

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu pendekatan ilmiah yang dilakukan secara sistematis untuk menelaah unsur-unsur dari suatu fenomena beserta hubungan kausal antarvariabel. Umumnya, pendekatan ini memanfaatkan metode statistik dalam proses pengumpulan serta pengolahan data yang bersifat kuantitatif.¹

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier sederhana dan analisis interaksi atau *Moderated Regression Analysis* (MRA). Melalui analisis tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana *Locus of Control* menjadi moderator pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online.

B. Variabel Penelitian

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen adalah variabel yang diduga memiliki pengaruh terhadap variabel lainnya. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah kesepian.

¹ Karimuddin Abdullah et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

2. Variabel Moderator (Z)

Variabel moderator merupakan variabel yang berfungsi untuk memengaruhi kekuatan hubungan antara variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, variabel moderator yang digunakan adalah *Locus of Control*, yang diharapkan dapat menunjukkan apakah hubungan antara kesepian dan perilaku judi online menjadi lebih kuat atau lemah tergantung pada tingkat *Locus of Control* individu.

3. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain, dan menjadi fokus utama dalam suatu penelitian. Pada penelitian ini, yang dimaksud variabel terikat adalah perilaku judi online.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi merujuk pada wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti, yang kemudian dijadikan sebagai fokus pengamatan guna ditarik kesimpulannya. Sementara itu, Riduwan dan Tita Lestari mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan elemen atau unit yang memiliki ciri-ciri tertentu, yang menjadi

sasaran dalam suatu kegiatan penelitian dan pengukuran.² Populasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan seluruh pengguna judi online yang berdomisili Kota Banjarmasin dengan jumlah populasi yang tidak diketahui.

2. Sampel

Somantri menjelaskan bahwa sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang dipilih berdasarkan prosedur tertentu dengan tujuan agar dapat merepresentasikan keseluruhan populasi.³ Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *snowball sampling*. Snowball sampling digunakan untuk memperluas jaringan responden dengan memanfaatkan rekomendasi dari partisipan awal, di mana responden awal berasal dari kenalan peneliti. Partisipan awal ini diminta untuk merekomendasikan individu lain yang juga memenuhi kriteria penelitian, sehingga peneliti dapat menjangkau lebih banyak responden yang relevan. Kuesioner juga disebarluaskan secara online melalui media sosial, seperti Instagram dan Facebook untuk memudahkan pengumpulan data.

Dalam menentukan jumlah sampel dari populasi, peneliti menggunakan rumus Lemeshow, yang dirancang untuk memperhitungkan tingkat kesalahan sebesar 10% maupun 5%. Pada penelitian ini, peneliti menetapkan tingkat kesalahan sebesar 5%. Pemilihan rumus Lemeshow didasarkan pada alasan bahwa jumlah populasi pelaku judi online di Kota Banjarmasin belum diketahui secara

² Dameria Sinaga, *Buku Ajar Statistik Dasar*, Uki Press, 2014, 4.

³ Sinaga, *Buku Ajar Statistik Dasar*, 6.

pasti atau dianggap tidak terbatas, mengingat fluktuasi jumlah pengguna yang terus berubah. Adapun kriteria responden dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Beromisili Kota Banjarmasin
2. Pernah bermain judi online
3. Bersedia mengisi kuesioner penelitian secara lengkap

Rumus Lemeshow:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{d^2}$$

Keterangan:

- n = jumlah sampel yang diperlukan
- z = nilai Z-score berdasarkan tingkat kepercayaan (1,96 untuk tingkat kepercayaan 95%)
- p = proporsi populasi (diasumsikan 0,5 jika tidak diketahui untuk memaksimalkan ukuran sampel)
- e = tingkat kesalahan sampel (*margin of error*) 0,05 atau 5%

Berdasarkan rumus tersebut, maka penghitungan untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{(1,96)^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{(0,05)^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,0025}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,0025}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,0025}$$

$$n = 384,16$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diperoleh jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 384 responden.

