat tiga instrumen yang digunakan. Yaitu *Game Addiction Scale*, *The De Jong Gierveld Loneliness Scale* dan *Skala Aggression Questionnaire*.

1. Instrumen Kecanduan *Game Online*

Dalam mengukur tingkat kecanduan *game online*, peneliti menggunakan *Game Addiction Scale* yaitu skala yang dibuat oleh Lemmens dkk (2009) dalam melakukan penelitian tentang kecanduan *game online*. Skala tersebut tersebut terdiri dari 21 item yang mengukur tujuh kriteria kecanduan *game online*, yaitu : *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problem*. Peneliti menggunakan skala yang sudah di adaptasi oleh peneliti Masyita (2016).

a. Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Game Online*

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen *Game Addiction Scale*

Dimensi	Item
<i>Saliance</i>	1-3
<i>Tolerance</i>	4-6
<i>Mood Modification</i>	7-9
<i>Relapse</i>	10-12

<i>Withdrawal</i>	13-15
<i>Conflict</i>	16-18
<i>Problems</i>	19-21
Jumlah	21

b. Penyebaran

Skor item *favorable* bergerak dari nilai 1 sampai 5, artinya semakin tinggi skor yang diperoleh berarti subjek memiliki tingkat kecanduan *game online* semakin tinggi.

Respon Jawaban Pernyataan Skala Kecanduan *Game Online*

Tabel 3. 2 Penskoran Item *Game Addiction Scale*

Respon	<i>Favorable</i>
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1
TS (Tidak Sesuai)	2
CS (Cukup Sesuai)	3
S (Sesuai)	4
SS (Sangat Sesuai)	5

c. Uji Reliabilitas dan Validitas Item Kecanduan *Game Online*

Tabel 3. 3 Uji Reliabilitas Item Kecanduan *Game Online*

Cronbach's Alpha	Jumlah Item
.956	21

Hasil uji coba menggunakan alat *Cronbach's Alpha* pada item Kecanduan *Game Online*, menunjukkan **reliabilitas 0,956** yang termasuk ke dalam tingkat reliabilitas **sangat tinggi**.

Berdasarkan hasil uji coba validitas untuk mengukur variabel kecanduan *game online* terhadap 21 item, didapatkan hasil bahwa seluruh item pada instrumen kecanduan *game online*, memiliki **r hitung > r tabel (0,098)**. Selain itu, seluruh total *pearson correlation* variabel kecanduan *game online* memiliki nilai signifikan **0,000 < 0,05**, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item **valid**.

d. Kategorisasi Skor

Dalam membuat kategorisasi skor variabel kecanduan *game online*, skor murni yang diperoleh ditransformasikan ke dalam skor Z dan skor T yang dikonversikan ke dalam rumus dua level (Azwar, 2012). Berikut norma untuk setiap variabel:

Tabel 3. 4 Kategorisasi Skor Variabel Kecanduan *Game Online*

Kategori	Rumus Kategori Skor
Tinggi	$T \geq 50$
Rendah	$T < 50$

Berdasarkan tabel diatas, apabila pada hasil olah data variabel kecanduan *game online* didapatkan hasil skor **$T \geq 50$** , maka dikatakan bahwa tingkat kecanduan *game online* masuk dalam kategori tinggi. Sedangkan, apabila didapatkan hasil skor **$T < 50$** , maka dikatakan bahwa tingkat kecanduan *game online* masuk dalam kategori rendah.

e. Interpretasi Kategorisasi Skor Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan hasil kategorisasi skor, apabila didapatkan hasil skor **tinggi** atau $T \geq 50$, maka artinya individu sulit untuk mengontrol diri dalam bermain *game online*, selalu terpikirkan tentang *game online*, bermain *game online* dalam waktu yang lama dan berulang-ulang, sulit untuk menarik diri dari *game online*, memiliki konflik dan masalah yang muncul akibat bermain *game online*.

Sedangkan apabila skor yang didapatkan **rendah** atau $T < 50$, maka artinya individu mampu untuk mengontrol diri dalam bermain *game online*, tidak selalu terpikirkan tentang *game online*, tidak bermain *game online* dalam waktu yang lama dan berulang-ulang, mampu menarik diri dari *game online*, tidak memiliki konflik dan masalah yang muncul akibat bermain *game online*.

