

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

3.1.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif non-eksperimen. Dengan fokus dalam bentuk regresi linier sederhana, yakni penelitian ini akan mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel lain yang menjadi fokus penelitian. Pengertian regresi linier sederhana menurut Sugiyono (2008:261) menyatakan bahwa regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosi pada mahasiswa. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik regresi sederhana untuk mengungkap ada tidaknya dan seberapa besar pengaruh game online terhadap kecerdasan emosi, kecanduan game online sebagai variabel bebas (X) terhadap kecerdasan emosi sebagai variabel terikat (Y). Adapun rancangan penelitian dapat dijelaskan pada gambar berikut:



Grafik 3.1

3.1.2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183

3.1.3. Populasi dan sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016:119). Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa S1 UMY yang bermain game 1-3 jam per hari yang berjumlah 20,563 dengan menghitung ukuran sampel yang dilakukan menggunakan rumus isaac dan michael untuk menentukan berapa banyak sampel yang akan peneliti ambil menurut (sugiyono, 2016: 128).

Rumus Isaac dan Michael untuk menentukan sampel sebagai berikut:

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

S = jumlah sampel

$\lambda^2\pi$ = harga chi kuadrat 2.706 (10%)

N = jumlah populasi

P = peluang benar (0.5)

Q = peluang salah (0.5)

d = perbedaan antara sampel yang diharapkan dengan yang terjadi perbedaan. (tingkat kesalahan dalam sampel ini adalah 10%).

Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan tersebut:

$$s = \frac{2.706 \times 20,563 \times 0.5 \times 0.5}{10\%^2 \times (20,563 - 1) \times 2.706 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$s = \frac{13,910.8695}{139.10193} = 99.9 \text{ Maka disesuaikan dengan peneliti menjadi 100 responden.}$$

Berdasarkan perhitungan diatas sampel yang mejadi responden dalam penelitian ini di sesuaikan menjadi sebanyak 100 orang dari seluruh total mahasiswa S1 UMY yang bermain 1-3 jam per hari, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk hasil pengujian yang lebih baik. Sampel yang diambil berdasarkan teknik probability sampling; simple random sampling, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota pupulasi (mahasiswa) untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik insidental, seperti yang dikemukakan (Sugiyono 2016 :122), bahwa sampling insidental adalah penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti maka dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data.

3.1.4. Oprasionalisasi Konsep

Didalam penelitian ini terdapat dua buah konsep penelitian yang perlu dioperasionalisasikan, yaitu:

3.1.4.1.Kecerdasan Emosi (Variabel Y)

Menurut (Goleman, 2005: 512) kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang dalam mengatur kehidupannya dengan intelegensi, menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial.

3.1.4.2. Kecanduan Game online (Variabel X).

Kecanduan game online adalah suatu perilaku kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus-menerus dalam memainkan game online atau game yang dimainkan banyak orang dalam satu waktu melalui koneksi internet demi mendapat kepuasan tersendiri, dimana hal ini sulit diakhiri atau adanya kesulitan dalam membatasinya. Kecanduan game online dapat diartikan sebagai perilaku bermain game online yang diulang-ulang sehingga menghabiskan banyak waktu dan membuat pemain terbiasa hingga menjadi kesulitan berhenti dari bermain. Meski pemain mengetahui dan menyadari dampak buruk akibat bermain game online yang berlebihan, pemain tetap bermain karena telah ketergantungan dan sulit membatasi atau menghentikan perilaku tersebut.

Data ini akan diperoleh dari hasil pengisian skala yang diadaptasi dari skala kecanduan game online oleh (Lemmens dkk, 2012: 3). Lemmens dkk menyebutkan ada tujuh aspek dari kecanduan game online, yaitu arti (salience); toleransi; modifikasi mood, pengulangan (Relapse), penarikan (Withdrawal), konflik, dan masalah. Skor yang tinggi pada skala ini menunjukkan pemain game online yang memiliki tingkat kecanduan yang tinggi dan sulit mengakhiri kebiasaan atau perilakunya dalam memainkan game online secara terus-menerus demi mendapat kepuasan yang diinginkan. Sebaliknya, pemain game online dengan skor kecerdasan emosi yang rendah menunjukkan kemampuannya dalam mengendalikan dan membatasi perilaku bermain game onlinenya meski artinya juga harus mendapat kepuasan yang terbatas dari game online yang dimainkannya.

3.1.5. Instrument Penelitian

Skala kecanduan game online yang dikembangkan oleh Lemmens dkk yang dimodifikasi oleh peneliti berdasarkan konsep teori (Lemmens dkk, 2012: 3). Dan skala kecerdasan emosi yang dipakai peneliti adalah menurut teori (Goleman, 2005: 512).

