

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian korelasional. Metode ini bertujuan untuk mengkaji tingkat keterkaitan antara variasi suatu faktor dengan variasi faktor lainnya yang didasarkan pada koefisien korelasi. (Arikunto, 2013)

Desain penelitian merupakan suatu strategi atau tahapan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penutupan penelitian pada seluruh proses penelitian (Nursalam, 20011). Hal tersebut menunjukkan bahwa desain penelitian merupakan gambaran dari langkah-langkah yang harus dilakukan peneliti untuk mencapai tujuan dari penelitian.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *cross sectional*. *Cross sectional* merupakan jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu waktu.(Nursalam, 2011)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Sahid Surakarta.

2. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada 1 April 2022- 1Mei 2022

C. Populasi dan Sempel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas objek atau subjek, yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sujarweni, 2014).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa laki-laki reguler aktif angkatan tahun 2018 menurut data perJanuari 2022 yang berjumlah 51 mahasiswa. Jumlah populasi yang diambil berdasarkan (Data Akademik, 2022) yang mana terdiri dari mahasiswa :

Desain Interior	: 2
Desain Komunikasi Visual	: 22
Psikologi	: 1
Teknik Industri	: 2
Informatika	: 9
Ilmu Komunikasi	: 7
Adminitrasi Bisnis	: 3
Keperawatan	: 3
Farmasi	: 2
Total	: 51

2. Sempel

Sempel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti. Besarnya sampel ditentukan dengan rumus dan memenuhi kriteria inkusi dan

eksklusi, dimana kriteria tersebut menentukan dapat dan tidaknya sampel tersebut digunakan. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil *total sampling* karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 51 orang.

3. Teknik sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel sebagai subjek penelitian (Sugiyono, 2014). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan total sampling yaitu semua anggota menggunakan populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian terdiri dari Variabel Independen dan variabel Dependen.

1. Variabel Independen (Bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel lain. Adapun Variabel Independen dalam penelitian ini adalah Intensitas Bermain Game Online.
2. Variabel Dependen (Terikat) adalah variabel yang dipengaruhi nilainya ditentukan oleh variabel lain. Pada penelitian ini yang merupakan Variabel Dependen adalah Perilaku Agresif.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik variabel yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut (Nursalam, 2014).

Tabel 3.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi	Alat ukur	Skala	Hasil Ukur
1	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Sebuah tingkatan frekuensi atau jumlah satuan waktu/durasi yang digunakan pada aktivitas bermain game online dengan dorongan emosi.	Kuesioner	Ordinal	Tinggi : > 73,5 Sedang : 50,5-73,5 Rendah : <50,5 (Nugroho, 2020)
2	Perilaku Agresif	Suatu tindakan yang dilakukan individu secara sengaja dengan tujuan menyakiti atau melukai individu baik menyakiti secara fisik maupun verbal.	Kuesioner	Ordinal	Kriteria hasil : Tinggi : > 90 Sedang : 60-90 Rendah : <60 (Nugroho, 2020)

F. Instrumen Penelitian

Instrument adalah alat ukur yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan pengumpulan data, agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mempermudah peneliti. Pembuatan instrument harus mengacu pada variabel peneliti, definisi operasional dan skala pengukuran (Sujarweni, 2014). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner .

a. Intensitas Bermain *Game Online*

Variabel intensitas bermain *game online* akan diukur dengan menggunakan skala berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Horrigan, yaitu frekuensi dan lama mengakses. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan empat alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif yang disediakan yaitu Selalu, Sering, Jarang, Tidak Pernah (Sugiyono, 2014). Kuesioner ini menggunakan skala likert dengan nilai Sangat sesuai (4), Sesuai (3), Tidak sesuai (2), Sangat tidak sesuai (1).

Tabel 3.2 Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Indikator	Favorable	Unfavorable
	No Item	Total

1. Menghabiskan waktu bermain game online daripada beraktifitas di luar	4,5, 8,11	19	5
2. Mendahulukan game online daripada aktivitas lain	9, 10,12, 13	17,18	6
3. Bermain game online saat waktu luang	1, 3, 16, 20	7	5
4. Bermain Game Online setiap hari	2, 6, 21	22	4
5. Lupa waktu	14, 15, 23	-	3
Jumlah			23

a. Kecenderungan Agresivitas

Skala kecenderungan agresivitas menggunakan BPAQ (Buss-Perry Aggression Questionnaire) dengan 4 aspek agresi yaitu agresi fisik, agresi verbal, marah, dan permusuhan. Penelitian ini menggunakan skala psikologi karena untuk mengukur sikap seseorang harus disesuaikan dengan keadaan individu. Alternatif jawabannya terdiri dari karena dalam bentuk skala Likert, dengan pilihan respon dari Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Adapun pengisian skala dilakukan langsung oleh subjek.

