

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu menggunakan penelitian lapangan (*field research*). Penelitian ini sumber data diambil berlandaskan penelitian lapangan. Peneliti mengadakan penelitian lapangan supaya memperoleh data penelitian, serta dapat merasakan sendiri terjun langsung ke lokasi penelitian yakni, di SMPN 14 Banjarmasin.

Adapun pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian di SMPN 14 Banjarmasin yakni pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang bersifat induktif, ilmiah, dan objektif dimana data yang di peroleh berupa angka atau pernyataan yang dinilai dan dianalisis dengan suatu analisis statistika. Penelitian kuantitatif biasanya di gunakan untuk membuktikan dan menolak suatu teori. Tujuan penelitian ini untuk memperoleh penjelasan dari suatu teori dan hukum-hukum realitas. Penelitian kuantitatif dikembangkan dengan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan atau hipotesis.⁷⁶ Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan metode kuantitatif sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Banjarmasin, yang beralamat di Jalan Banua Anyar, Kelurahan Benua Anyar, Kecamatan Banjarmasin Timur,

⁷⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Kode Pos 70121. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena berdasarkan observasi awal dan wawancara informal dengan guru dan siswa, diketahui bahwa fenomena kecanduan *game online* cukup signifikan di kalangan peserta didik, serta terdapat indikasi perilaku agresivitas yang berkaitan dengan kebiasaan bermain *game* daring tersebut.

Pemilihan lokasi ini juga didasari oleh kemudahan akses, dukungan pihak sekolah terhadap kegiatan penelitian, serta relevansi populasi yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu siswa-siswa pada jenjang sekolah menengah pertama yang berada pada tahap perkembangan remaja awal, yang rentan terhadap pengaruh media digital termasuk permainan daring.

Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu yang telah disesuaikan dengan kalender akademik sekolah serta jadwal kegiatan siswa, guna memastikan bahwa pengumpulan data tidak mengganggu proses belajar-mengajar. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri dari dua skala: Skala *Internet gaming addiction* dan Skala Agresivitas, yang kemudian dianalisis untuk melihat adanya korelasi antara kedua variabel tersebut.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. Sugiyono mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang ada dalam penelitian. Wilayah ini meliputi tentang objek

atau subjek yang bisa ditarik kesimpulannya.⁷⁷ Dari pendapat sugiyono diatas dapat disimpulkan bahwa istilah populasi merujuk pada semua individu atau subyek yang menjadi fokus penelitian.

Populasi penelitian dalam riset ini adalah siswa-siswi SMPN 14 Banjarmasin yang berjumlah sebanyak 629 peserta didik. Subjek ini melibatkan populasi siswa yang sedang menjalani pendidikan menengah atas di lembaga tersebut. Populasi kemudian berfokus pada siswa-siswi yang bermain *game online*. Hal tersebut perlu difokuskan agar peneliti mendapatkan data yang sesuai dengan pembahasan penelitian ini.

No	Kelas	Jumlah
1	VII	169
2	VIII	209
3	IX	251
	Total	629

2. Sampel

Pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti atau pihak lain yang dianggap memahami konteks penelitian. Teknik ini digunakan karena tidak semua anggota populasi dianggap memiliki informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Menurut Sugiyono, Purposive sampling dilakukan apabila peneliti memiliki pertimbangan atau kriteria tertentu dalam memilih sampel yang dianggap dapat memberikan data yang paling representatif.⁷⁸

⁷⁷Nur Fdilah Amin, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas, *Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian* (Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer Vol. 14 No. 1 Juni 2023)

⁷⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif. Dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2013)

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMPN 14 Banjarmasin yang memenuhi kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa aktif yang terdaftar di SMPN 14 Banjarmasin pada tahun ajaran 2024/2025.
- b. Bermain *game online* minimal selama satu tahun.
- c. Bermain *game online* minimal 3 jam perhari atau 20-25 jam dalam seminggu.

Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 59 siswa yang dipilih secara purposive sampling dari total populasi 629 siswa yang memenuhi kriteria di atas. Pemilihan jumlah sampel ini disesuaikan dengan kebutuhan dan keterbatasan penelitian, dengan mempertimbangkan representasi yang cukup dari populasi yang ada.

