

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik, dan penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini digunakan jenis asosiatif yaitu untuk mengetahui apakah ada hubungan antara Kecanduan *Game Online* (variabel X) dengan *Psychological Well-Being* (variabel Y). Agar lebih jelas, maka hubungan antara dua variabel dapat digambarkan dengan bagan dibawah ini :



Keterangan :

X : Kecanduan *Game Online*

Y: *Psychological Well-Being*

B. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut kemudian ditarik kesimpulan (sugiyono, 2016). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel Independen (X) : Kecanduan *Game Online*
- b. Variabel Dependen (Y) : *Psychological Well-Being*

C. Defenisi Operasional

Batasan operasional variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan dimana seseorang terikat pada suatu kebiasaan sampai menghabiskan waktu 5 jam dalam sehari untuk bermain *game online* selama 6 bulan lamanya terhitung dari awal dia memulai untuk bermain *game online*. Kecanduan *game online* diukur dengan skala kecanduan *game online* yang disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008).

2. *Psychological Well Being*

Psychological well being merupakan rasa puas yang dirasakan oleh remaja dalam menerima diri baik di masa sekarang maupun dirinya di masa lalu, mampu berkembang, membina hubungan dengan masyarakat di sekitarnya serta mampu menentukan tindakan apa yang harus dilakukan sehingga tidak satu pun menjadi beban bagi remaja. *Psychological well-being* diukur dengan skala *psychological well-being* berdasarkan aspek-aspek *psychological well-being* yang dikemukakan oleh Ryff & Keyes (1995).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek ataupun objek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Pekanbaru yang berjumlah 312.763.

Tabel 3.1

Kel. Umur	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Total
10- 14	45.279	42.037	87.316
15-19	62.262	51.546	113.808
20-24	50.314	61.325	111.639
Total	157.855	154.908	312.763

Sumber : BPS Kota Pekanbaru 2017

Source : BPS – *Statistics of Pekanbaru Municipality*

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi atau yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti, sampel juga dapat didefinisikan sebagai anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga dapat diharapkan mewakili populasi (Martono, 2010). Agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan kepada populasi, maka sampel diambil secara representatif, artinya sampel haruslah mencerminkan dan bersifat mewakili populasi. Kriteria sampel yaitu :

1. Remaja usia 13 – 21 tahun (Hurlock, 1978).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Sudah 6 bulan bermain *game online*. Minimal 6 bulan terhitung dari pertama kali pemain mulai bermain *game online* Young (dalam Lemmens, 2009).
3. Sehari menghabiskan waktu 5 jam perhari. *American Psychology Association* menegaskan bahwa penggunaan *Game Online*, jejaring sosial, ataupun internet di luar keperluan pekerjaan dan studi selama lebih dari 5 jam per hari dalam kurun waktu lebih dari 3-4 hari dalam seminggu secara terus menerus dikatakan mengalami kecanduan.

Untuk menentukan ukuran sampel dari populasi remaja Pekanbaru, peneliti menggunakan rumus Slovin (dalam Sevilladkk, 1993) dengan formulasi sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n : ukuran sampel

N : ukuran populasi

e : merupakan taraf signifikansi toleransi error yang dipilih yaitu 10% atau 0,1.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus tersebut, didapat hasil sebesar 99,49 dan apabila dibulatkan menjadi 100. Maka jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 orang.

E. Teknik Sampling Penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. *Cluster Random Sampling* merupakan pengambilan sampel yang dilakukan terhadap sampling unit (individu) dimana sampling unitnya berada dalam satu kelompok (cluster). Tiap individu didalam kelompok yang terpilih akan diambil sebagai sampel (Sugiyono, 2016). Anggota sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* di Kecamatan Sukajadi berjumlah 52 subjek, Kecamatan Pekanbaru Kota berjumlah 15 subjek, dan Kecamatan Bukit raya berjumlah 33 subjek. Subjek di ambil berdasarkan pilihan secara acak sesuai dengan data yang telah diberikan oleh pihak kecamatan. Mengacu pada tempat yang didaerah sekitarnya terdapat warnet.

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian mempunyai tujuan mengungkap mengenai variabel yang diteliti. Tujuan nuntuk mengungkapkan fakta atau mengetahui fakta mengenai variabel yang akan diteliti haruslah dicapai dengan menggunakan metode atau cara-cara yang efesien dan akurat (Azwar, 2013). Adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Kecanduan *game online* dan *psychological well being*. Metode pengumpulan data menggunakan modifikasi sekala likert yang menyediakan 4 alternatif jawaban yaitu :

STS (Sangat Tidak Sesuai)

TS (Tidak Sesuai)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Statistik Islamiah
Syarif Kasim Riau

1
1

S (Sesuai)

SS (Sangat Sesuai)

Pemberian skor pada masing-masing aitem benar untuk aitem favorable dengan cara memberi nilai 1-5 dan aitem salah untuk unfavorable dengan cara memberikan nilai 5-1.

