

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Identifikasi Variabel-Variabel Penelitian**

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel Tergantung : Kecanduan Gim Daring
2. Variabel Bebas : Kontrol Diri

#### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional penelitian ini digunakan untuk mengubah konsep variabel-variabel yang masih bersifat teoritik menjadi konsep yang dapat diukur secara empirik. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah :

##### *1. Kecanduan Gim daring*

Kecanduan gim daring adalah penggunaan secara berlebihan dalam pemakaian gim daring yang dapat menimbulkan beberapa permasalahan serta mengabaikan hal-hal lain yang tidak dapat dihentikan oleh individu yang bersangkutan. Adapun kecanduan gim daring dari penelitian ini akan dilihat dari skala *Internet Addiction Test* (IAT) yang disusun berdasarkan aspek-aspek dari kecanduan gim daring menurut Young (1998) yaitu, pemain mengalami perasaan tidak menyenangkan ketika *offline*, pemain mengalami perasaan yang menyenangkan ketika daring, perhatian hanya tertuju pada gim daring, penggunaan jumlah waktu yang semakin meningkat, ketidakmampuan mengatur penggunaan gim daring, berani mengambil resiko, dan penggunaan gim daring sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah.

## 2. Kontrol diri

Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk mengatur tingkah lakunya agar sesuai dengan norma sosial yang ada dan mampu menahan impuls-impuls atau dorongan yang ada dalam tingkah laku individu tersebut. Adapun kontrol diri dari penelitian ini akan diukur dengan mengisi skala *The Brief Self-Control Scale* yang dikembangkan oleh Tangney, Baumeister, dan Boone (2004). Kontrol diri akan diketahui tinggi rendahnya setelah mengisi skala kontrol diri berdasarkan aspek-aspek kontrol diri menurut Tangney, Baumeister, dan Boone (2004) yaitu, *self discipline, deliberate/non impulsive action, healthy habits, work etic, dan reliability*.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Islam Indonesia yang berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Karakteristik subjek dalam penelitian ini yaitu :

1. Subjek merupakan mahasiswa universitas islam indonesia
2. Subjek bermain gim daring *smartpone* seperti *Mobile Legends, Rules Of Survival, Arena Of Valor, Player Unknowns Battle Grounds* atau yang lainnya
3. Subjek bermain gim daring minimal 5 jam dalam sehari

Peneliti memilih tiga karakteristik tersebut karena subjek yang kecanduan gim daring *smartphone* akan lebih fokus ke permainan dan lebih banyak menggunakan waktu luangnya untuk bermain gim daring *smartphone* karena

bermain gim daring *smartphone* bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Sehingga para pemain tidak akan bermain hanya dengan sekali permainan, mereka akan mencoba lagi untuk bermain gim daring hingga merasa puas dan akan bermain dalam waktu lebih dari 5 jam perhari karena menurut Young (1998) individu yang mengalami ketergantungan terhadap penggunaan daring akan menghabiskan waktu antara 40 hingga 80 jam dalam seminggu.

Jenis gim daring yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *massively multiplayer* daring *first person shooter* (MMOFPS). Menurut Chandra (2006) *massively multiplayer* daring *first person shooter* (MMOFPS) merupakan jenis gim daring pertarungan menggunakan senjata untuk melawan musuh yang dapat dimainkan secara tim melalui koneksi internet. Oleh karena itu, game jenis inilah yang membuat subjek tidak bisa berhenti untuk memainkannya karena mudahnya bermain gim daring *smartphone* yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dimainkan dengan banyak pemain serta banyaknya tingkatan level dalam permainan yang tidak ada akhirnya.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala kecanduan gim daring berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Young (1998) dan skala kontrol diri berdasarkan aspek-aspek yang dikemukakan oleh Tangney, Baumeister, dan Boone (2004). Tujuan alat ukur ini adalah untuk mengetahui hubungan kontrol diri dan kecanduan gim daring pada mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Skala Kecanduan Gim Daring

Skala *Internet Addiction Test* (IAT) dalam penelitian ini disusun dengan menggunakan modifikasi dari skala yang disusun oleh Krisnawati (2009) berdasarkan aspek-aspek perilaku kecanduan gim daring yang dikemukakan oleh Young (1998) yang terdiri dari pemain mengalami perasaan tidak menyenangkan ketika *offline*, pemain mengalami perasaan yang menyenangkan ketika daring, perhatian hanya tertuju pada gim daring, penggunaan jumlah waktu yang semakin meningkat, ketidakmampuan mengatur penggunaan gim daring, berani mengambil resiko, dan penggunaan gim daring sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah.