No	Sampel	Jumlah
1	VI C	20
2	VII A	18
3	VIII D	21
	Total	59

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif. Menurut Kuncoro (2013), data kuantitatif adalah data yang diukur dalam suatu skala numerik (angka), yang dapat dibedakan menjadi data interval dan data rasio.⁷⁹

⁷⁹Kuncoro, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Jakarta: Erlangga, 2013)

Sementara itu, dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada para responden. Sehingga data yang perlu didapatkan yaitu:

- 1) Data tingkat gangguan terkait *Internet gaming addiction* dan *Agresivitas* pada siswa-siswi SMPN 14 Banjarmasin melalui kuesioner *internet gaming addiction* yang akan disebarakan.
- 2) Data tingkat sifat terkait *Agresivitas* pada siswa-siswi SMPN 14 Banjarmasin melalui kuesioner *internet gaming addiction* yang akan disebarakan.
- 3) Data korelasi antara *Internet gaming addiction* dengan *Agresivitas* pada siswa-siswi SMPN 14 Banjarmasin melalui kuesioner *internet gaming addiction* yang akan disebarakan.

Selain melalui cara diatas, peneliti juga akan melakukan observasi dan wawancara kepada bebapa pihak secara langsung seperti dengan guru BK, dan siswa SMPN 14 Banjarmasin terkait *internet gaming addiction* dan agresivitas.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari dan memahami melalui media lain yang bersumber dari dokumen perusahaan. Data sekunder dimaksudkan untuk memperkuat data primer. Data tersebut diperoleh dari diantaranya:

- 1) Gambaran terkait kondisi lokasi, tenaga pengajar, kondisi siswa-siswi, visi dan misi sekolah, serta dokumen yang menunjang pelayanan seperti bimbingan konseling pada murid SMPN 14 Banjarmasin.
- 2) Dokumen literatur, artiker, jurnal, serta penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan bahasan yang sedang peneliti lakukan.

2. Sumber Data

Untuk memperoleh data diatas diperlukan sumber data sebagai berikut:

- a. Responden
- b. Informan
- c. Dokumen

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini proses pengumpulan datanya menggunakan teknik Kuesioner/Angket. Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁸⁰

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa kuesioner yang diukur dengan menggunakan skala likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap,

⁸⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif. Dan R&D* (Bandung: Alfabeta CV, 2013)

pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian tertentu.

⁸¹Jawaban setiap item instrumen mempunyai bobot nilai seperti yang tercantum pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Bobot Nilai Instrumen Penelitian

Jawaban	Kode	Nilai
Sangat Setuju	ST	1
Setuju	S	2
Tidak Setuju	TS	3
Sangat Tidak Setuju	STS	4

Penggunaan skala likert dimaksudkan untuk mengubah data dari kualitatif menjadi kuantitatif sehingga mempermudah analisa dalam penelitian. Data yang terkumpul dari kuesioner ditabulasi. Penggunaan skala likert dimaksudkan untuk mengubah data dari kualitatif menjadi kuantitatif sehingga mempermudah analisa dalam penelitian.

1. Skala Kecanduan *Game*

Skala kecanduan *game online* diukur berdasarkan aspek-aspek perilaku agresif menurut Lemmens dkk. (2009) yaitu Salience, Tolerance, Mood Modification, Withdrawal, Relapse, Conflict, dan Problems. Adapun distribusi aitem dari skala perilaku agresif adalah sebagai berikut.

⁸¹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 132.

Tabel 3.2 Blueprint Skala *Internet Gaming Addiction* Sebelum Uji Coba

Kecanduan <i>Game online</i>	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Salience	Kondisi dimana bermain <i>game online</i> menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan	1,19,37,55	10,28,46,64	8
	<i>Game online</i> mendominasi pikiran, perasaan, perilaku	2,20,38,56	11,29,47,65	8
Tolerance	Keadaan dimana seseorang membutuhkan waktu lebih banyak dalam bermain <i>game online</i>	3,21,39,57	12,30,48,66	8
Mood Modification	Perasaan yang menggairahkan dan tenang ketika bermain <i>game online</i>	4,22,40,58	13,31,49,67	8
Withdrawal	Mengalami ketidaknyamanan emosional ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	5,23,41,59	14,32,50,68	8
	Mengalami ketidaknyamanan fisiologis ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	6,24,42,60	15,33,51,69	8
Relapse	Kecenderungan untuk bermain <i>game online</i> secara berulang-ulang	7,25,43,61	16,34,52,70	8
Conflict	Munculnya konflik antara pemain <i>game online</i> dengan orang disekitar nya	8,26,44,62	17,35,53,71	8

Kecanduan <i>Game online</i>	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Problems	Munculnya masalah yang diakibatkan oleh pengguna <i>game online</i> yang berlebihan	9,27,45,63	18,36,54,72	8
Total		36	36	72

