

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metodologi penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.1.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, menurut Arikunto (2006: 12) pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap suatu data dan penampilan dari hasilnya. Sedangkan menurut Azwar (2008: 61) penelitian kuantitatif merupakan dengan suatu pendekatan yang menekankan pada data-data *numerical* (angka) kemudian diolah dengan menggunakan metode statistika.

3.2 Operasional variabel

3.2.1 Variabel Bebas (Independent Variable)

Menurut Siti Nurhayati (2012:21) variabel bebas (*independent variable*) adalah variabel yang nilainya tidak dipengaruhi oleh kelompok variabel lainnya. Variabel bebas secara umum dapat diartikan sebagai variabel yang berpengaruh positif maupun negatif terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam suatu penelitian biasanya dilambangkan dengan (X). Variabel independen pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Variabel bebas X : adiksi *game online*

3.2.2 Variabel Terikat/Tergantung (*Dependent Variable*)

Variabel dependent menurut Siti Nurhayati (2012: 21) merupakan variabel yang nilainya dapat berubah karena dipengaruhi oleh variabel lain. Variabel terikat juga bisa disebut sebagai variabel utama dalam sebuah penelitian yang paling difokuskan oleh para peneliti serta variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat juga bisa dilambangkan sebagai (Y) untuk suatu penelitian. Hakikat sebuah masalah mudah terlihat dengan mengenali berbagai variabel terikat yang digunakan dalam sebuah model variabilitas dari atau atas faktor ilmiah yang berusaha untuk di jelaskan oleh seorang peneliti. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen adalah :

- Variabel terikat Y: kualitas komunikasi interpersonal

3.3 Operasionalisasi konsep

Definisi operasionalisasi konsep menurut Suryabrata (2005: 29) adalah sifat-sifat hal yang dapat didefinisikan atau diamati.

1. Adiksi *game online* merupakan keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat sehingga tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan dari suatu hal yang berkaitan dengan *game online*, hal ini biasanya dilakukan setiap harinya dan dilakukan secara terus menerus tanpa ada rasa puas dalam dirinya. Adapun indikator nya :

- a. *Compulsion*

Dorongan atau tekanan yang kuat dari dalam untuk melakukan suatu hal secara terus menerus.

b. *Withdrawal*

Sebuah Upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri suatu hal apapun. Seseorang yang ketergantungan bermain *game* akan sulit untuk menarik atau menjauhkan dirinya dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, hal ini sama seperti seorang yang sudah mengalami kecanduan rokok yang sulit untuk lepas dari rokok.

c. *Tolerance*

Merupakan sikap menerima keadaan diri, dalam hal ini biasanya berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

d. *Interpersonal and health related problems*

Berkaitan dengan persoalan-persoalan interaksi sosial dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

2. Komunikasi interpersonal adalah interaksi antar dua orang atau beberapa orang, dimana pengirim (komunikator) dapat mengirim pesan secara langsung dan dapat diterima langsung oleh komunikan sehingga pesan yang di kirim akan langsung mendapat balasan. Adapun indikatornya:

a. Hubungan (*Contact*)

Kontak dalam hal ini biasanya dimulai dengan hubungan interpersonal, tahap kontak ialah waktu pertama kita melihat, mendengar, dan membaca pesan dari seseorang atau bisa juga disebut "*first impression*".

b. Keterlibatan (*involment*)

Pada tahap ini keterlibatan pengenalan dengan seseorang sudah lebih jauh.

c. Keakraban (*intimacy*)

Kita berkomitmen dengan diri sendiri dan mengembangkan suatu hubungan menjadi teman dekat atau kekasih.

d. *Deterioration* (kerusakan)

Merupakan suatu keadaan yang semakin memburuk, hal ini disebabkan karena terdapat kelemahan dalam suatu ikatan antara teman atau kekasih yang memburuk. Biasanya pada tahap ini terjadi karena tidak adanya kepuasan antar individu dengan individu lainnya sehingga mengakibatkan keadaan menjadi buruk.

e. *Repair* (perbaikan)

Ketika dalam suatu hubungan kita merasa keadaan menjadi memburuk, maka kita akan memperbaiki hubungan tersebut. Yaitu dengan cara memecahkan masalah yang terjadi dan mencari solusi yang terbaik.

f. *Dissolution* (pemutusan)

Tahap ini merupakan pemutusan suatu ikatan hubungan yang mengikat kedua belah pihak. Bila bentuk ikatan tersebut adalah suatu perkawinan, maka pemutusan hubungan biasanya dilambangkan dengan sebuah perceraian.

3.4 Populasi dan sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah kumpulan pengukuran atau data pengamatan yang dilakukan terhadap orang, benda, atau tempat. Populasi juga bisa dikatakan sebagai subjek yang akan dikenai generalisasi hasil penelitian. Sekelompok subjek ini memiliki cirri-ciri atau karakteristik yang membedakannya dari kelompok subjek lainnya (Masyhuri dan Zainudin, 2008: 212).