3.1.5.1. blueprint kecerdasan emosi

Tabel 3.1

Ciri-ciri	Aitem		total
	Favourable	unfavourable	
Mengenal emosi diri	4,16,40,37	28,30,6,9	8
Mengelola emosi	33,24,29,15	36,26,17,5	8
Memotivasi diri sendiri	3,12,19,1	20,25,32,35	8
Mengenal emosi orang lain (empati)	2,7,8,10	27,31,38,13	8
Membina hubungan/keterampilan sosial	11,14,18,23	39,22,34,21	8
Total	20	20	40

3.1.5.2. blueprint kecanduan game online

Tabel 3.2

Ciri-ciri	Aitem		total
	Favourable	unfavourable	
Arti (<i>Saliance</i>)	5,8,1	12,16,20	6
Toleransi (<i>Tolerance</i>)	2,18,29	10,13,22	6
Modifikasi <i>Mood</i> (<i>Mood Modification</i>)	42,14,26	3,34,27	6
Pengulangan (<i>Relapse</i>)	35,40,6	4,7,9	6
Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	11,15,17	19,24,21	6
Konflik (<i>Conflict</i>)	23,25,28	41,33,39	6
Masalah (<i>Problems</i>)	30,38,32	31,36,37	6
Total	21	21	42

3.1.6. Teknik Pengumpulan Data

Data dihimpun dengan menyebarkan pertanyaan-pertanyaan terbuka dan tertutup melalui kuisisioner yang telah dibuat, dengan cara sebagai berikut:

3.1.6.1. Menentukan sampel secara acak dan *insidental* seperti yang dijelaskan atau menggunakan metode probability sampling dengan jumlah sebesar 100 sampel.

3.1.6.2. Penyebaran kuisisioner secara manual dengan menggunakan hardcopy kuisisioner yang telah dibuat.

3.1.6.3. Menggunakan kuisisioner online dengan cara memanfaatkan akses gratis <http://form.google.co.id>

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan adalah angket dengan skala model pemeringkatan skala likert alternatif jawaban dalam skala ini dengan menggunakan 5 bentuk, penilaian dari skala ini dari 1-5 yaitu:

- a. Tidak pernah = 1

- b. Pernah = 2
- c. Neutral = 3
- d. Sering = 4
- e. Sangat sering = 5

3.1.7. Validitas & Reliabilitas

1. Validitas Data

(Ismail, 2015: 81), Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pertanyaan atau pernyataan dalam kuisisioner dapat dimengerti oleh responden. Kuisisioner di uji validitasnya untuk mengetahui bagaimana skala (alat ukur) mampu mengukur apa yang ingin di ukur. Mengukur validitas data dari hasil jawaban responden pada penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment Pearson*.

Awalnya peneliti mengurus surat ke Universitas Islam Indonesia setelah itu peneliti memberikan surat kepada kepala humas Universitas Islam Indonesia setelah peneliti memberikan surat, peneliti langsung mencari subyek untuk mengisi angket pernyataan yang dibuat sebelum peneliti memberikan angket peneliti menyakan perihal bermain game online atau tidaknya.

Setelah uji validitas data dari 82 pernyataan skala kecanduan game online dan skala kecerdasan emosi maka terdapat item 22 yang gugur yaitu:

blueprint kecanduan game online

Tabel 3.3

Ciri-ciri	Aitem		total
	favourable	unfavourable	
Arti (<i>Saliance</i>)	5,8,1	12,16,20	6
Toleransi (<i>Tolerance</i>)	2, 18,29	10, 13,22	6
Modifikasi <i>Mood</i> (<i>Mood Modification</i>)	42,14,26	3,34,27	6
Pengulangan (<i>Relapse</i>)	35,40,6	4,7,9	6
Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	11,15,17	19, 24,21	6
Konflik (<i>Conflict</i>)	23,25,28	41,33,39	6
Masalah (<i>Problems</i>)	30,38,32	31, 36,37	6
Total	21	21	42

blueprint kecerdasan emosi

Tabel 3.4

Ciri-ciri	Aitem		total
	Favourable	unfavourable	
Mengenal emosi diri	4,16,40,37	28,30, 6,9	8
Mengelola emosi	33,24,29,15	36,26,17,5	8
Memotivasi diri sendiri	3,12,19,1	20,25, 32,35	8
Mengenal emosi orang lain (empati)	2,7,8,10	27, 31,38,13	8

Membina hubungan/keterampilan sosial	11,14,18,23	39,22,34,21	8
Total	20	20	40

Yang berwarna hitam adalah item yang valid dalam uji coba skala dan yang berwarna hitam tebal item yang gugur dalam uji skala (selengkapnya dapat dilihat dalam lampiran).

2. Reliabilitas

(Sugiyono, 2016 :178), Pengujian instrument dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Secara *eksternal* pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan *gabungan keduanya*. Secara internal internal reliabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis *konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen* dengan tehnik tertentu.

Reliabilitas diukur menggunakan uji koefisien *Alpha Cronbach* terhadap skor jawaban responden yang dihasilkan dari instrumen penelitian yakni angket. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *alpha* dengan uji signifikan dilakukan pada taraf $\alpha = 0.05$. Hasilnya sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
.937	40

Cronbach's Alpha	N of Items
.945	42

3.1.8. Analisis Data

1. Uji regresi linier sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Bila variabel bebas terhadap variabel terikat maka dapat diprediksi besarnya. Analisis regresi juga dapat dilakukan untuk mengetahui linearitas variabel terikat dengan variabel bebasnya, karena dalam melakukan analisis korelasi

parametrik terlebih dahulu harus diketahui apakah variabel-variabel yang akan dikorelasikan itu merupakan regresi linear atau regresi nonlinear, karena linearitas dan nonlinearitas akan menentukan teknik analisa korelasi mana yang akan dipergunakan dalam menganalisis data. Analisis regresi juga dapat menunjukkan ada atau tidak adanya data yang *outlier* atau data yang ekstrem.