

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Alasannya, menurut Suharso penelitian kuantitatif adalah penelitian yang spesifikasinya sudah sistematis sejak awal dan variabel terukur dengan skala nominal, ordinal, interval, dan rasio¹. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi dengan mengumpulkan fakta, identitas, dan meramalkan hubungan dalam dan antar variabel².

Pendekatan kuantitatif akan nampak dari teknik pengumpulan data yaitu angket/kuesioner untuk menjelaskan tentang ada-tidaknya korelasi antara X dan Y.

3.2. Operasional Konsep dan Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat terdapat 2 konsep yang perlu di operasionalisasi konsep, yaitu *adiksi game online mobile legend* dan perilaku keagamaan. Sedangkan Pada penelitian ini variabelnya meliputi variabel independent/bebas/yang mempengaruhi (X) dan variabel dependent/terikat/yang terpengaruhi (Y)³. Variabel X adalah *adiksi game online mobile legend* sedangkan variabel dependent Y adalah Perilaku Keagamaan.

¹ Suharso, Puguh, *Metode penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis: Pendekatan Filosofis Dan Praktis* (Jakarta: Penerbit Indeks, 2009), Hlm. 3

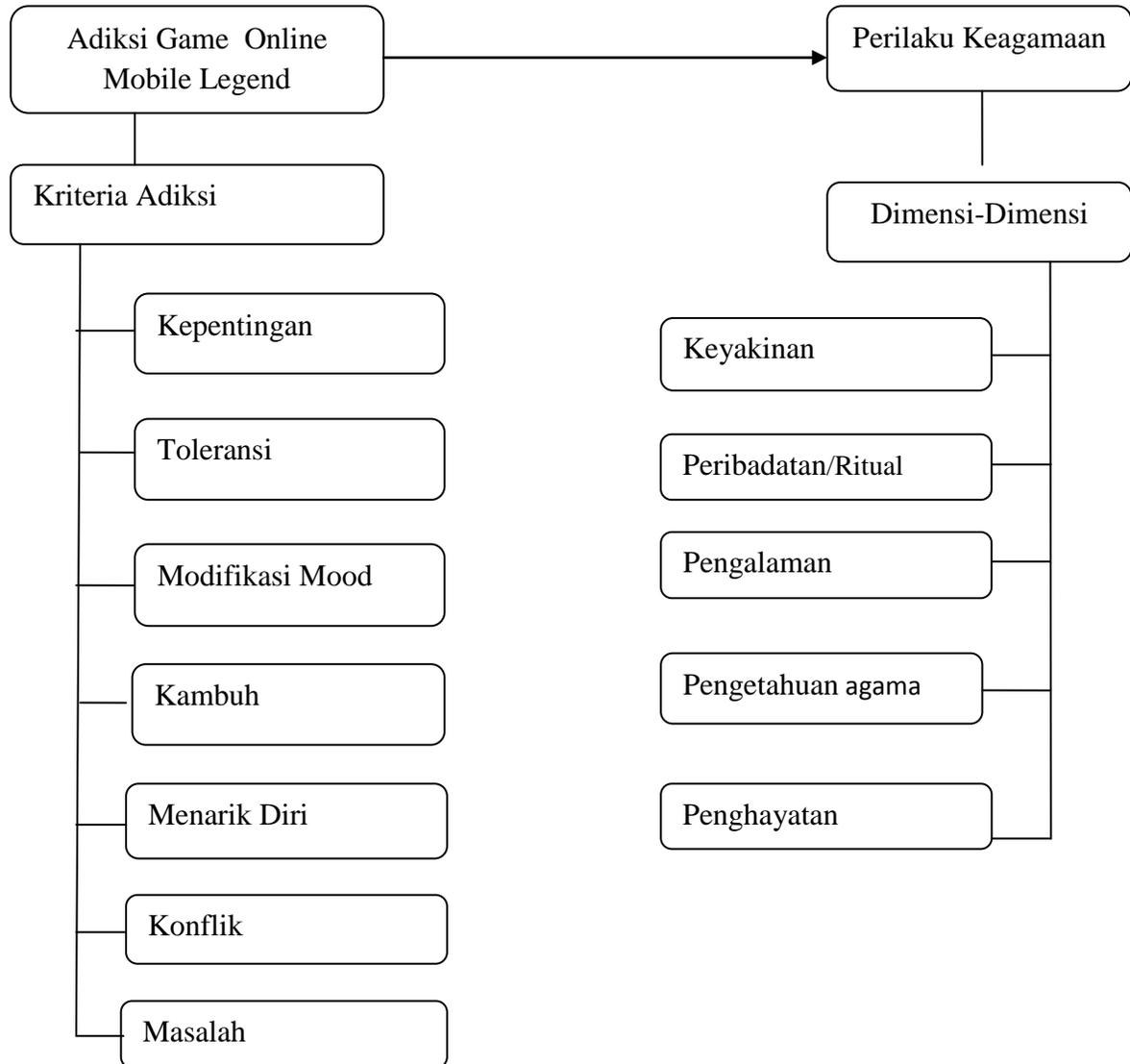
² Arikunto, Suharimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm.3.