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua kategori, yaitu:

- a. Data Pokok, yaitu jawaban responden dari kuesioner online yang secara langsung menjawab rumusan masalah mengenai pengaruh kesepian terhadap perilaku judi online di Kota Banjarmasin.
- b. Data Penunjang, yaitu dalam penelitian ini meliputi artikel jurnal yang relevan, buku, serta data demografis Kota Banjarmasin.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek tempat data diperoleh atau diambil.⁴ Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari jawaban responden yang telah mengisi kuesioner.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dalam bentuk kuesioner dan wawancara. Kuesioner adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan, valid, dan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Metode ini

⁴ Aisyah Mutia Dawis et al., *Pengantar Metodologi Penelitian*, 2023, 57.

disusun dalam bentuk serangkaian pertanyaan tertulis yang berkaitan dengan topik penelitian tertentu, dan ditujukan kepada individu atau sekelompok responden yang sesuai dengan bidang kajian peneliti.⁵ Dalam penelitian ini terdapat dua skala yaitu skala kesepian dan skala perilaku judi online. Jenis skala yang digunakan oleh peneliti adalah skala Likert. Sementara wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini wawancara tidak terstruktur yang digunakan untuk studi pendahuluan dan berkenalan dengan calon responden secara offline apakah ia sesuai dengan kriteria penelitian.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Skala memiliki sejumlah butir atau item pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Item pertanyaan *favorable* merujuk pada pernyataan yang mendukung atribut yang diukur oleh skala, sedangkan item pertanyaan *unfavorable* mengacu pada pernyataan yang tidak mendukung atribut tersebut. Instrumen ini akan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa alat ukur tersebut valid dan reliabel, sehingga diharapkan hasil penelitian juga akurat dan konsisten.

1. Skala Kesepian

Skala kesepian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu diadopsi dari UCLA Loneliness Scale (Version 3) yang dikembangkan oleh Russel dengan indikator *Personality* (Kepribadian), *Social Desirability* (Keinginan Sosial), dan *Depression* (Depresi), yang telah diadaptasi oleh Putri dalam skripsinya yang berjudul “Hubungan *Self-Compassion* Dengan *Loneliness* (Studi Pada Mahasiswa

⁵ Abdullah et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)". Skala *loneliness* terdiri dari 20 item menggunakan skala Likert dan setelah di uji validitas dan reliabilitas oleh peneliti sebelumnya menjadi 15 item, mencakup item *favorable* dan *unfavorable*. Untuk item *favorable*, alternatif jawaban diberikan dengan skor sebagai berikut: Tidak Pernah (TP) = 1, Jarang (J) = 2, Kadang-kadang (K) = 3, dan Selalu (S) = 4. Sementara itu, untuk item *unfavorable*, skor jawaban adalah: Tidak Pernah (TP) = 4, Jarang (J) = 3, Kadang-kadang (K) = 2, dan Selalu (S) = 1. Berikut adalah blueprint alat ukur UCLA *Loneliness Scale* versi 3:⁶

TABEL 3.1 BLUE PRINT SKALA KESEPIAN

No.	Dimensi	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Personality</i>	3, 10	6	3
2.	<i>Social Desirability</i>	5, 13	4, 7, 14	5
3.	<i>Depression</i>	1, 2, 8, 9, 11	12, 15	7
Total				15

2. Skala Perilaku Judi Online

Skala perilaku judi online dalam penelitian ini mengacu pada *Online Gambling Symptoms Assessment Scale* (O-GSAS) yang dikembangkan oleh Kalkan & Griffiths. Skala ini diadopsi dari Syamsul Ma'arif, yang telah mengadaptasi skala tersebut dalam skripsinya yang berjudul "Hubungan *Locus of Control* Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online pada Mahasiswa Malang." Skala ini terdiri dari 12 item pernyataan dengan pilihan jawaban yang bervariasi sesuai konteks perilaku, dan masing-masing jawaban diberi skor antara 0 hingga 4.

⁶ Qori Anggun Syamima Putri, "Hubungan Self-Compassion Dengan Loneliness (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)," *Skripsi*, 2019, 1–54, [http://repository.uin-suska.ac.id/24799/1/without bab 4 %2B lampiran.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/24799/1/without%20bab%204%20lampiran.pdf).

