

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang berupa angka-angka kemudian hasil data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan statistik.¹ Dalam melakukan penelitiannya, seorang peneliti mencatat dan melakukan pengumpulan data melalui secara langsung terjun dilapangan. Adapun sasarannya adalah anak-anak pemain *game online* yang berada di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara. Paenelitian lapangan ini bertujuan agar seorang peneliti memperoleh data yang konkrit mengenai rumusan masalah dalam penelitian ini.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, yaitu pendekatan yang digunakan untuk menggambarkan mengenai gejala yang ada pada saat penelitian dilakukan, dengan tujuan agar suatu permasalahan dapat dipecahkan berdasarkan fakta-fakta yang ada. Adapun halnya dalam penelitian ini yang digunakan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang berkaitan pada variabel yang telah dipilih, yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *self-awareness* dengan kecanduan *game online* anak-anak di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara.

B. Setting Penelitian

Setting penelitian merupakan waktu dan tempat yang telah dijadikan oleh peneliti sebagai objek dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara karena didaerah tersebut menarik bagi peneliti untuk dilakukan penelitian yaitu terdapat banyak anak-anak yang kecanduan dalam bermain *game online*. Adapun pada penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2024 – Februari 2024.

C. Populasi dan Sampel

Populasi dalam bahasa inggris yaitu *population*, yang artinya jumlah penduduk.² Populasi adalah subjek dan objek keseluruhan dalam penelitian yang terdapat pada suatu wilayah dan dijadikan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015) 7.

² Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Kencana, 2017), 109.

sebagai pertanyaan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya baik bersifat keseluruhan unit maupun individu yang mencakup pada ruang lingkup penelitian.³ Adapun populasi pada penelitian ini adalah anak-anak pemain *game online* yang ada di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara yang berjumlah 32 orang dengan target sasaran pada anak pendidikan SD hingga baru menginjak pada jenjang pendidikan SMP.

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik untuk dilakukan penelitian. Menurut teori yang dinyatakan oleh Suharsimi Arikunto bahwa ketetapan pengambilan sampel dari populasi apabila kurang dari 100 akan lebih baiknya apabila diambil semua saja, sehingga akan menjadi penelitian populasi. Namun subjeknya apabila lebih dari 100 maka pengambilan dapat dilakukan sebesar minimal 10% atau 15%-25% bahkan lebih dari tersebut.⁴ Sehingga dalam pengambilan sampel pada penelitian ini, seorang peneliti mengambil seluruh dari populasi yaitu berjumlah 32 orang yang akan menjadi sampel.

Adapun berdasarkan jenis teknik sampling yang digunakan untuk penelitian dibagi menjadi 2 jenis yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Dimana *probability sampling* terdiri dari *proportionate stratified random sampling*, *simple random sampling*, *disproportionate stratified random sampling*, dan *area random*. Sedangkan *nonprobability sampling* terdiri dari *systematic sampling* atau sampling sistematis, *quota sampling* atau sampling kuota, *accidental sampling* atau *accidental sampling*, *sampling jenuh*, *sampling purposive* serta *snowball sampling*.

D. Desain dan Definisi Operasional Variabel

1. Desain Penelitian

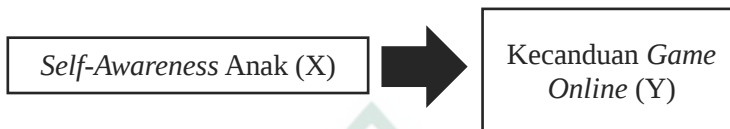
Variabel dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun yang dimaksud variabel bebas dalam penelitian ini ialah variabel yang telah mempengaruhi variabel terikat, sedangkan variabel terikat ialah variabel yang telah dipengaruhi oleh variabel bebas itu sendiri. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah *self-*

³ Muhammad Muhyi, dkk., *Metodologi Penelitian*, ed. Liknin Nugraheni (Surabaya: Adi Buana University Press, 2018), 41.