³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), Hlm .4.

Tabel 3.1.
Operasionalisasi Konsep

Jenis Variabel	Definisi	Aspek	Sumber
Adiksi <i>game online mobil legends</i>	Menurut Lemmens, Valkenburg, dan Peter mendefinisikan kecanduan <i>game online</i> sebagai penggunaan yang berlebihan pada video <i>game</i> atau <i>game</i> komputer yang menyebabkan masalah sosial atau emosional. Meskipun memiliki masalah pengguna tidak dapat mengendalikan penggunaan <i>game online</i> tersebut.	<p>Dalam teori dan penelitian Lemmens, skala untuk mengukur kecanduan <i>game online</i> terdapat 7 macam, diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toleransi 2. Kepentingan 3. Kambuh 4. Modifikasi mood 5. Masalah 6. Konflik 7. Menarik Diri 	Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. <i>Media psychology, 1</i> 2(1).
Perilaku Keagamaan	Menurut Djamiluddin Ancok, Perilaku Keagamaan adalah aktivitas manusia yang terjadi ketika melakukan ritual/ibadah.	<p>Dalam buku Djamiluddin Ancok, untuk mengukur perilaku keagamaan menggunakan Menurut Glock & Stark yaitu dengan beberapa dimensi, diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dimensi keyakinan 2. Dimensi Peribadatan 3. Dimensi pengalaman 4. Dimensi pengetahuan agama 5. Dimensi penghayatan 	Djamiluddin Ancok, F. N. (2011). <i>Psikologi Islam, Solusi Islam dan Problem-problem Psikolog</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

3.3. Kerangka Penelitian



3.4. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto, instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar penelitian menjadi lebih mudah dan sistematis⁴. Pada penelitian ini alat yang digunakan untuk mengukur data adalah angket/kuisisioner.

Angket/kuisisioner adalah sejumlah pernyataan yang digunakan untuk mengetahui informasi dari sampel penelitian, seperti informasi penelitian, seperti informasi pribadi dan sesuatu yang diketahuinya. Kuisisioner digunakan untuk mengukur adiksi *game mobile legends* dan perilaku keagamaan pada sampel dalam bentuk angket.

Skala yang digunakan untuk mengukur adiksi *game mobile legends* berdasarkan aspek-aspek teori Lemmens (2009) terdapat 26 item. Sedangkan skala yang digunakan untuk mengukur perilaku keagamaan berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan dalam teori Djameluddin Ancok yang berjumlah 41 item.

Berikut ini merupakan instrument penelitian pada kuisisioner adiksi *game mobile legends*.

Tabel 3.2.
Instrumen Kuisisioner *game mobile legends*

No.	Aspek	Definisi	Pernyataan	
			Vafourable	Unvafourable
1.	Toleransi	Proses dimana seseorang seseorang mulai bermain <i>game</i> secara berlebihan atau sangat sering dengan demikian seseorang tersebut akan terbiasa untuk menghabiskan waktunya untuk bermain <i>game</i> . Pemain	1) Saya merasa kesulitan untuk berhenti jika sudah bermain <i>mobile legends</i> 2) Saya merasa waktu untuk bermain <i>mobile legends</i> semakin hari	13) Saya tidak bisa menolak ajakan teman untuk bermain <i>mobile legends</i> 14) Saya tidak berhenti bermain <i>game</i> saat belajar, makan, atau sedang berkumpul