Semakin tinggi skor menunjukkan intensitas perilaku judi online yang semakin besar. Berikut adalah blueprint skala perilaku judi online sebagai berikut:⁷

TABEL 3.2 BLUE PRINT SKALA PERILAKU JUDI ONLINE

No.	Dimensi	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Keterlibatan Individu	1, 2, 3, 4,		4
2.	Perilaku	5, 6, 7, 8		4
3.	Konsekuensi	9, 10, 11, 12,		4
Total		12		

3. Skala *Locus of Control*

Skala *Locus of Control* dalam penelitian ini mengacu pada teori dari Hanna Levenson, yang membagi *Locus of Control* menjadi tiga dimensi, yaitu *internal*, *Powerful Others*, dan *Chance Control*. Skala ini diadopsi dari Elsa Andriyani yang telah mengadaptasi skala *Locus of Control* dalam skripsinya berjudul “Hubungan Antara *Locus of Control* dan Dukungan Sosial Dengan *Workplace Wellbeing* Pada Perawat Rumah Sakit Jiwa Tampan.” Skala *Locus of Control* terdiri dari 24 item menggunakan skala Likert dan setelah di uji validitas dan reliabilitas oleh peneliti sebelumnya menjadi 22 item, mencakup item *favorable* saja. Skala ini disusun menggunakan skala Likert 4 poin, dengan pilihan jawaban mulai dari sangat tidak sesuai hingga sangat sesuai. Blueprint skala *Locus of Control* dalam tabel berikut:⁸

⁷ Ma'arif, “Hubungan *Locus of Control* Terhadap Permasalahan Perilaku Bermain Judi Online Pada Mahasiswa Malang.”

⁸ Elsa Andriyani, “Hubungan Antara *Locus of Control* Dan Dukungan Sosial Dengan *Workplace Wellbeing* Pada Perawat Rumah Sakit Jiwa Tampan” (2023).

TABEL 3.3 BLUE PRINT SKALA *LOCUS OF CONTROL*

No.	Dimensi	Item		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Internal Control</i>	1, 4, 8, 17, 18, 21		6
2.	<i>Powerful Others</i>	3, 7, 10, 12, 14, 16, 19, 20		8
3.	<i>Chance Control</i>	2, 5, 6, 9, 11, 13 15, 22		8
Total				22

H. Desain Pengukuran

Instrumen penelitian memiliki peran yang sangat krusial dalam pencapaian tujuan studi. Kualitas hasil penelitian sangat bergantung pada keandalan instrumen yang digunakan, karena instrumen berfungsi sebagai alat utama dalam proses pengumpulan data. Oleh karena itu, suatu instrumen dikatakan baik apabila memenuhi dua kriteria utama, yaitu validitas dan reliabilitas.

1. Validitas

Validitas merupakan indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen dinilai memiliki validitas tinggi apabila alat ukur tersebut sahih, sedangkan validitas yang rendah menunjukkan ketidaksesuaian instrumen dalam mengukur variabel yang dimaksud.⁹ Pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (tertera dalam kolom *item-rest correlation*) dengan r tabel yang diperoleh berdasarkan derajat kebebasan ($df = n - k$). Apabila r hitung lebih besar dari r tabel,

⁹ Dawis et al., *Pengantar Metodologi Penelitian*.

maka item dianggap valid. Sebaliknya, jika r hitung lebih kecil dari r tabel, item tersebut dinyatakan tidak valid.¹⁰

