

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Desain Penelitian**

##### **3.1.1. Jenis Penelitian**

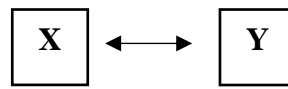
Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian “*hubungan kecanduan internet dengan perilaku no-life (social withdrawal) pada remaja di Kota Bandung*” ini adalah penelitian deskriptif. Alasan pemilihan penelitian deskriptif ini adalah karena penelitian hanya akan menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan tanpa adanya perlakuan apapun dan agar hasil penelitian dapat digambarkan secara apa adanya walaupun akan terdapat interpretasi dan analisis (S. H. Dewi, 2017). Sehingga fakta-fakta yang didapatkan akan bisa digambarkan secara seluruhnya sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan .

##### **3.1.2. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini dilakukan menimbang bahwa permasalahan yang diangkat adalah permasalahan umum yang dapat ditemukan hampir di mana saja, sehingga arah penelitian ini adalah deduktif. Lalu pada tujuan utama penelitian ini adalah ingin menguji bagaimana hubungan variabel  $x = \text{“kecanduan internet”}$  terhadap variabel  $y = \text{“perilaku no-life (social withdrawal)”}$ . Sehingga pendekatan yang dinilai cocok untuk penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016).

##### **3.1.3. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian yang menjadi fokus peneliti dalam penelitian ini adalah “kecanduan internet” sebagai variabel  $x$  (bebas) dan “perilaku *no-life (social withdrawal)*” sebagai variabel  $y$  (terikat).



**Gambar 3.1**  
**Hubungan antar Variabel**

Keterangan:

X = Kecanduan Internet

Y = Perilaku *No-Life (Social Withdrawal)*

↔ = Kedua variabel memiliki keterhubungan

### 3.2. Definisi Oprasional

#### 3.2.1. Kecanduan Internet

Kecanduan internet adalah sebuah perilaku di mana seseorang merasa senang untuk menggunakan internet dengan intensitas yang tinggi, kemudian juga mengalami kesulitan dalam membatasi penggunaan internet dan merasa tidak nyaman jika tidak terkoneksi dengan internet.

#### 3.2.2. Perilaku *No-Life (Social Withdrawal)*

Perilaku *no-life (social withdrawal)* merupakan perilaku seseorang yang mengurung diri di kamar untuk bermain gawai dan internet sepanjang hari. Umumnya kegiatan yang dilakukan adalah bermain game *online*, menonton film atau video dari berbagai platform, berselancar di dunia maya, dan aktif pada sosial media. Orang-orang yang *nolep* cenderung menghindari interaksi langsung dengan orang lain dan tidak suka berada di dalam kerumunan, sulit beradaptasi dengan orang yang baru ditemui namun cukup aktif berinteraksi terhadap orang yang berada satu kegemaran dengan dirinya.

### 3.3. Populasi dan Sampel

#### 3.3.1. Populasi

Populasi pada penelitian ini mencakup dua hal yakni populasi wilayah dan populasi manusia yang memiliki karakteristik tertentu yang akan dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Adapun populasi wilayah dalam penelitian ini adalah wilayah Kota Bandung. Sedangkan populasi manusia adalah remaja dengan rentang usia 16-22 tahun yang menggunakan internet setiap harinya.

Jumlah populasi remaja di Bandung berdasarkan kriteria di atas adalah sekitar 465.342 jiwa (BPS, 2020). Maka jumlah populasi pada penelitian ini adalah sebanyak 465.342 orang.