⁴ Arikunto, Suharimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm. 134

		biasanya kesulitan untuk berhenti dan malah menambah waktunya untuk bermain <i>game online</i> ⁵ .	semakin meningkat.	sekalipun.
2.	Kepentingan	Bermain game menjadi aktivitas terpenting dalam kehidupan seseorang serta mendominasi pemikiran seseorang untuk berfikir bahwa <i>game</i> sangat mengasyikan sehingga hampir sebagian waktunya dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> . <i>Game</i> membuat ketagihan sehingga orang tersebut menggunakannya secara berlebihan ⁶ .	15) Dalam sehari saya bermain mobile legends lebih dari 2 jam 16) Saya selalu menghabiskan waktu luang saya untuk bermain mobile legends.	3) Saya tidak bisa memikirkan hal lain selain bermain mobile legends.
3.	Kambuh	Pada saat pemain <i>game online</i> ingin mengurangi waktu bermain <i>gamenya</i> , tetapi bila sudah dalam tahap kecanduan pemain akan kesulitan untuk mengurangi waktu bermain <i>game</i> dan kembali ke pola awal saat bermain <i>game online</i> ⁷ .	4) Saya merasa selalu muncul keinginan untuk bermain mobile legends. 5) Saya selalu gagal untuk mengurangi bermain mobile legends.	17) Saya tidak bisa berhenti bermain mobile legends saat teman-teman masih bermain. 18) Saat saya selesai bermain mobile legends, dalam jangka waktu yang singkat saya memulainya lagi.

⁵ Lemmens, Valkenburg & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009, Hlm.80

⁶ *Ibid.*

⁷ Lemmens, Valkenburg, & Peter, *Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescent*, *Media Psychology*, Vol.12 No.1, 2009 Hlm 80.

No.	Aspek	Definisi	Pernyataan	
			Vafourable	Unvafourable
4.	Modifikasi mood	Seseorang yang bermain <i>game</i> sampai tidak mengingat dengan kegiatan lainnya, misalkan seseorang akan lupa waktu untuk beribadah, membantu orang tua, bahkan lupa akan waktu makan. Bagaimanapun perubahan mood juga dapat berupa perasaan tenang terkait pelarian diri ⁸ .	19) Saya merasa malas melakukan kegiatan selain <i>game mobile legends</i> 20) Saya bermain <i>mobile legends</i> untuk melepas stress	6) Saya merasa tenang saat bermain <i>mobile legends</i> .
5.	Masalah	Masalah disini mengacu pada permasalahan yang terjadi karena seseorang bermain <i>game online</i> secara berlebihan. Masalah terutama menyangkut masalah dalam aktivitas disekolah, pekerjaan, kehidupan sehari hari. Masalah yang juga timbul dalam diri individu mungkin yang berkaitan dengan tidak bisanya seseorang tersebut mengontrol dirinya ⁹ .	7) Saya sering mengabaikan kegiatan(sekolah,pekerjaan, olahraga,dll) untuk bermain <i>mobile legends</i> 8) Saya lebih sering bermain <i>mobile legends</i> daripada bergaul dengan sekitar.	21) Jam tidur saya berkurang karena bermain <i>mobile legends</i> 22) Saya kehilangan teman-teman karena sering bermain <i>mobile legends</i> .

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*

No.	Aspek	Definisi	Pernyataan	
			Vafourable	Unvafourable
6.	Konflik	Konflik menngacu pada semua konflik interpersonal sebagai hasil dari penggunaan game yang berlebih. Konflik ini muncul dari pemain dengan individu disekitarnya. Konflik bisa berupa pengabaian, perdebatan, berkelahi, kebohongan dan penipuan ¹⁰ .	23) Saya bertengkar dengan orang yang mengganggu saya ketika bermain mobile legends 24) Saya sering mengabaikan teman atau orang disekitar saya ketikas sedang bermain mobile legends	9) Saya pernah berkelahi dengan game karena kalah bermain mobil legends 10) Saya pernah mencuri uang untuk bermain mobile legends
7.	Menarik Diri	Seseorang merasa tidak nyaman ketika tidak bermain <i>game</i> . Sehingga seseorang tersebut akan merasa tertekan dan mudah emosi ketika tidak diberikan waktu untuk bermain <i>game</i> , dan berujung pada rasa cemas dan gelisah. Selain karena perubahan mood yang negatife dan mudah tersinggung, tetapi juga dapat berupa symptom psikologis seperti kejang.	11) Saya menjadi marah ketika saya tidak dapat bermain game 12) Saya menjadi stress ketika saya tidak dapat bermain game	25) Tubuh saya gemetar jika dilarang untuk bermain mobile legends legends 26) Saya merasa gelisah jika melihat orang lain bermain mobile legends

¹⁰ *Ibid.*, Hlm.80

Berikut merupakan instrument pada kuisisioner perilaku keagamaan :