2. Instrumen Kesepian

Untuk mengukur kesepian, peneliti menggunakan *The De Jong Gierveld Loneliness Scale* (De Jong Gierveld & Van Tilburg, 2006) yang sudah diadaptasi oleh peneliti Susanti (2019).

a. Kisi-kisi Instrumen Kesepian

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen *The De Jong Gierveld Loneliness Scale*

Dimensi	Item
<i>Emotional Loneliness</i>	1-5
<i>Social Loneliness</i>	6-9
Jumlah	9

b. Penyebaran

Respon Jawaban Pernyataan *The De Jong Gierveld Loneliness Scale*

Tabel 3. 6 Penskoran Item *The De Jong Gierveld Loneliness Scale*

Skala	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS (Sangat Sesuai)	5	1
S (Sesuai)	4	2
CS (Cukup Sesuai)	3	3
TS (Tidak Sesuai)	2	4
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1	5

c. Uji Reliabilitas dan Validitas Item Kesepian

Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas Item Kesepian

Cronbach's Alpha	Jumlah Item
.728	9

Hasil uji coba menggunakan alat *Cronbach's Alpha* pada item Kesepian, menunjukan **reliabilitas 0,728** yang termasuk ke dalam tingkat reliabilitas **tinggi**.

Berdasarkan hasil uji coba validitas untuk mengukur variabel kesepian terhadap 9 item, didapatkan hasil bahwa seluruh item pada instrumen kesepian, memiliki **r hitung > r tabel (0,098)**. Selain itu, seluruh total *pearson correlation* variabel kesepian memiliki nilai signifikan **0,000 < 0,05**, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item **valid**.

d. Kategorisasi Skor

Dalam membuat kategorisasi skor variabel kesepian, skor murni yang diperoleh ditransformasikan ke dalam skor Z dan skor T yang dikonversikan ke dalam rumus dua level (Azwar, 2012). Berikut norma untuk setiap variabel:

Tabel 3. 8 Kategorisasi Skor Variabel Kesepian

Kategori	Rumus Kategori Skor
Tinggi	$T \geq 50$
Rendah	$T < 50$

Berdasarkan tabel diatas, apabila pada hasil olah data variabel kesepian didapatkan hasil skor $T \geq 50$, maka dikatakan bahwa tingkat kesepian masuk dalam kategori tinggi. Sedangkan, apabila didapatkan hasil skor $T < 50$, maka dikatakan bahwa tingkat kesepian masuk dalam kategori rendah.

e. Interpretasi Kategorisasi Skor Kesepian

Berdasarkan hasil kategorisasi skor, apabila didapatkan hasil skor **tinggi** atau $T \geq 50$, maka artinya kebutuhan akan hubungan yang dibutuhkan oleh individu tidak terpenuhi, baik yang melekat secara emosional maupun dalam konteks sosial. Sedangkan apabila skor yang didapatkan **rendah** atau $T < 50$, maka artinya kebutuhan akan hubungan yang dibutuhkan oleh individu terpenuhi, baik yang melekat secara emosional maupun dalam konteks sosial.

3. Instrumen Perilaku Agresi

Untuk mengukur perilaku agresi, peneliti menggunakan Skala *Aggression Questionnaire* dari Buss dan Perry (1992). Skala tersebut mengukur 4 aspek dari perilaku agresi yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan. Peneliti menggunakan skala yang sudah di adaptasi oleh peneliti Nurfauliyanti (2010).

a. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Agresi

Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Skala *Aggression Questionnaire*

Dimensi	Item
<i>Physical Aggression</i>	1-5
<i>Verbal Aggression</i>	6-14
<i>Anger</i>	15-18
<i>Hostility</i>	19-27
Jumlah	27

b. Penyebaran

Respon Jawaban Pernyataan Skala *Aggression Questionnaire*

Tabel 3. 10 Penskoran Item Skala *Aggression Questionnaire*

Skala	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS (Sangat Sesuai)	5	1
S (Sesuai)	4	2
CS (Cukup Sesuai)	3	3
TS (Tidak Sesuai)	2	4

STS (Sangat Tidak Sesuai)	1	5
---------------------------	---	---

c. Uji Reliabilitas dan Validitas Item Perilaku Agresi

Tabel 3. 11 Uji Reliabilitas Item Perilaku Agresi

Cronbach's Alpha	Jumlah Item
.908	27

Hasil uji coba menggunakan alat *Cronbach's Alpha* pada item Perilaku Agresi, menunjukkan **reliabilitas 0,908** yang termasuk ke dalam tingkat reliabilitas **sangat tinggi**.