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 107.

awareness, sedangkan variabel terikatnya adalah kecanduan *game online*. Adapun gambaran skemanya sebagai berikut:

Gambar 3.1.
Pengaruh Antar Variabel Penelitian



2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu pemberian definisi pada variabel penelitian yang diuraikan berdasarkan karakteristik dari variabel yang telah diamati. Berikut mengenai gambaran dari definisi operasional variabel pada penelitian ini:

1) *Self-awareness* (X)

Self-awareness merupakan suatu kemampuan seseorang mengenai bagaimana ia dapat memahami tentang suatu perasaan, pikiran, serta penilaian terhadap dirinya maupun orang lain yang mencakup perasaan yang dialami dan timbulnya suatu perilaku akibat perasaan tersebut.

Adapun yang menjadi tolak ukur untuk mengetahui tingkat tinggi atau rendahnya variabel *self-awareness* (X) yang terdapat pada penelitian ini memuat beberapa indikator yang diantaranya:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Variabel *Self-Awareness*

	Indikator	Item	
		Favorable	Unfavorable
Variabel <i>Self-Awareness</i>	Kesadaran dalam memahami perasaan atau bentuk emosi yang ada pada dirinya	1,4,5,8	2,7,10
	Kemampuan dalam menyadari perilaku yang telah dilakukan	3,6	9,11,13
	Bersikap tegas dalam mengambil suatu tindakan atau keputusan.	12	14,17,19
	Percaya terhadap kemampuan	15,16	18,20
	Menyadari kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya	21,22,25,27	23,28
	Menerima anjuran dari orang lain	24,30	26,29

2) Kecanduan *game online* (Y)

Kecanduan *game online* merupakan suatu pola perilaku pemain dalam memainkan *game* dengan mode internet atau

online yang dimainkan secara berlebihan dalam penggunaannya karena adanya pemikiran dan dorongan yang tinggi untuk berfokus dalam pencapaian game yang dimainkannya secara terus menerus hingga dapat merugikan dirinya sendiri.

Adapun yang menjadi tolak ukur untuk mengetahui tingkat tinggi atau rendahnya variabel kecanduan *game online* (Y) yang terdapat pada penelitian ini memuat beberapa indikator yang diantaranya:

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Kecanduan Game Online

	Indikator	Item	
		Favorable	Unfavorable
Variabel Kecanduan Game Online	Dorongan agar bermain game terus menerus	2,3,6	4
	Selalu terikat dalam bermain game online	1,5,7,9,10	-
	Permasalahan dalam hal interaksi maupun pribadi	8,11,12,14,17,18,20	-
	Toleransi dalam memainkan game online.	13,15,16,19	-

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam instrument akan memiliki kualitas yang baik jika saja instrumen tersebut memenuhi dua hal, yaitu telah lolos uji pada validitas dan reliabilitasnya.⁵ Adapun yang terkait dalam penelitian ini diantaranya:

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan salah satu ciri yang harus ada pada instrumen dalam melakukan pengukuran karena berhubungan langsung dengan layak atau tidaknya data yang digunakan dalam penelitian ini dan dapat dipercaya atau tidak kebenarannya sesuai dengan catatan dilapangan.

Adapun tahapan dalam melakukan uji validitas instrumen pada angket penelitian ini yaitu:

a. Uji Validitas Konstruk

Uji validitas konstruk adalah pengujian validitas yang berkaitan dengan ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur suatu konsep yang diukurnya berdasarkan kesesuaian konstruksi

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 12.

butir aitem pada angket yang ditulis beserta kisi-kisinya.⁶ Dalam pengujian validitas data pada angket penelitian ini seorang peneliti meminta pertimbangan terhadap orang yang ahli dan professional dalam bidangnya yaitu kepada Fajar Rosyidi, M.Pd. selaku dosen pembimbing dalam penulisan penelitian ini.

