

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel-variabel Penelitian

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Tergantung : Prokrastinasi Akademik
2. Variabel Bebas : Kecanduan *Game Online*

B. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik adalah perilaku menunda dalam mengerjakan suatu tugas akademik baik mempunyai alasan atau tanpa alasan yang jelas dalam menunda tugas tersebut. Prokrastinasi akademik mempunyai tiga aspek yaitu Kecenderungan untuk menunda atau menunda melakukan sesuatu, kesulitan dan penghindaran dalam melakukan suatu yang tidak disukai, dan menyalahkan orang lain. Dalam skala prokrastinasi pada penelitian ini peneliti menyusun instrument berdasarkan teori dari Tuckman (1991). Hasil skor yang diperoleh dari jawaban responden terhadap skala prokrastinasi akan memberikan gambaran tentang sikap prokrastinasi responden. Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi Prokrastinasi akademik subjek. Sebaliknya, semakin

rendah skor yang diperoleh, semakin rendah prokrastinasi akademik subjek.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *Game online* diartikan secara operasional adalah suatu perilaku kompulsif atau perilaku yang dilakukan secara terus – menerus dalam memainkan *game online*, dimana hal ini sulit dalam membatasinya. Kecanduan *Game online* memiliki tujuh aspek yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict*, dan *problems*. Dalam skala kecanduan *game online* pada penelitian ini peneliti menyusun instrument berdasarkan teori dari Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009).

Hasil skor yang diperoleh dari jawaban responden terhadap skala kecanduan *game online* akan memberikan gambaran tentang sikap kecanduan *game online* responden. Semakin tinggi skor yang diperoleh maka semakin tinggi kecanduan *game online* subjek. Sebaliknya, semakin rendah skor yang diperoleh, maka semakin rendah kecanduan *game online* terhadap subjek tersebut.

C. Subjek Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Yogyakarta, Laki-laki maupun perempuan berumur 18 – 24 tahun dengan minimal waktu sudah bermain *game online* selama 6 bulan menurut Lemmens dkk (2009)

D. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini akan dilakukan secara kuantitatif. Pengumpulan data dalam bentuk angket (kuesioner) dengan menggunakan metode skala. Skala merupakan daftar pernyataan yang harus diisi oleh sejumlah sampel. Penggunaan skala dalam penelitian ini didasarkan pada suatu asumsi bahwa sampel penelitian merupakan orang yang paling tahu tentang dirinya sendiri sehingga apa yang dinyatakan sampel adalah suatu yang benar-benar menggambarkan tentang kondisi dirinya. Penelitian ini menggunakan dua skala yang akan disampaikan kepada sampel, yaitu skala prokrastinasi akademik dan skala kecanduan *game online*.

1. Skala Prokrastinasi Akademik

Skala Prokrastinasi akademik yang diberikan kepada mahasiswa sebagai responden untuk mengungkap prokrastinasi akademik subjek, yang dibuat dan dikembangkan oleh Tuckman (1991) dan digunakan oleh peneliti. Skala ini merupakan skala yang diadaptasi Tuckman (1991) yang terdiri dari 35 aitem dengan 25 aitem *favorable* dan 10 *unfavorable*. Angket ini disusun berdasarkan skala penilaian yang dikembangkan oleh Likert dengan penilaian yang bergerak dari skor 5 (Sangat Sesuai), 4 (Sesuai), 3 (Netral), 2 (Tidak Sesuai) dan 1 (Sangat Tidak Sesuai). Penilaian untuk aitem unfavourable bergerak dari skor 1 (Sangat Sesuai), 2 (Sesuai), 3 (Netral), 4 (Tidak Sesuai), dan 5 (Sangat Tidak Sesuai). Skema penilaian ini menunjukkan semakin besar skor, maka semakin tinggi pula prokrastinasi seseorang, begitupun sebaliknya.

Tabel 1. *Blueprint* Prokrastinasi Akademik

No.	Aspek	Favorable Nomor	Unfavorable Nomor	Jumlah
1.	Adanya penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan kerja pada tugas yang dihadapi.	1, 2, 3, 5, 7, 18, 22, 26, 28, 32	6, 25, 29	13
2.	Kesulitan dan penghindaran dalam melakukan suatu yang tidak disukai.	4, 10, 12, 14, 15, 21, 23, 24, 31, 35	8, 11, 13, 17, 30, 33, 34	17
3.	Menyalahkan orang lain.	9, 16, 19, 20, 27	-	5
Jumlah		25	10	35

2. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala kecanduan *game online* dari Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009). Skala ini memiliki total 21 item dimana terdapat 14 item *favorable* dan 7 *unfavorable*. Pada skala Kecanduan *game online* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan dengan lima pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Pada jawaban sangat setuju (SS) mendapat skor 5, setuju (S) mendapatkan skor 4, netral (N) mendapatkan skor 3, tidak setuju (TS) mendapatkan skor 2 dan sangat tidak setuju (STS) mendapat skor 1.

Tabel 2. *Blueprint Kecanduan Game Online*

No.	Dimensi	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
		Nomor	Nomor	
1.	<i>Salience</i>	2, 3	1	3
2.	<i>Tolerance</i>	4, 6	5	3
3.	<i>Mood Modification</i>	8, 9	7	3
4.	<i>Withdrawal</i>	10, 12	11	3
5.	<i>Relapse</i>	14, 15	13	3
6.	<i>Conflict</i>	17, 18	16	3
7.	<i>Problems</i>	19, 21	20	3
Jumlah		14	7	21

E. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Azwar (2010) mengemukakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atas instrument dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil alat ukur sesuai maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah. Suatu item dikatakan valid apabila memiliki koefisien

korelasi $\geq 0,30$. Namun apabila item yang lolos masih belum mencukupi jumlah yang diinginkan maka koefisien korelasi dapat diturunkan dari 0,30 menjadi 0,25 (Azwar, 2010).

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang mempunyai asal kata *rely* dan *ability*. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi disebut sebagai pengukuran yang *reliable*. Menurut Azwar (2010) hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Pengukuran reliabilitas hanya dilakukan pada aitem-aitem terseleksi dengan ditunjukkan oleh koefisien reliabilitas *alpha* yang dikembangkan oleh *Cronbach*. Pada umumnya, reliabilitas suatu alat ukur memiliki nilai koefisien mendekati 1,0 atau minimal 0,70. (Azwar, 2010).

F. Metode Analisis Data

Data pada penelitian ini berupa data kuantitatif. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu ingin mengetahui korelasi antara variabel bebas yaitu kecanduan *game online* dan variabel tergantung prokrastinasi akademik, maka digunakan teknik statistik korelasi. Sebelum dilakukan uji korelasi, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linieritas sebagai persyaratan uji hipotesis. Keakuratan dan kemudahan pengolahan data dalam analisis dengan menggunakan SPSS *for Windows* 22.0.