Berdasarkan hasil uji coba validitas untuk mengukur variabel perilaku agresi terhadap 27 item, didapatkan hasil bahwa seluruh item pada instrumen perilaku agresi memiliki **r hitung > r tabel (0,098)**. Selain itu, seluruh total *pearson correlation* variabel perilaku agresi memiliki nilai signifikan **0,000 < 0,05**, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item **valid**.

d. Kategorisasi Skor

Dalam membuat kategorisasi skor variabel perilaku agresi, skor murni yang diperoleh ditransformasikan ke dalam skor Z dan skor T yang dikonversikan ke dalam rumus dua level (Azwar, 2012). Berikut norma untuk setiap variabel:

Tabel 3. 12 Kategorisasi Skor Variabel Perilaku Agresi

Kategori	Rumus Kategori Skor
Tinggi	$T \geq 50$
Rendah	$T < 50$

Berdasarkan tabel diatas, apabila pada hasil olah data variabel kesepian didapatkan hasil skor $T \geq 50$, maka dikatakan bahwa tingkat perilaku agresi masuk dalam kategori tinggi. Sedangkan, apabila didapatkan hasil skor $T < 50$, maka dikatakan bahwa tingkat perilaku agresi masuk dalam kategori rendah.

e. Interpretasi Kategorisasi Skor Perilaku Agresi

Berdasarkan hasil kategorisasi skor, apabila didapatkan hasil skor **tinggi** atau $T \geq 50$, maka artinya individu dengan sengaja menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk melampiaskan perasaan emosinya. Sedangkan apabila skor yang didapatkan **rendah** atau $T < 50$, maka artinya individu tidak menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikologis untuk melampiaskan perasaan emosinya.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Pada penelitian ini subjek yang dijadikan partisipan adalah remaja di Kota Bandung yang kecanduan bermain *game online* yang bertema pertarungan dan mengandung unsur agresivitas didalamnya. Untuk mengambil data dari para remaja tersebut, peneliti menyebarkan kuesioner secara *online*. Kuesioner secara *online* dibuat menggunakan *google form* dan menyebarkannya menggunakan *link* melalui media sosial. Kuesioner tersebut diberikan pengantar mengenai instruksi teknik pengisiannya.

F. Analisis Data

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam menganalisis data adalah teknik analisis regresi. Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah

menggunakan regresi linear sederhana dan regresi linear berganda. Dengan teknik analisis regresi linear sederhana dan regresi linier berganda maka akan diketahui pengaruh antara ketiga variabel yaitu variabel kecanduan *game online*, variabel kesepian dan variabel perilaku agresi. Sebelum melakukan analisis data, peneliti mentransformasikan data ordinal menjadi data interval terlebih dahulu menggunakan MSI (*Method of Successive Interval*). Proses analisis regresi linear sederhana dapat dihitung dengan cara komputer dengan program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) versi 20.0*.

G. Proses Pengembangan Instrumen

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan alat ukur ketiga variabel yaitu kecanduan *game online* (X1), kesepian (X2) dan perilaku agresi (Y).

1. Instrumen Kecanduan Game Online

Dalam mengukur tingkat kecanduan *game online* peneliti menggunakan *Game Addiction Scale* yaitu skala yang dibuat oleh Lemmens dkk (2009) yang sudah di adaptasi oleh peneliti Masyita (2016). Skala ini terdiri 21 item yang mengukur tujuh aspek kecanduan *game online*, yaitu : *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problem*. Dalam proses pengembangan instrumen, peneliti melakukan uji *try out* alat ukur dan di dapatkan hasil uji reliabilitas sebesar 0,956 yang termasuk ke dalam tingkat reliabilitas sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh item pada instrumen tersebut reliabel. Selain itu, didapatkan hasil nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item valid.

2. Instrumen Kesepian

Dalam mengukur tingkat kesepian peneliti menggunakan *The De Jong Gierveld Loneliness Scale* (De Jong Gierveld & Van Tilburg, 2006) yang

sudah diadaptasi oleh peneliti Susanti (2019). Skala ini terdiri dari 9 item yang mengukur dua aspek kesepian, yaitu *emotional loneliness* dan *social loneliness*. Dalam proses pengembangan instrumen, peneliti melakukan uji *try out* alat ukur dan di dapatkan hasil uji reliabilitas sebesar 0,728 yang termasuk ke dalam tingkat reliabilitas tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh item pada instrumen tersebut reliabel. Selain itu, didapatkan hasil nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item valid.

3. Instrumen Perilaku Agresi

Dalam mengukur tingkat perilaku agresi peneliti menggunakan *Aggression Questionnaire Scale* dari Buss dan Perry (1992) yang sudah di adaptasi oleh peneliti Nurfauliyanti (2010). Skala ini terdiri dari 27 item yang mengukur empat aspek perilaku agresi yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger* dan *hostility*. Dalam proses pengembangan instrumen, peneliti melakukan uji *try out* alat ukur dan di dapatkan hasil uji reliabilitas sebesar 0,908 yang termasuk ke dalam tingkat reliabilitas sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh item pada instrumen tersebut reliabel. Selain itu, didapatkan hasil nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item valid.