Tabel 3.3 Kriteria Skor Skala Agresivitas Pemain

Jawaban	Nilai Favorable	Nilai Unfavorable
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

Skala agresivitas pada penelitian ini terdiri dari beberapa item pertanyaan dengan rincian jumlah item berdasarkan aspek-aspek agresivitas seperti berikut :

Tabel 3.4 Blue Print Skala Agresivitas BPAQ (Buss-Perry Aggression Questionnaire)

Aspek Agresivitas	Indikator	No Item		Total
		Favorable	Unfavorable	
Agresi Fisik	Memukul	3, 7, 13, 20, 22	-	10
	Sering terlibat perkelahian	10, 14,	28	
	Merusak barang atau benda	19	26	
Agresi Verbal	Mencela	8	24	6
	Mengumpat	9, 15	25, 30	
Amarah	Tamperamental	1, 6, 11, 18	27	9
	Sulit mengendalikan amarah	2, 5, 16, 17	-	
Kebencian	Iri terhadap orang lain	4	-	5
	Ketidakpercayaan kekhawatiran	23	-	
		12, 21	29	
Jumlah				30

G. Uji validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

a. Intensitas *Game Online*

Penilaian intensitas game online dengan alat ukur menggunakan kuesioner penelitian yang telah di uji validitas oleh (Isnaini 2021) dalam Jurnal yang berjudul “Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja” dengan validitas 0,906 dengan validitas indeks diskriminasi $r_{ix} \geq 0,30$ nilai koefisien *alpha* sebesar 0,906.

b. Perilaku Agresif

Penilaian perilaku agresif menggunakan alat ukur yang sudah baku yaitu BPAQ (Buss-Perry Aggression Questionnaire). Instrumen BPAQ telah dilakukan uji validitas antara lain oleh valdivia Peralta et. Al (2014) dengan hasil menunjukkan valid. Peneliti juga telah melakukan uji validitas kuesioner pada 60 siswa sekolah menengah kejuruan di Kota Pekanbaru dengan hasil valid yaitu nilai r hitung \geq dari r tabel 0,264.

2. Reliabilitas

a. Intensitas *Game Online*

Uji reliabilitas dilakukan dengan cara uji alpha oleh Istiqomah Isnaini di STIKES Payung Negeri Pekanbaru (2021) dalam Jurnal yang berjudul “Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja”, koefisien reliabilitas sebesar 0,906 dan untuk variabel perilaku agresif verbal adalah kuesioner penelitian yang telah

di uji validitas dengan r hasil dengan validitas indeks diskriminasi $r_{ix} \geq 0,30$ nilai koefisien alpha sebesar 0,906 dan reliabilitas 0,931.

b. Perilaku Agresif

Hasil uji reliabilitas instrumen BPAQ dari peneliti Valdivia Peralta et.al dalam Jurnal yang berjudul “ Karakteristik Perilaku Agresif Remaja Terhadap Game Online pada Sekolah Menengah Kejuruan” pada tahun 2014 didapatkan nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,872.

H. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini data diperoleh dari:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden yaitu melalui data yang diperoleh langsung dari sampel penelitian dengan mengisi kuesioner secara *online* dengan mengisi kuesioner di *google form* yang diseberkan melalui *WhatsApp*.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang pengumpulannya tidak didapatkan langsung melalui responden melainkan melalui pihak lain

Dalam penelitian ini menggunakan data primer dengan cara diperoleh secara langsung dari responden.

I. Metode Pengolahan Data dan Analisis Data

Setelah data diperoleh, maka langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pengolahan data dan analisis data.

1. Metode Pengolahan Data

Pengolahan data berfungsi untuk mengubah data menjadi bentuk informasi yang dapat difahami. Data yang telah didapatkan akan diolah melalui beberapa tahap.

a. Editing

Editing yaitu memeriksa kelengkapan pengisian instrumen yang telah diisi dengan data responden. Dalam pelaksanaannya peneliti memeriksa kembali kelengkapan data responden sesuai tujuan penelitian. Peneliti mengevaluasi kelengkapan data penelitian dan melakukan input data pada data yang belum terisi.

b. Coding

Coding adalah mengelompokkan data responden ke dalam kategori. Pengelompokan dilakukan dengan memberi tanda pada masing-masing jawaban dengan kode berupa angka yang selanjutnya dimasukkan dalam tabel komputer untuk mempermudah pembacaan. Langkah pemberian kode ini adalah dengan memberikan skor pada hasil data dan kemudian diberikan kode sesuai dengan data operasional

c. Entry Data

Entry data adalah kegiatan memasukkan data yang telah dikumpulkan dari instrumen yang digunakan dari masing-masing responden kedalam master tabel database komputer kemudian dianalisa

d. Tabulating

Data ditabulasikan ke dalam sebuah tabel distribusi frekuensi yang meliputi jenis kelamin

e. Clearing

Hal-hal yang penting dalam cek data adalah ada atau tidak adanya data missing (data yang belum atau tidak tersedia ketika pengumpulan data telah selesai), relevan dengan tujuan penelitian, dan seberapa besar data tersebut menjawab pertanyaan penelitian.