Tabel 3.3 Blueprint Skala *Internet Gaming Addiction* Setelah Uji Coba

Kecanduan <i>Game online</i>	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Salience	Kondisi dimana bermain <i>game online</i> menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan	1,19,37,55	28	5
	<i>Game online</i> mendominasi pikiran, perasaan, perilaku	2,38,56	29	4
Tolerance	Keadaan dimana seseorang membutuhkan waktu lebih banyak dalam bermain <i>game online</i>	21,39,57	12,48	5
Mood Modification	Perasaan yang menggairahkan dan tenang ketika bermain <i>game online</i>	4,40,58	-	3
Withdrawal	Mengalami ketidaknyamanan emosional ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	5,23,41,59	-	4
	Mengalami ketidaknyamanan fisiologis ketika tidak dapat bermain <i>game</i>	6,24,42,60	-	4

Kecanduan <i>Game online</i>	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Relapse	Kecenderungan untuk bermain <i>game online</i> secara berulang-ulang	7,25,43,61	16,34	6
Conflict	Munculnya konflik antara pemain <i>game online</i> dengan orang disekitar nya	8,26,44,62	53	5
Problems	Munculnya masalah yang diakibatkan oleh pengguna <i>game online</i> yang berlebihan	27,45	54	3
Total		31	8	39

2. Skala Agresivitas

Skala perilaku agresif diukur berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Buss dan Perry (Dayakisni, 2003) yaitu yaitu physical aggression, verbal aggression, anger, dan hostility. Adapun distribusi aitem dari skala kecanduan *game online* adalah sebagai berikut.

Tabel 3.4 Blueprint Skala Agresivitas Sebelum Uji Coba

Perilaku agresif	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	Unfavorable	
Physical Agression	Tindakan melukai individu lain melalui kontak fisik	1,9,17,25,33	5,13,21,29,37	10
Verbal	Ekspresi lisan yang menyakiti atau merugikan orang lain	2,10,18,26,34	6,14,22,30,38	10
Anger	Kecenderungan mudah marah	3,11,19,27,35	7,15,23,31,39	10
Hostility	Kecenderungan untuk menafsirkan situasi sosial secara bermusuhan	4,12,20,28,36	8,16,24,32,40	10
Total		20	20	40

Tabel 3.5 Blueprint Skala Agresivitas Sesudah Uji Coba

Perilaku agresif	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah
		Favourable	Unfavorable	
Physical Agression	Tindakan melukai individu lain melalui kontak fisik	1,17,25,33	-	4
Verbal	Ekspresi lisan yang menyakiti atau merugikan orang lain	2,18,26	-	3
Anger	Kecenderungan mudah marah	19,35	31	3
Hostility	Kecenderungan untuk menafsirkan situasi sosial secara bermusuhan	4,20	32,40	4
Total		11	3	14

Banyaknya item skala perilaku agresif yang gugur disebabkan oleh ketidaksesuaian item dengan indikator, redaksi yang kurang jelas, serta ketidakrelevanan item dengan karakteristik responden. Hal ini mengakibatkan rendahnya validitas dan daya beda item, sehingga perlu dieliminasi dalam proses uji coba.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penting dalam penelitian untuk mengubah data mentah menjadi informasi yang bermakna. Teknik ini bertujuan agar data yang diperoleh dari lapangan dapat disusun secara sistematis, sehingga dapat

memberikan gambaran yang jelas mengenai hubungan antar variabel dalam penelitian¹. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak statistik SPSS versi 27, yang mampu mengolah data secara cepat dan akurat.

Tahapan pertama dalam proses analisis adalah statistik deskriptif, yang berfungsi untuk memberikan ringkasan umum dari data yang diperoleh. Statistik deskriptif meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi. Data yang telah diolah kemudian diklasifikasikan berdasarkan interval skor menggunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Distribusi Skor

No	Interval Skor	Kategori
1.	$X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD})$	Rendah
2.	$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Sedang
3.	$X > (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Tinggi

Setelah statistik deskriptif, dilakukan uji prasyarat analisis, yang terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa data layak untuk dianalisis menggunakan teknik korelasi.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data mendekati distribusi normal. Dalam penelitian ini digunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Kriteria pengambilan keputusan adalah:

- a. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka data dianggap berdistribusi normal
- b. Jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

2. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara dua variabel (X dan Y) bersifat linear. Keputusan diambil berdasarkan nilai *Significance of Deviation from Linearity*:

- a. Jika nilai sig. $> 0,05$, maka hubungan antar variabel dianggap linear
- b. Jika nilai sig. $< 0,05$, maka hubungan antar variabel tidak linear

Apabila kedua syarat di atas terpenuhi, maka dapat dilanjutkan ke tahap **analisis korelasi** menggunakan teknik **Pearson Product Moment**. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel, yaitu *Internet gaming addiction* (X) dan Agresivitas (Y). Adapun rumus korelasi Pearson adalah sebagai berikut:⁸²

⁸² Linda Rosalina dkk., *Buku Ajar Statistika* (Padang: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2023), hlm. 61–68.