Populasi merupakan keseluruhan subjek dari penelitian (Arikunto, 2006: 41). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa UMY yang bermain *game online* baik yang menggunakan *smartphone* atau di warnet *game center*.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang nantinya akan diteliti secara mendalam. Menurut Arikunto (2006:139) yang dinamakan sampel adalah wakil dari suatu populasi yang ada. Apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik untuk diambil semuanya menjadi sampel sehingga nanti penelitiannya akan menjadi penelitian populasi. Namun bila subjeknya terlalu besar maka diambil kisaran 10-15% atau 20-25% saja.

Untuk menentukan ukuran sampel (*sample size*) dalam penelitian ini digunakan metode interval taksiran. Metode ini digunakan karena jumlah populasi dalam penelitian ini sulit diketahui atau tidak terhingga. Sehingga untuk menentukan sampel pada penelitian digunakan rumus:

$$n = \left\{ \frac{Za}{e} \right\}^2$$

n = jumlah sampel minimal.

Z = luas daerah pada kurva normal ditentukan sebesar 90%, maka Z = 1,65.

a = Standar deviasi (simpangan baku) dari populasi. Dalam hal ini karena ukuran populasinya tidak jelas, maka simpangan baku diasumsikan sebesar 50%, sehingga a = 0,50.

e = sampling eror ditentukan sebesar 10%, sehingga e = 0,10.

$$n = \left\{ \frac{1,65 (0,50)}{0,10} \right\}^2 = \{ 8,25 \}^2 = 68.0625 \text{ digenapkan menjadi } 70.$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas diperoleh jumlah sampel minimal sebanyak 70 responden.

3.4.3 Teknik pengambilan sampel

Penulis memutuskan bahwa penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan nilai probabilitas (*non probability sampling*). Dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Siti Nurhayati (2012:42), teknik *purposive sampling* ialah penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu supaya dapat memberikan sebuah informasi secara optimal. Kriteria yang ditetapkan dalam teknik ini yaitu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Tabel 3.1
Proporsi dan Sampel

No	FAKULTAS	JUMLAH MHS	PROPOSI	JUMLAH
1.	VOKASI	1.126	$\frac{1.126}{26.845} \times 70 = 2,93$	3
2.	FAKULTAS AGAMA ISLAM	3.126	$\frac{3.126}{26.845} \times 70 = 8,15$	8
3.	FAKULTAS EKONOMI	5.539	$\frac{5.539}{26.845} \times 70 = 14,4$	14
4.	FAKILTAS HUKUM	2.283	$\frac{2.283}{26.845} \times 70 = 5,95$	6
5.	FAKULTAS ISIPOL	5.184	$\frac{5.184}{26.845} \times 70 = 13,5$	14
6.	FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA	1.615	$\frac{1.615}{26.845} \times 70 = 4,52$	5
7.	FAKULTAS PERTANIAN	1.968	$\frac{1.968}{26.845} \times 70 = 5,13$	5
8.	FAKULTAS TEKNIK	3.602	$\frac{3.602}{26.845} \times 70 = 9,39$	9
9.	FKIK	2.402	$\frac{2.402}{26.845} \times 70 = 6,26$	6
	TOTAL	26.845		70

Sumber: SRV4PDDIKTI Tahun 2018/2019

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Suatu instrumen yang valid atau benar adalah yang mempunyai validitas tinggi atau kemampuan untuk mengukur atas apa yang akan diukur dalam sebuah penelitian. Sebaliknya jika instrumennya kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Menurut Sugiyono (2017:121) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Data dapat dikatakan valid apabila nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil ($<0,05$).

2. Uji Reabilitas

Reliabilitas menurut Dwi Susilo (2015:30), adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu instrumen atau kuesioner dapat dipercaya apabila sudah digunakan berulang-ulang sehingga hasil pengukurannya dapat konsisten. Alat yang digunakan untuk uji reabilitas yaitu menggunakan rumus *alpha cronbach*. Data dapat dikatakan reabilitas apabila nilai *cronbach alpha* lebih besar ($>0,60$).

3.6 Teknik pengumpulan data

Merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui metode pengumpulan, maka penulis tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.²

1. Observasi

Observasi atau disebut juga dengan metode pengamatan, menurut Arikunto (2006:151) metode observasi merupakan suatu kegiatan pemusatan perhatian

² Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 308.

terhadap suatu objek menggunakan seluruh panca indra. Sehingga observasi dapat dilakukan melalui pengelihatatan, pendengaran, peraba, dan pengecap.

Tujuan dilakukannya suatu observasi yaitu guna memperoleh data tentang suatu masalah yang terjadi sehingga nantinya diperoleh pemahaman sebagai alat pembuktian informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Observasi ini dilakukan terhadap mahasiswa yang bermain *game online* baik melalui warnet game atau *smartphone*.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar-daftar pertanyaan untuk diisi oleh para responden. Responden adalah orang yang memberikan tanggapan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disajikan. Pertanyaan dibedakan menjadi dua macam yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup.

Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang jawabanya tidak disediakan oleh. Sedangkan pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang jawabanya sudah disediakan oleh peneliti. Angket dalam penelitian ini menggunakan teknik tertutup.

Dalam penelitian ini digunakan kuesioner dengan skala likert's (skala 5 poin). Skala Likert's digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden tentang objek yang sedang diteliti. dimana pada masing-masing jawaban diberikan skor antara lain :

- Tidak Setuju dengan skor 1
- Sangat Tidak Setuju dengan skor 2
- Kadang-kadang dengan skor 3
- Setuju dengan skor 4
- Sangat setuju dengan skor 5

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006:158) peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan catatan harian dan lain sebagainya. Dokumentasi juga merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Hal ini karena sebagian besar fakta dan data sosial tersimpan dalam bentuk dokumentasi.

3.7 Teknik Analisis data

3.7.1 Uji Asumsi Klasik

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menurut Dwi Susilo (2015: 41) digunakan untuk mengetahui apakah variabel residual/pengganggu yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Distribusi data yang tidak normal terjadi karena terdapat nilai ekstrem dalam data yang diambil. Menurut Siti Nurhayati (2012: 81) cara mendeteksi apakah data berdistribusi normal atau tidak dilakukan menggunakan “*histogram regression*” yang sudah distandarkan atau menggunakan analisis “chi kuadrat” kolmogorovsmirnov. Data dikatakan normal jika nilai kolmogorov-smirnov $Z < Z$ tabel, atau nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari α ($>0,05$).

2. Uji Multikolinearitas

Menurut Dwi Susilo (2015:48), persamaan regresi mengandung gejala multikolinearitas, apabila terjadi korelasi yang mendekati sempurna antar variabel bebas. Menurut Siti Nurhayati (2012: 81) cara mendeteksi ada tidaknya gejala multikolinearitas yaitu dengan cara melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dari setiap variabel bebas (X) terhadap variabel terikatnya (Y). Jika nilai VIF lebih kecil (≤ 10) maka di dalam model regresi tidak terjadi atau tidak adanya gejala multikolinearitas.

3. Uji Heteroskedastisitas

Adanya heretoskedastisitas menurut Siti Nurhayati (2012: 82) menunjukkan bahwa adanya varians variabel dalam model yang tidak sama/konstan. Untuk melihat ada tidaknya gejala heteroskedastisitas nilai residu pada model regresi, digunakan metode grafik Park Gleysler, dimana apabila nilai probabilitas koefisien regresi masing-masing variabel bebas lebih besar dari α ($>0,05$) maka di dalam model tersebut tidak mengandung unsur heteroskedastisitas

4. Uji linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (Linearity) kurang dari 0,05

3.7.2 Analisis Regresi Linier Sederhana

Metode analisis data yang digunakan adalah regresi linier yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini akan menguji pengaruh adiksi bermain game online terhadap kualitas komunikasi mahasiswa UMY.

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = Variabel dependen

a = konstanta

b = koefisien arah atau koefisien regresi

x = Variabel independent

3.7.3 Uji Hipotesis

1. Uji t (Uji secara parsial)

Uji t statistik ini pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas (*independent*) secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini uji statistik t digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu :

H_a : Adiksi game online (X), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

H_o : Adiksi game online (X), secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

- Kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis:

- a. Membandingkan nilai signifikan dengan nilai α (0,05)

Nilai signifikan dapat dilihat pada hasil output regresi pada kolom (sig) Jika signifikan < 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Jika signifikan > 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

- b. Membandingkan nilai statistic t hitung dengan t tabel

Nilai statistik t dapat dilihat pada hasil output regresi pada kolom (t).

Jika nilai statistik t hitung > t tabel maka (H_a) hipotesis diterima

Jika nilai statistik t hitung < t tabel maka (H_a) hipotesis ditolak

2. Uji F (secara simultan)

Uji F statistik digunakan untuk menguji besarnya pengaruh dari seluruh variabel independen secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini uji statistik F digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu :

Ha : Adiksi game online (X), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

Ho : Adiksi game online (X), secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

- Kriteria penerimaan hipotesis diterima atau ditolak

- a. Membandingkan signifikan dengan nilai α (0,05)

Nilai signifikan dapat dilihat pada hasil output regresi pada kolom (sig).

Jika signifikan $< 0,05$ maka hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Jika signifikan $> 0,05$ maka hipotesis alternatif (Ha) ditolak.

- b. Membandingkan nilai statistik F hitung dengan F tabel

Nilai statistik F dapat dilihat pada hasil output regresi pada kolom (F).

Jika nilai statistik F hitung $> F$ tabel maka (Ha) hipotesis diterima.

Jika nilai statistik F hitung $< F$ tabel maka (Ha) hipotesis ditolak.