Pemeriksaan data akan mempengaruhi pengolahan dan analisa data selanjutnya.

f. Mengeluarkan informasi

Data yang terkumpul kemudian ditampilkan sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

2. Analisis Data

Pada tahap ini data di olah dengan metode kuantitatif melalui proses komputerisasi. Metode analisis yang digunakan yaitu:

a. Analisis Univariat (Analisa Deskriptif)

Analisis Univariat dalam penelitian bertujuan untuk menjelaskan karakteristik masing-masing variabel dan distribusi frekuensi yang diteliti.

b. Analisis Bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan lebih dari dua variabel. Analisa bivariat berfungsi untuk mengetahui pengaruh

antara variabel independen dan variabel dependen. Untuk mengetahui pengaruh antara variabel apakah signifikan atau tidak signifikan atau kebenaran 0.05 dengan menggunakan *uji Kendall's tau-b* dengan data berskala ordinal, dimana nilai $p < \alpha = 0,05$ maka ada pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif, sedangkan jika nilai $p > \alpha = 0.05$ maka tidak ada pengaruh keaktifan bermain game online terhadap perilaku agresif.

J. Jalannya Penelitian

Berikut ini adalah jalannya penelitian yang penulis laksanakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

- a. Pada tahap ini peneliti melakukan pencarian khusus, dari media dan jurnal-jurnal penelitian tentang intensitas bermain game online terhadap dan perilaku agresif.
- b. Membuat 3 mini proposal yang mana diajukan ke dosen PA
- c. Setelah mendapat gambaran tentang kasus dari media dan jurnal maka peneliti baru menentukan judul penelitian untuk diajukan ke dosen pembimbing I maupun pembimbing II
- d. Peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 21 Oktober 2021 untuk menentukan sampel yang yang digunakan dalam penelitian
- e. Langkah selanjutnya setelah mendapat persetujuan judul peneliti mulai menyusun proposal penelitian kemudian diajukan ke dosen pembimbing I dan pembimbing II.

- f. Setelah mendapatkan persetujuan proposal tersebut maka dilaksanakan ujian seminar proposal pada bulan 27 Januari 2022.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap sebagai berikut :

- a. Sebelum melakukan penelitian peneliti meminta surat izin dari institusi pendidikan. Setelah mendapatkan surat izin dari institusi pendidikan peneliti mengajukan izin terlebih dahulu instansi tempat melakukan penelitian.
- b. Peneliti mencari data dengan cara mencari kontak *wahatsapp* dari mahasiswa untuk mengetahui data demografi (Nama, usia, program studi)
- c. Setelah mendapatkan data selanjutnya peneliti membuat grup *whatsapp* untuk menjelaskan tujuan dari penelitian dan juga menjelaskan tata cara pengisian koesioner serta memberikan link *bit.ly/penelitianevara*.
- d. Setelah calon responden bersedia menjadi responden, kemudian responden mengisi kuesioner melalui *google form*.

3. Tahap penyelesaian

- a. Setelah dilakukan penelitian semua data yang didapatkan penelitian sudah terkumpul kemudian peneliti melakukan pengolahan data sesuai metode yang telah ditetapkan sebelumnya.

- b. Kemudian peneliti membuat hasil laporan penelitian kemudian dikonsulkan kembali ke dosen pembimbing I dan pembimbing II guna menyempurnakan.

K. Etika Penelitian

Untuk dapat melakukan penelitian, faktor yang cukup penting dan tidak boleh ditinggalkan adalah adanya izin penelitian dari pimpinan lembaga atau institusi yang dipilih menjadi tempat penelitian. Menurut Hidayat (2017) masalah etika yang harus diperhatikan antara lain adalah sebagai berikut :

1. *Informed Consent*

Sebelum melakukan intervensi, peneliti memberikan *Informed Consent* kepada calon responden. Peneliti menjelaskan maksud dan juga tujuan dari penelitian tersebut. Kemudian calon responden yang masuk ke dalam kriteria inklusi dan bersedia menjadi responden maka peneliti akan meminta tanda tangan calon responden. Dengan begitu calon responden sah menjadi responden.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Peneliti tidak mencantumkan nama responden pada hasil akhir namun hanya di berikan kode.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaanya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil riset.

4. *Beneficence*

Peneliti melaksanakan penelitian sesuai dengan prosedur penelitian guna mendapatkan hasil yang bermanfaat semaksimal mungkin bagi subyek penelitian dan dapat digeneralisasikan di tingkat populasi (beneficence).