b. Uji Validitas Tiap Butir Aitem

Setelah mendapat persetujuan dari uji konstruk kemudian peneliti melanjutkan uji coba instrumen. Instrumen angket diuji cobakan kepada responden yang berada diluar anak-anak Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara dengan kriteria masih berada diwilayah Kabupaten Jepara dan memiliki karakteristik halnya pemain *game*. Kemudian mengenai hasil data yang telah diperoleh dari uji coba instrumen, selanjutnya hasil angket responden akan digunakan untuk menguji validitas tiap butir aitem pada angket tersebut terkait valid atau tidaknya, apabila hasil uji butir angket yang telah dilakukan oleh peneliti hasilnya valid, maka nantinya aitem pernyataan akan digunakan sebagai instrumen untuk penelitian yang selanjutnya, yang akan ditujukan kepada responden yang sesungguhnya. Sebaliknya apabila hasil pengujian validitas pada butir aitem pernyataan terdapat data yang tidak valid, maka aitem pernyataan tersebut tidak akan digunakan oleh peneliti sebagai instrumen untuk penelitian yang selanjutnya. Pada tahap pengujian validitas butir angket dilakukan dengan menggunakan *Item Corrected Total Correlation* dengan ketentuan apabila $r_{hitung} \geq 0,3$ maka butir aitem dinyatakan valid, kemudian sebaliknya, apabila nilai $r_{hitung} < 0,3$ maka butir aitem pernyataan tersebut adalah tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas adalah tahap pengujian instrumen dengan melihat tingkat konsistensi hasil dari sebuah alat ukur dalam mengukur subjek yang sama atau berbeda.⁷ Pada tahap pengujian uji reliabilitas ini, mengenai perhitungannya peneliti akan menggunakan bantuan dengan program SPSS versi 27. Pada tahap pengujian yang dilakukan dengan menggunakan bantuan program

⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 127-128.

⁷ Diah Budi Astuti dan Agustinus Bandur, *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018) 210.

SPSS dapat dilihat berdasarkan uji *cronbach alpha*. Adapun dasar dalam pengambilan keputusan ujinya yaitu, apabila hasil dari nilai yang telah diuji memperoleh *cronbach alpha* $> 0,70$ maka instrument dapat dikatakan reliabel. Sebaliknya apabila nilai yang dihasilkan dari *cronbach alpha* $< 0,70$ tentunya instrument dikatakan tidak reliabel.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket atau Kuesioner

Pengumpulan data responden yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode berupa angket. Adapun yang dimaksud dengan angket dalam penelitian ini yaitu cara pengumpulan data responden yang dilakukan peneliti dalam memberikan lembaran yang isinya berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan dengan objek penelitian.⁸ Adapun angket yang digunakan oleh peneliti ialah berupa pernyataan atau pertanyaan yang sifatnya tertutup, yang bertujuan memudahkan responden dalam menjawab pernyataan dan akan lebih memudahkan bagi peneliti dalam melakukan proses menganalisis data.

Angket yang disebar oleh peneliti ialah berupa lembaran-lembaran kertas yang telah di *print out* dan kemudian dibagikan kepada anak-anak yang mempunyai karakteristik bermain *game online* diponsel atau *smartphone*. Untuk melakukan pengukuran pada data angket yang disebar ini peneliti menggunakan skala likert dengan empat kategori pilihan atau jawaban diantaranya ialah sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu interaksi dalam bentuk percakapan dua orang atau lebih yang dalam melakukannya atas dasar tanpa paksaan dan tanpa rekayasa.⁹ Peneliti melakukan wawancara dalam penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi data dan informasi dari responden yang memiliki kaitan *self-awareness* dan kecanduan *game online* yang telah menjadi variabel penelitian ini, yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi responden atau pemain *game* yang ada pada saat itu. Proses wawancara dilakukan oleh peneliti dengan cara

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009) 142.

⁹ Fadhallah, *Wawancara* (Jakarta Timur: UNJ Press, 2021) 1-2.

mewawancarai pada anak-anak pemain *game online* di Desa Sengonbugel Kabupaten Jepara.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan dan penyimpanan mengenai suatu informasi guna untuk mendapatkan data dari objek yang telah menjadi sasaran. Adapun dokumentasi dalam penelitian ini halnya berupa beberapa foto responden pemain *game online*, hasil sebaran angket *self-awareness* dan kecanduan *game online* yang berisi jawaban mengenai suatu pernyataan dari responden yang menjadi sasaran.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan salah satu kegiatan mengolah data pada suatu penelitian yang dilakukan dengan memeriksa data dari hasil responden dilapangan.¹⁰ Adapun halnya dalam penelitian ini, bahwa kegiatan analisis data yang telah diperoleh dari responden dilakukan untuk menjawab dari rumusan masalah yang diteliti diajukan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat *self-awareness* dan tingkat kecanduan *game online*.