Uji validitas pada alat ukur kesepian yaitu The University of California, Los Angeles Loneliness Scale (UCLA LS) menunjukkan validitas yang memadai, dengan nilai koefisien korelasi item-total berkisar antara 0,271 hingga 0,655 dan memiliki nilai di bawah batas minimal $r \geq 0,25$. Selanjutnya, alat ukur perilaku bermain judi online memiliki indeks validitas antara 0,292 hingga 0,528, yang berarti item-item dalam skala ini dinilai valid digunakan. Sementara itu, alat ukur *Locus of Control* menunjukkan nilai koefisien korelasi item-total berada dalam rentang 0,131 hingga 0,804, dengan 2 item gugur karena berada di bawah batas r tabel.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan dalam proses pengumpulan data, karena instrumen tersebut telah memenuhi kriteria sebagai alat ukur yang baik. Instrumen yang reliabel tidak bersifat tendensius dan tidak mengarahkan responden pada pilihan jawaban tertentu. Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi akan menghasilkan data yang konsisten dan sesuai dengan kondisi sebenarnya, bahkan jika digunakan berulang kali.¹¹ Suatu kuesioner dianggap reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha (α) melebihi angka 0,7. Dalam uji reliabilitas, apabila seluruh variabel menunjukkan nilai alpha lebih besar dari 0,7, maka seluruh item pertanyaan dalam penelitian ini

¹⁰ Abdullah et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

¹¹ Dawis et al., *Pengantar Metodologi Penelitian*.

dinyatakan handal atau reliabel. Berikut merupakan nilai koefisien reliabilitas pada instrumen skala kesepian, skala perilaku judi online, dan skala *Locus of Control*.

TABEL 3.4 HASIL RELIABILITAS

Variabel	Cronbach's Alpha
Kesepian	0.856
Perilaku Judi Online	0.743
<i>Locus of Control</i>	0.791

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, menurut Sugiyono merupakan salah satu metode dalam menganalisis data dengan menggambarkan data yang sudah dikumpulkan, tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (generalisasi).¹² Teknik ini berfungsi untuk memperoleh gambaran umum mengenai karakteristik responden, seperti usia, jenis kelamin, pekerjaan, dan marital status. Penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan software JASP (*Jeffreys's Amazing Statistics Program*) 0.19.3 dengan pendekatan kuantitatif. Analisis yang digunakan meliputi analisis regresi sederhana untuk melihat pengaruh langsung antara variabel kesepian terhadap perilaku judi online. Selanjutnya, untuk menguji peran *Locus of Control* sebagai variabel moderator, digunakan analisis *Moderated Regression Analysis* (MRA).

Selanjutnya, peneliti melakukan uji asumsi untuk memastikan bahwa uji hipotesis dapat dilakukan. Uji asumsi klasik ini meliputi uji normalitas, uji linieritas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat analisis regresi linear, maka peneliti dapat melanjutkan uji

¹² Abdullah et al., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.

hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana.¹³ Selanjutnya dilakukan uji regresi sederhana, dengan uji t digunakan untuk melihat pengaruh signifikan masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai $p < 0,05$ dijadikan batas signifikansi, kemudian model regresi disusun berdasarkan hasil tersebut, serta koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk melihat besarnya kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen.

Pada tahap kedua, dilakukan *Moderated Regression Analysis* (MRA) untuk menguji peran *Locus of Control* sebagai variabel moderator. Analisis dilakukan dengan memasukkan variabel kesepian, *Locus of Control*, dan interaksi antara keduanya ($\text{kesepian} \times \text{Locus of Control}$) ke dalam model regresi berganda. Uji ini dilakukan secara terpisah untuk masing-masing dimensi *Locus of Control*, yaitu *internal*, *Powerful Others*, dan *chance*. Pada tahap ini, uji t digunakan untuk menguji signifikansi masing-masing variabel prediktor, termasuk interaksi antara kesepian dengan tiap dimensi *Locus of Control*. Uji F digunakan untuk menilai signifikansi model secara keseluruhan. Berdasarkan hasil tersebut, disusun model regresi moderator untuk tiap dimensi *Locus of Control*. Kemudian, koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui sejauh mana gabungan variabel dalam model mampu menjelaskan variasi dalam perilaku judi online.

¹³ Akbar Asfihan, "Uji Asumsi Klasik: Jenis-Jenis Uji Asumsi Klasik," *Fe Unisma*, no. July (2021): 1–11, http://fe.unisma.ac.id/MATERI_AJAR_DOSEN/EKOMETRIK/AriRiz/MA_Uji_Normalitas.pdf%0Ahttps://adalah.co.id/uji-asumsi-klasik/.