### 3.3.2. Sampel

Banyak sampel yang akan berpartisipasi pada penelitian ini dihitung menggunakan rumus Issac & Michael berikut (Sugiyono, 2016):

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

Keterangan:

s = jumlah sampel

$\lambda^2$  = Chi kuadrat yang harganya tergantung derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk derajat kebebasan 1 dan kesalahan 10% harga Chi Kuadrat = 2,706 (Tabel Chi Kuadrat)

N = jumlah populasi

d = perbedaan antara rerata sampel dengan rerata populasi

P = Proporsi peluang benar (0,5)

Q = Proporsi peluang salah (0,5)

Dengan menggunakan rumus tersebut dan ditentukan dengan menggunakan taraf kesalahan sebesar 10%, dan nilai d sebesar 5% (0,05) pada jumlah populasi sebanyak 396.471 jiwa. Maka perhitungan penentuan sampel yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} s &= \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q} \\ &= \frac{2,706 \cdot 465.342 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05^2(465.342 - 1) + 2,706 \cdot 0,5 \cdot 0,5} \\ &= \frac{314.803,863}{1.163,871} \\ &= 270,48 \text{ (dibulatkan menjadi 270 sampel)} \end{aligned}$$

### 3.3.3. Teknik Sampling

Teknik sampling yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *purpovive sampling*. Penggunaan *purpovive sampling* dikarenakan ada batasan kriteria yang ditentukan untuk menentukan jumlah sampel dan siapa saja yang bisa berpartisipasi menjadi responden, hal ini sejalan dengan sifat *purpovive sampling* yang cocok digunakan pada penelitian yang mempertimbangkan sebuah kriteria tertentu (Sugiyono, 2016).

## 3.4. Instrumen Penelitian

### 3.4.1. Kuesioner

Pada penelitian ini akan menggunakan serangkaian pernyataan yang disusun untuk memperoleh informasi dari responden mengenai apa yang ia alami secara nyata sebagai sumber data. Adapun pemilihan angket dikarenakan penelitian kuantitatif pada umumnya menggunakan angket sebagai instrumen yang dapat diukur cara matematis. Kuesioner yang digunakan akan menggunakan metode ceklis yang mana responden akan memberikan tanda ceklis pada respon yang telah disediakan. Namun karena kuesioner yang akan digunakan menggunakan *google* formulir maka responden hanya perlu klik saja respon yang ia kehendaki. Adapun kuesioner yang akan digunakan merupakan kuesioner langsung, di mana responden sendirilah yang secara langsung memberikan respon atas pernyataan yang telah disediakan.

Skala pengukuran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala *likert*. Skala *likert* dipilih agar responden bisa memiliki lebih banyak respon yang dipandang lebih cocok dengan dirinya. Namun skala yang digunakan hanya 4 dengan menghilangkan nilai netral, hal ini agar didapat pandangan yang lebih menjurus apakah responden setuju atau tidak dengan pernyataan yang diberikan pada angket. Adapun bentuk skala *likert* yang digunakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Skor Pernyataan dalam Angket Menggunakan Skala Likert**

Instrumen positif maka:	Skor	Instrumen negatif maka:	Skor
Sangat setuju	4	Sangat setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak setuju	2	Tidak setuju	3
Sangat tidak setuju	1	Sangat tidak setuju	4

(Sumber: olahan peneliti, 2022)

Kisi-kisi angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Kuesioner Penelitian**

No.	Variabel X	Indikator	Sub-Indikator	Pengumpulan Data
1.	Kecanduan Internet	<i>Saliance</i> (hal yang penting)	Rasa asik saat bermain internet	Kuesioner
			Internet menjadi hal yang paling penting	Kuesioner
			Selalu berusaha untuk <i>online</i>	Kuesioner
			Melewatkan hal yang perlu dilakukan karena terlalu fokus bermain internet	Kuesioner
		<i>Mood modification</i> (perubahan perasaan)	Mudah marah atau terganggu	Kuesioner
			Melarikan diri dari masalah	Kuesioner
		<i>Tolerance</i> (toleransi)	Penggunaan internet dalam waktu lama	Kuesioner
			Menutupi fakta menggunakan internet berlebihan	Kuesioner
			Kebablasan dalam penggunaan internet	Kuesioner
			Terganggunya waktu tidur	Kuesioner
		<i>Withdrawal syndrome</i> (kecenderungan menarik diri)	Menyendiri agar bisa bermain internet	Kuesioner
			Lebih memilih berekreasi di dunia internet	Kuesioner
			Lebih memilih berkomunikasi di dunia internet	Kuesioner