Kemudian pada tahap uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pada ke dua variabel dalam penelitian ini. Dalam melakukan uji hipotesis pada ke dua variabel penelitian, peneliti menggunakan teknik uji t-hitung yang di uji dengan menggunakan bantuan *SPSS* setelah itu akan dilanjut melakukan uji signifikansi dan menentukan arah pengaruh apakah bernilai positif atau negatif. Adapun berikut ini tahapan-tahapan dalam melakukan analisis data diantaranya:

1. Penskoran

Adapun penskoran yang dimaksud dalam penelitian ini ialah pemberian nilai atau skor pada setiap butir aitem angket yang telah disebarkan kepada responden dan kemudian dilakukan penjumlahan yang digunakan untuk mengukur tingkat kesadaran diri dan tingkat kecanduan *game online* pada anak-anak pemain *game* di Desa Sengonbugel. Adapun dalam penilaian pada setiap butir aitem penelitian ini halnya berupa skala likert. Dalam penggunaan skala likert, jawaban disetiap aitem biasanya

¹⁰ Diah Budi Astuti dan Agustinus Bandur, *Validitas Dan Reliabilitas Penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018) 210.

mempunyai tingkat dari sangat negatif hingga sangat positif.¹¹ Adapun diantara pilihan katanya yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), sangat setuju (SS).

Namun dalam pemberian skor dalam penelitian ini, seorang peneliti menggunakan 4 opsi dengan menghilangkan netral (N) sehingga opsi diantaranya ialah sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), sangat setuju (SS). Adapun dalam pemberian skoring pada butir aitem angket atau kuesioner bersifat *favorable* dan *unfavorable*, Adapun cara penskoran pada ke dua variabel dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Tabel 3.3.
Tabel Skoring Butir Angket

Favorable		Unfavorable	
Jawaban	Skor	Jawaban	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

2. Menentukan Kategori

Setelah peneliti melakukan penjumlahan nilai pada setiap butir soal, kemudian peneliti akan melakukan penentuan kategori pada setiap responden baik pada angket *self-awareness* maupun angket kecanduan *game online*. Adapun langkah dalam menentukan kategori, peneliti akan mengkategorikan responden ke dalam 3 kriteria, yaitu kategori rendah, sedang, dan tinggi. Berikut mengenai rumus yang digunakan oleh peneliti dalam menentukan kategori responden berdasarkan hasil dari perolehan nilai angket diantaranya:

1. Rendah : $X < M - 1SD$
2. Sedang : $M - 1SD \leq X < M + 1SD$
3. Tinggi : $M + 1SD \leq X$

Keterangan:

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015) 93.

X : Skor variabel pada setiap responden

M : Mean atau rata-rata

SD : Standar Deviasi¹²

Selain itu adapun dalam mencari pengkategorian dari seluruh hasil responden pada setiap variabel dapat ditentukan terlebih dahulu dengan mencari nilai rata-rata dari hasil data responden tersebut, hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tingginya tingkat *self-awareness* dan seberapa tingginya tingkat kecanduan *game online* pada anak-anak di Desa Sengonbugel. Sedangkan untuk mengetahui nilai rata-rata pada angket seluruh data responden variable instrumen, peneliti akan menghitungnya dengan menggunakan bantuan SPSS versi 27.

Deskriptif Statistik

Menurut pendapat sugiyono analisis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh dari hasil dilapangan tanpa bermaksud menyimpulkan yang berlaku untuk umum.¹³ Adapun tujuan dari deskriptif statistik ini hanyalah untuk memberikan suatu informasi mengenai gambaran umum tentang responden yang menjadi obyek penelitian ini. Hasil data yang diperoleh dari penyebaran angket *self-awareness* dan kecanduan *game online* peneliti akan mendiskripsikan pada ke dua variabel tersebut dengan menggunakan pendekatan deskriptif statistik yang akan dihitung dengan bantuan program IBM SPSS Statistics 27. Adapun, berikut mengenai ukuran pemusatan data yang terdiri dari:

- a. Jangkauan
 - b. Menentukan jumlah kelas interval
 - c. panjang kelas interval
 - d. Mean
 - e. Modus
 - f. Standar Deviasi
3. Uji Asumsi Klasik
 - a. Uji normalitas

Pengujian normalitas penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data pada angket telah

¹² Darwita Manalu dkk., "Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas V Muatan Pelajaran Ips Sd Santo Thomas 2 Medan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 no. 1 (2023): 3687–3688.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009) 147.

berdistribusi normal ataukah tidak. Dalam tahap pengujian normalitas akan dilakukan oleh peneliti pada ke dua variabel angket dalam penelitian ini, yaitu terhadap variabel X (*self-awareness*) dan variabel Y (kecanduan *game online*). Adapun dalam melakukan pengujiannya, teknik yang akan digunakan oleh peneliti ialah dengan menggunakan *Kolmogorov-smirnov* yang hasilnya akan dihitung dengan program *SPSS 27 Version*. Kemudian, mengenai ketentuan pengambilan keputusannya ialah apabila $\text{sig (p-value)} > 0.05$ maka data sebaran angket dikatakan berdistribusi normal dan sebaliknya apabila $\text{sig (p-value)} < 0.05$ maka data sebaran angket tidaklah berdistribusi normal.¹⁴

b. Uji linearitas

Pada tahap uji linearitas penelitian ini akan dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana bentuk pengaruh yang terjadi pada variabel X (*self-awareness*) terhadap variabel Y (kecanduan *game online*). Dalam melakukan pada uji linearitas ini, peneliti akan melakukan perhitungan dengan menggunakan program *IBM SPSS statistics 27*. Dengan keterangan apabila $\text{sig. (p-value)} > 0.05$ maka pengaruh variabel X terhadap variabel Y dikatakan linear, namun sebaliknya apabila $\text{sig. (p-value)} < 0.05$ maka pengaruh variabel X terhadap variabel Y memiliki arti tidak linear.

4. Uji Hipotesis

Setelah melakukan berbagai analisis data di atas yang telah didapatkan dari responden, kemudian dalam uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas (*self-awareness*) memiliki pengaruh terhadap variabel terikat (kecanduan *game online*) ataukah tidak, akan dilakukan dengan menggunakan analisis regresi sederhana dengan melihat pada nilai sig. Jika saja nilai sig yang diperoleh $< 0,05$ maka terdapat pengaruh antara variabel *self-awareness* terhadap kecanduan *game online*. Sedangkan sebaliknya, jika nilai sig diperoleh $> 0,05$ maka tidak terdapat pengaruh antara variabel *self-awareness* terhadap kecanduan *game online*.

Kemudian untuk mengetahui sifat pada pengaruh ke dua variabel apakah memiliki sifat yang positif dan signifikan ataukah tidak peneliti akan melakukan perhitungan dengan menggunakan

¹⁴ Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis*, ed. Teddy Fiktorius (Pontianak: Klik Media, 2020), 18.

uji-t, yang dapat dilihat berdasarkan pada perolehan nilai atau skor t-hitung yang akan dihitung dengan cara menggunakan bantuan program SPSS. Jika hasil yang diperoleh pada t-hitung bernilai positif maka variabel bebas (X) memiliki pengaruh positif terhadap variabel terikat (Y). Sebaliknya, jika hasil yang diperoleh pada t-hitung bernilai negatif maka variabel bebas (X) memiliki pengaruh yang negatif terhadap variabel terikat (Y).

Langkah selanjutnya untuk mengetahui model persamaan yang mendefinisikan hubungan antara variabel *self-awareness* dengan kecanduan *game online* dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus persamaan regresi linear sederhana diantaranya :

$$Y = a + bX$$

Keterangan =

Y = Variabel Kecanduan *Game Online*

X = Variabel *Self-Awareness*

a = Variabel Konstan

b = Koefisien Regresi

Langkah selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar presentase pengaruh variabel X terhadap variabel Y akan dihitung dengan berdasarkan perolehan nilai koefisien determinasi yang dibantu dengan menggunakan program SPSS versi 27.