Tabel 3.3.
Instrument pada perilaku keagamaan

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	
			Vafourable	Unvafourable
1.	Dimensi Keyakinan	1. Keyakinan terhadap Tuhan 2. Keyakinan terhadap qodho dan qadhar 3. Keyakinan terhadap kitab-kitab Allah 4. Keyakinan terhadap Para Rasul dan Malaikat Allah 5. Yakin adanya surga dan neraka	1) Saya yakin bahwa tiada Tuhan selain Allah 11) Saya meyakini adanya qodho dan qadhar 16) Saya percaya Al-Quran adalah petunjuk dari Allah untuk umat manusia. 27) Saya percaya bahwa malaikat dan rasul utusan Allah 32) Saya percaya bahwa surga dan neraka itu memang ada	6) Saya percaya bahwa terdapat tuhan selain Allah. 21) Saya tidak percaya dengan adanya takdir 36) Saya percaya adanya kitab lain, selain Qur'an yang dapat dijadikan petunjuk utama. 39) Saya tidak percaya adanya surga dan neraka

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	
			Vafourable	Unvafourable
2.	Dimensi Peribadatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sholat lima waktu 2. Puasa 3. Membaca al-Qur'an Berzikir 	<p>7)Meskipun saya sering bermain mobile legends saya tetap melaksanakan sholat lima waktu</p> <p>22)Saya suka melakukan puasa senin-kamis</p> <p>40)Saya rutin membaca Al-Qur'an setiap hari minimal 10 ayat.</p>	<p>2)Usai Sholat saya tidak berzikir dan berdoa, namun melanjutkan bermain game</p> <p>12)Saya tidak pernah melakukan puasa sunnah</p> <p>17)Saya tidak bisa sholat lima waktu</p> <p>28)Setiap hari saya jarang membaca Al-Qur'an</p> <p>33)Usai sholat saya tidak pernah berzikir</p>
3.	Dimensi Pengalaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tolong menolong 2. Bekerjasama 3. Tidak Berjudi 4. Tidak mencuri 	<p>3)Saya suka menolong orang yang sedang kesusahan</p> <p>13)Saya suka bekerjasama dalam tim ketika bermain mobile legends</p> <p>18)Dalam bermain mobile legends, saya tidak pernah ikut taruhan</p> <p>24)Untuk bisa bermain mobile legends, saya tidak pernah mencuri untuk membeli kuota/saldo.</p>	<p>8)Saya begitu tidak peduli dengan orang yang sedang mengalami kesusahan/kesulitan.</p> <p>23)Saya cenderung tidak suka bekerja sama dalam tim</p> <p>29)Saya pernah mengikuti taruhan ketika bermain mobile legends</p> <p>37)Saya merasa tidak bisa khusyuk</p> <p>41)Saya pernah mencuri uang agar bisa bermain mobile legends.</p>

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	
			Vafourable	Unvafourable
4.	Dimensi Pengetahuan Agama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami isi kandungan Al-Qur'an 2. Memahami sejarah islam 3. Memahami rukun iman dan rukun islam 4. Memahami hukum-hukum Islam 	<p>9) Saya mengerti dan memahami kandungan isi al-quran</p> <p>30) Saya mengetahui sejarah perkembangan islam</p> <p>34) Saya sangat mengerti tentang rukun iman dan rukun islam</p> <p>38) Saya memahami hukum-hukum dalam islam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>4) Setiap membaca Al-Qur'an, saya tidak pernah memahami arti/maknanya</p> <p>14) Saya tidak tahu sejarah perkembangan islam</p> <p>19) Saya tidak mengerti rukun iman dan rukun islam</p> <p>25) Saya tidak begitu paham dengan hokum-hukum yang terdapat dalam islam.</p>
5.	Dimensi Penghayatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa khusyu dalam sholat 2. Merasa dekat dengan Allah 3. Merasa doanya sering dikabulkan 4. Merasa hati bergetar dan terpanggil ketika azan berkumandang 	<p>5) Saya merasa bisa khusyuk dalam sholat meskipun game yang saya mainkan belum selesai</p> <p>15) Ketika saya sholat dan berdoa, saya merasa begitu dekat dengan Allah</p> <p>20) Saya merasa doa saya sering dikabulkan Allah</p> <p>26) Ketika mendengar azan, saya merasa hati saya bergetar dan merasa sangat terpanggil</p>	<p>10) Saya merasa tidak bisa khusyuk karena game yang saya mainkan belum selesai</p> <p>31) Ketika saya sholat dan berdoa, saya merasa tidak bisa dekat dengan Allah</p> <p>35) Ketika mendengar azan saya tetap melanjutkan bermain game</p>

3.5. Populasi dan Sampel

3.5.1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti¹¹. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota yang tergabung dalam komunitas game mobile legend Yogyakarta. Adapun populasi subyeknya adalah orang yang beragama islam, aktif dan sering bermain bermain *game mobile legends*. Jumlah populasinya yaitu 120 orang.