Peneliti menggunakan metode *skala likert* dalam memberikan 4 alternatif jawaban. Keempat alternatif tersebut yaitu : 1. Sangat tidak sesuai, 2. Tidak sesuai, 3. Sesuai, 4. Sangat sesuai. Pernyataan dalam skala kecanduan gim daring ini terdiri dari butir *favourable* dan *unfavourable* yang diberikan nilai 1 sampai 4 tiap aitem. Sedangkan penilaian yang diberikan untuk masing-masing aitem *favourable* yaitu untuk nilai 4 diberikan pada jawaban yang sangat sesuai, nilai 3 diberikan pada jawaban yang sesuai, nilai 2 diberikan pada jawaban tidak sesuai dan nilai 1 diberikan pada jawaban yang sangat tidak sesuai. Penilaian untuk masing-masing aitem *unfavourable* yaitu untuk nilai 4 diberikan pada jawaban yang sangat tidak sesuai, nilai 3 diberikan pada jawaban yang tidak sesuai, nilai 2 diberikan pada jawaban sesuai dan nilai 1 diberikan pada jawaban yang sangat

sesuai. Distribusi aitem pada skala kecanduan gim daring dapat dilihat pada Tabel

1 berikut ini :

**Tabel 1. Distribusi Aitem Skala Gim Daring Addiction**

<b>Aspek</b>	<b>Favourable</b>	<b>Unfavourable</b>	<b>Jumlah</b>
Pemain mengalami perasaan tidak menyenangkan ketika offline	12, 20	21	3
Pemain mengalami perasaan yang menyenangkan ketika daring	3, 4	22	3
Perhatian hanya tertuju pada gim daring	7, 13, 16		3
Penggunaan jumlah waktu yang semakin meningkat	15, 17	23, 24	4
Ketidakmampuan mengatur penggunaan gim daring	1, 11, 18	-	3
Berani mengambil resiko	2, 5, 6, 8, 14	-	5
Penggunaan gim daring sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah	9, 10, 19	-	3
<b>Jumlah aitem</b>	<b>20</b>	<b>4</b>	<b>24</b>

## 2. Skala Kontrol diri

Skala kontrol diri dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari Tiaranita (2012) yang menggunakan *The Brief Self-Control Scale* yang diadaptasi dari Tangney, Baumeister, dan Boone (2004). *The Brief Self-Control Scale* adalah versi pendek dari *The Self-Control Scale* yang berjumlah 36 aitem dalam jumlah aslinya, namun dengan pertimbangan kenyamanan bahasa maka peneliti memodifikasi skala ini menjadi 31 aitem.

Peneliti menggunakan metode *skala likert* dalam memberikan 4 alternatif jawaban. Keempat alternatif tersebut yaitu : 1. Sangat tidak sesuai, 2. Tidak sesuai, 3. Sesuai, 4. Sangat sesuai. Pernyataan dalam skala kecanduan gim daring ini terdiri dari 2 butir pernyataan, yaitu butir *favourable* dan butir *unfavourable*

yang diberikan nilai 1 sampai 4 tiap aitem. Sedangkan penilaian yang diberikan untuk masing-masing aitem *favourable* yaitu untuk nilai 4 diberikan pada jawaban yang sangat sesuai, nilai 3 diberikan pada jawaban yang sesuai, nilai 2 diberikan pada jawaban tidak sesuai dan nilai 1 diberikan pada jawaban yang sangat tidak sesuai. Penilaian untuk masing-masing aitem *unfavourable* yaitu untuk nilai 4 diberikan pada jawaban yang sangat tidak sesuai, nilai 3 diberikan pada jawaban yang tidak sesuai, nilai 2 diberikan pada jawaban sesuai dan nilai 1 diberikan pada jawaban yang sangat sesuai. Distribusi aitem pada skala kontrol diri dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini :

**Tabel 2. Distribusi Aitem Skala Kontrol diri**

Skala	Nomor Butir Favourable	Nomor butir Unfavourable	Jumlah
<i>Self-discipline</i>	5, 7, 22, 30	8, 17, 23, 29, 31	9
<i>Non Impulsive Action</i>	1, 24	4, 9, 11, 19, 20, 25	8
<i>Healthy Habits</i>	13, 15, 26, 27	2, 6, 14, 16	8
<i>Work Ethic</i>	-	3, 21, 28	3
<i>Reliability</i>	18	10, 12	3
Jumlah	11	20	31

#### E. Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan perhitungan *statistik* yang menggunakan metode arah linier dari dua variabel. Teknik analisis yang digunakan adalah *Product Moment* dari *Pearson* dengan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) versi 22.0 for Windows*. Metode ini digunakan untuk mengetahui korelasi antara variabel kecanduan gim daring dan variabel kontrol diri.

## F. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Sudjana (Matondang, 2009) menyatakan bahwa validitas berkaitan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukurnya sehingga alat ukur benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Jadi alat ukur yang dikatakan valid apabila memberikan hasil pengukuran yang berkaitan dengan konsep yang diukur. Dalam penelitian ini untuk menguji validitas, peneliti menggunakan validitas isi untuk menunjukkan butir yang digunakan dalam tes mampu mewakili secara keseluruhan perilaku yang diukur.

### 2. Reliabilitas

Reliabilitas menurut Sudjana (Matondang, 2009) adalah ketepatan atau keajegan dari alat ukur dalam menilai apa yang dinilai dalam melakukan penelitian. Maksudnya adalah hasil yang diberikan pada alat ukur relatif sama, kapanpun penilaian tersebut digunakan. Dalam hal ini apabila alat ukur digunakan untuk melakukan pengukuran terhadap obyek, jika dilakukan kembali pengukuran terhadap obyek yang sama untuk kedua kali, maka hasilnya akan tetap sama dengan pengukuran sebelumnya. Tetapi jika hasilnya berbeda maka hasil tersebut tidak mencerminkan keadaan obyek ukur yang sesungguhnya. Apabila skor *Alpha Cronbach* mendekati nilai 1,00 maka secara teoritis alat ukur yang digunakan semakin reliabel.