No.	Variabel Y	Indikator	Sub-Indikator	Pengumpulan Data
	<i>No-life (Social Withdrawal)</i>	Kecenderungan menyendiri	Terbiasa menyendiri	Kuesioner
			Lebih nyaman menyendiri	Kuesioner
			Memilih bekerja sendiri daripada berkelompok	Kuesioner
			Tidak merasa nyaman berada di kerumunan	Kuesioner
		Tidak tertarik berinteraksi sosial langsung	Tidak bersemangat untuk melakukan interaksi sosial	Kuesioner
			Menghindari interaksi dengan orang lain	Kuesioner
			Mengakhiri interaksi dengan cepat	Kuesioner
			Cenderung cepat menyetujui sesuatu agar interaksi cepat selesai	Kuesioner
			Tidak banyak bicara	Kuesioner
		Berinteraksi menggunakan perantara	Menggobrol menggunakan perantara (seperti media sosial)	Kuesioner
			Mengekspos diri di dunia internet	Kuesioner
			Memilih berteman di dunia internet	Kuesioner

(Sumber: olahan peneliti, 2022)

### 3.4.2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam mengukur kecanduan internet dan perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja di Kota Bandung adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen**

Kecanduan Internet	No. Item	Jumlah Item
<i>Saliance</i> (hal yang penting)	1,2,9,10	4
<i>Mood modification</i> (perubahan perasaan)	4,7	2
<i>Tolerance</i> (toleransi)	3,5,6,8	4
<i>Withdrawal syndrome</i> (menarik diri)	11,12,13	3
<i>No-life (Social Withdrawal)</i>	No. Item	Jumlah Item
Kecenderungan menyendiri	14,15,22,23	3
Tidak tertarik berinteraksi sosial langsung	16,17,18,19,20,21	7
Berinteraksi menggunakan perantara	24,25,26	3

(Sumber: olahan peneliti, 2022)

### 3.5. Pengembangan Instrumen Penelitian

#### 3.5.1. Uji Validitas

Sebelum melakukan pengumpulan data yang sebenarnya, instrumen penelitian yang telah dibuat harus terlebih dahulu diuji validitasnya atau absahannya. Hal ini berarti instrumen penelitian harus dapat mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 24 sebagai alat bantu bagi peneliti untuk menguji kuesioner dari uji validitas yang dilakukan pada 40 orang. Adapun angket dinyatakan valid jika nilai  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ . Hasil dari uji validitas instrumen penelitian dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Rekapitulasi Besarnya Nilai r (Validitas) Instrumen**

No Item	Nilai r Hitung	Nilai r tabel (n=40)	Keterangan
1	0.572	0.312	VALID
2	0.591	0.312	VALID
3	0.518	0.312	VALID
4	0.395	0.312	VALID
5	0.681	0.312	VALID
6	0.404	0.312	VALID
7	0.487	0.312	VALID
8	0.364	0.312	VALID
9	0.453	0.312	VALID
10	0.637	0.312	VALID
11	0.678	0.312	VALID
12	0.380	0.312	VALID
13	0.665	0.312	VALID

(Sumber: olahan peneliti, 2022)

Berdasarkan hasil uji validitas pada item pertanyaan dalam variabel x, yaitu kecanduan internet, semua item dinyatakan valid karena  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ .

**Tabel 3.5**  
**Rekapitulasi Besarnya Nilai r (Validitas) Instrumen**

No Item	Nilai r Hitung	Nilai r tabel (n=40)	Keterangan
1	0.730	0.312	VALID
2	0.731	0.312	VALID
3	0.777	0.312	VALID
4	0.629	0.312	VALID
5	0.435	0.312	VALID
6	0.749	0.312	VALID
7	0.314	0.312	VALID
8	0.496	0.312	VALID
9	0.619	0.312	VALID
10	0.686	0.312	VALID
11	0.580	0.312	VALID
12	0.486	0.312	VALID
13	0.517	0.312	VALID

(Sumber: olahan peneliti, 2022)

Berdasarkan hasil uji validitas pada item pertanyaan dalam variabel y, yaitu no-life (social withdrawal), semua item dinyatakan valid karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

### 3.5.2. Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas maka instrumen penelitian perlu dilakukan uji reliabilitas, hal ini untuk melihat seberapa konsisten hasil yang didapatkan sebuah instrumen penelitian dalam mengumpulkan data pada objek yang sama pada jangka waktu yang berbeda (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini uji reliabilitas akan menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang dilakukan dengan aplikasi SPSS 24. Angket dapat dikatakan reliabel jika instrumen memiliki nilai *Cronbach's Alpha* melebihi nilai 0.6. Penjabaran hasil uji realibilitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. 6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kecanduan Internet (Variabel X)**

<i>Cronbach's Alpha</i>	No. of Item	Keterangan
0.776	13	Reliabel

(Sumber: olahan peneliti, 2022)

Berdasarkan hasil uji realibilitas diatas, sebanyak 13 item pertanyaan dinyatakan reliabel karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha* melebihi nilai 0.6.



**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Reliabilitas Instrumen No-Life (Social Withdrawal) (Variabel Y)**

<i>Cronbach's Alpha</i>	No. of Item	Keterangan
0.847	13	Reliabel

(Sumber: olahan peneliti, 2022)

Berdasarkan hasil uji realibilitas diatas, sebanyak 13 item pertanyaan dinyatakan reliabel karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha* melebihi nilai 0.6.

### 3.6. Teknik Analisis Data

Setelah melakukan serangkaian proses penelitian dan memperoleh data yang diperlukan, maka proses berikutnya adalah menganalisis data tersebut. Adapun analisis data akan dilakukan dengan menggunakan *SPPS 24* dan tahapan yang akan dilakukan dalam melakukan analisis data adalah sebagai berikut:

#### 3.7.1. Uji Normalitas

Dalam penelitian kuantitatif *bivariat* (dua variabel), uji normalitas dilakukan sebagai syarat untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok atau variabel. Hasil uji normalitas dapat membantu peneliti untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

#### 3.7.2. Uji Linearitas

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji linearitas terhadap data yang telah diperoleh. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linear atau tidak secara signifikan. Hal ini adalah prasyarat dalam analisis korelasi.

#### 3.7.3. Uji Korelasi

Uji Korelasi dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel saja tanpa adanya perlakuan pada variabel. Adapun uji korelasi bisa menggunakan uji korelasi pearson jika data berdistribusi normal dan linear. Sedangkan jika data tidak berdistribusi normal atau tidak linear atau tidak keduanya, maka uji korelasi menggunakan alternatifnya yaitu uji korelasi rank spearman.

#### 3.7.4. Uji Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis penelitian yang akan diuji pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Kecanduan internet tidak memiliki hubungan dengan perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja

$H_1$  : Kecanduan internet memiliki hubungan dengan perilaku *no-life (social withdrawal)* pada remaja

Uji hipotesis dalam penelitian ini untuk melihat apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Uji hipotesis dihitung menggunakan signifikansi korelasi dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Taraf signifikan 5%. Besaran taraf signifikansi dipilih berdasarkan ukuran baku batas toleransi kesalahan dalam penelitian ilmu sosial. Selain itu besarnya taraf signifikansi ditentukan peneliti berdasarkan besarnya populasi penelitian.
- b. Apabila besaran nilai signifikan  $<$  probabilitas 0,05 maka terdapat hubungan anatar kedua variabel. Hal tersebut menandakan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- c. Apabila besaran nilai signifikan  $>$  probabilitas 0,05 maka tidak terdapat hubungan anatar kedua variabel. Hal tersebut menandakan  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.