3.5.2. Sampel

Menurut Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan mewakili karakteristik populasi. Apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 maka sampel dapat diambil semuanya, namun apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25 % dan seterusnya¹². Pada penelitian kali ini peneliti akan mengambil sampel 25% dari 120, jadi sampelnya berjumlah 30 responden.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting untuk memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan¹³.

Beberapa teknik dan metode dalam mengumpulkan data penelitian ini, diantaranya:

3.6.1. Kuesioner (angket)

Menurut Arikunto, kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden¹⁴. Angket berupa pernyataan

¹¹Arikunto, Suharimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm.

¹² *Ibid.*

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm,224.

mengenai adiksi bermain game mobile legend dan perilaku keagamaan. Kuesioner disebarkan secara langsung kepada responden dengan cara mendatangi lokasi penelitian dan menunggu sampai responden selesai mengerjakannya, serta memberikan petunjuk dan apabila ada pernyataan yang tidak dimengerti.

Jenis kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih saja salah satu dari jawaban yang dikehendaki, Jawaban yang disediakan dari setiap pertanyaan menggunakan jawaban nilai *skala likert* yang dikembangkan oleh *Rensis Likert* (1932). Bentuk standart *skala ikert* adalah satu sampai lima, namun yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari satu sampai empat saja, dengan pilihan nilai diantaranya yaitu “Sangat Tidak Sejutu” (STS) dengan bobot satu saja, “Tidak Setuju” (TS) dengan bobot dua, “Setuju” (S) bobot tiga, “Sangat Setuju” (SS) dengan bobot empat¹⁵. Pernyataan pada kuisisioner terbagi menjadi dua jenis yakni vafourable dan unvafourable, dengan besar skor pada masing-masing alternative jawaban sebagai berikut :

1. Vafourable

SS	: 4
S	: 3
TS	: 2
STS	: 4

¹⁴ Arikunto, Suharimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm. 194-195.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hlm. 92.

2. Unvarourable

SS	: 1
S	: 2
TS	: 3
STS	: 4

3.6.2. Wawancara

Menurut Arikunto wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi¹⁶. Penelitian ini juga melakukan wawancara untuk mendapatkan data yang sekiranya tidak didapat melalui penyebaran kuesioner.

3.6.3. Dokumentasi

Penelitian ini akan menggunakan teknik dokumentasi. Misalnya tentang data gambaran umum lokasi yang digunakan untuk main bareng, suasana lokasi, dan orang-orang yang bermain *mobile legends*.

3.7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.7.1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau sah suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tertinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah¹⁷. Cara untuk menguji validitas kepada responden di uji cobakan kepada responden untuk mengetahui tingkat validitas. Dalam uji coba ini disebarkan kepada 10 responden, kemudian di uji menggunakan SPSS 21. Butir pertanyaan tersebut dapat

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), Hlm. 270.

¹⁷ Arikunto, Suharimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), Hlm.

dikatakan valid apabila diperoleh r hitung $>$ r tabel, , tetapi jika diperoleh r hitung $<$ r tabel, butir pertanyaan tersebut tidak valid dan akan dihapus atau tidak digunakan untuk uji selanjutnya.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai suatu alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapalipun diambil akan tetap sama.

Reliabilitas dapat dilihat dari nilai alfa. Jika nilai alfa lebih besar dari nilai r tabel, maka dapat dikatakan reliable. Nilai r tabel yang digunakan adalah 0,60. Dengan kata lain nilai *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,60 ($>0,60$).

3.8. Analilis Data

3.8.1. Uji Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untu menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi¹⁸.

3.8.2. Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pada umumnya uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *One sample Kolmogorov-Smirnov test*, melalui cara ini diharapkan dapat menunjukkan normal atau

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm.89.

tidaknya distribusi data yang digunakan sebagai alat ukur penelitian. *One sample Kolmogorov-Smirnov* merupakan salah satu uji nonparametrik yang telah dibuktikan oleh beberapa ahli untuk data yang berasal dari satu sampel. Untuk melihat apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak, bisa dilakukan melalui pengujian menggunakan *software* SPSS 21. Syarat data dikatakan berdistribusi normal adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 (Sig. > 0.05).

3.8.3. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji ini digunakan untuk mengetahui hubungan fungsional antara satu variabel independen pada satu variabel dependen. Analisis persamaan regresi linear sederhana dan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 21, dengan rumus persamaan :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Dependent Variabel

a : *Constant*

b : Koefisien Regresi