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Jumlah responden

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian skor X dan Y

$\sum X^2, \sum Y^2$: Jumlah kuadrat dari masing-masing variabel

$\sum X, \sum Y$: Jumlah masing-masing skor variabel

Interpretasi dari hasil korelasi didasarkan pada pedoman berikut:

Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisiensi	Tingkat Hubungan
$0 < KK \leq 0,20,$	Sangat rendah
$0,21 \leq KK \leq 0,40$	Rendah
$0,41 \leq KK \leq 0,60$	Sedang
$0,61 \leq KK \leq 0,80$	Kuat
$0,81 \leq KK < 1,00$	Sangat kuat

Hasil akhir dari analisis ini akan menunjukkan apakah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game* daring dan tingkat agresivitas siswa SMPN 14 Banjarmasin.

H. Teknik Validitas dan Keabsahan Data

Agar kuesioner dapat digunakan untuk mengumpulkan data primer maka sebelum digunakan harus dilakukan pengujian terlebih dahulu, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti.⁸³ Uji validitas untuk mengetahui apakah setiap item valid atau tidak. Dengan demikian instrumen (kuesioner) yang diberikan harus valid dalam arti instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada pertanyaan atau pernyataan pada kuesioner yang harus dihilangkan atau diganti karena dianggap tidak relevan. Uji validitas sering digunakan untuk mengukur ketepatan suatu item dalam kuesioner, apakah item pada kuesioner tersebut sudah tepat dalam mengukur apa yang ingin diukur.⁸⁴

Instrumen penelitian dikatakan valid untuk penelitian jika memiliki nilai validitas (r_{hitung}) lebih besar dari 0,30 (r_{kritis}). Uji validitas dapat dilakukan dengan menghitung korelasi Pearson antara skor item dengan skor total instrumen.

Hasil uji validitas terhadap instrumen pada variabel X, yaitu kecanduan *game (internet gaming addiction)*, menunjukkan bahwa dari 72 butir pertanyaan yang diuji, sebanyak 39 butir dinyatakan valid, sedangkan 33 butir lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Sementara itu, pada variabel Y, yaitu agresivitas, dari 40 butir pertanyaan yang dianalisis, diperoleh hasil bahwa 14 butir dinyatakan valid dan 26 butir pertanyaan tidak valid

⁸³Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 122.

⁸⁴*Ibid*, hal 123.

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah jawaban yang diberikan dapat dipercaya atau dapat diandalkan atau hasil pengukuran konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap obyek dan alat pengukuran yang sama. Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila cronbach's alpha sebesar 0,60 atau lebih⁸⁵. Hasil cronbach's alpha diperoleh menggunakan bantuan program SPSS versi 27.

Reallibilitas Skala *Internet gaming addiction* terhadap Agresivitas dihitung dengan teknik Alpha Cronbach dengan rumus sebagai berikut :

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_{total}^2} \right)$$

Keterangan:

r : koefisien reliabilitas cronbach's alpha

k : banyak butir/item pernyataan

$\sum \sigma_i^2$: jumlah/total varians per-butir/item pernyataan

σ_{total}^2 : jumlah atau total varian

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan spss 27, diperoleh bahwa :

Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas skala Kecanduan *Game online*

Cronbach's alpha	N of Items
,879	72

⁸⁵ Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Hal. 122.

Berdasarkan hasil output yang diperoleh, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,879 untuk 72 item pernyataan. Nilai tersebut melebihi angka minimum 0,70 yang umum digunakan sebagai batas instrumen yang reliabel. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan memiliki reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti.

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas skala Agresivitas

Cronbach's alpha	N of Items
,728	40

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,728 untuk 40 item pernyataan. Nilai ini berada di atas angka 0,70 yang merupakan batas minimal standar reliabilitas, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini tergolong reliabel atau dapat dipercaya.