1. Skala Kecanduan *Game Online*

Tabel 3.2

Blue Print Skala Kecanduan *Game Online* untuk Uji Coba (Try Out)

No.	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 3, 4, 6, 8	2, 5, 7, 9, 10	10
2.	<i>Withdrawal</i>	11, 12, 14, 18, 20	13, 15, 16, 17, 19	10
3.	<i>Tolerance</i>	22, 23, 24, 25, 29	21, 26, 27, 28, 30	10
4.	<i>Interpersonal & Health Problem</i>	31, 32, 33, 34, 36, 38, 39	35, 37, 40	10
Total				40

Tabel 3.3

Blue Print Skala Kecanduan *Game Online* untuk Riset

No.	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 2, 3,	-	3
2.	<i>Withdrawal</i>	4, 5, 7, 11, 12	6, 8, 9, 10	9
3.	<i>Tolerance</i>	13, 14, 15, 18	16, 17	6
4.	<i>Interpersonal & Health Problem</i>		19, 20 21, 22, 23	5
Total				23

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Skala *Psychological Well-Being***Tabel 3.4**Blue Print Skala *Psychological Well-Being* untuk Uji Coba (Try Out)

No.	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorable	
1.	Penerimaan Diri	1, 2, 3, 4	5, 6, 7	7
2.	Hubungan Positif dengan Orang Lain	8, 9, 10, 11, 12	13, 14, 15, 16, 17	10
3.	Otonomi	18, 19, 20, 21	22, 23, 24	7
4.	Penguasaan Lingkungan	28, 29, 30	25, 26, 27	6
5.	Tujuan Hidup	31, 32, 33, 37	34, 35, 36	7
6.	Pertumbuhan Diri	38, 39, 40	41, 42, 43, 44	7
Total				44

Tabel 3.5Blue Print Skala *Psychological Well-Being* untuk Riset

No.	Aspek	Aitem		N
		Favorable	Unfavorable	
1.	Penerimaan Diri	1	-	1
2.	Hubungan Positif dengan Orang Lain	2, 3, 4, 6	5	5
3.	Otonomi	-	7, 8	2
4.	Penguasaan Lingkungan	-	9, 10, 11, 12	4
5.	Tujuan Hidup	13, 14, 15	16, 17, 18	6
6.	Pertumbuhan Diri	19	20, 21	3
Total				21

G. Uji Coba Alat Ukur

Sebelum penelitian ini dilaksanakan maka alat ukur yang digunakan harus diuji cobakan terlebih dahulu. Uji coba (Try Out) dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas suatu alat ukur. Pada dasarnya tidak ada jumlah sampel minimal untuk dilakukan try out, akan tetapi secara statistika

tradisional menganggap jumlah sampel lebih dari 60 sudah dianggap cukup banyak dilakukannya try out (Azwar, 2007).

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas diartikan sebagai sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakannya tes tersebut (Azwar, 2009).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi. Validitas isi menunjukkan sejauh mana aitem-aitem dalam tes mencakup keseluruhan kawasan isi yang hendak diukur oleh tes. Validitas isi dalam penelitian ini diukur menggunakan profesional judgment yang dilakukan oleh dosen pembimbing dan narasumber (Azwar, 2015).

2. Uji Daya Beda

Menurut Azwar (2009) pengujian daya beda dilakukan dengan cara menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor skala itu sendiri. Untuk mengolahnya peneliti akan menggunakan bantuan program IBM SPSS 23 (*statistical product and service solution 23 for windows*).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penentuan aitem yang memiliki daya beda aitem yang baik menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Azwar (2009) yang menyatakan bahwa skala psikologi yang digunakan untuk indeks daya beda minimal adalah 0,30. Dengan demikian aitem yang koefisien nya $< 0,30$ dinyatakan gugur, sedangkan aitem yang dianggap benar adalah aitem yang mempunyai koefisien korelasi $\geq 0,30$. Dalam penelitian ini koefisien yang digunakan sebagai batas valid adalah 0,30.

3. Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai konsistensi atau kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecemasan pengukuran. Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas (r_{xy}) yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti rendah reliabilitasnya (Azwar, 2009).

I. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik. Analisis data penelitian dilakukan agar data yang sudah diperoleh dapat dibaca dan ditafsirkan. Hubungan kedua variabel akan diperoleh melalui teknik analisa *product moment* dengan menggunakan program *statistical package for social science* (SPSS) 23.0 for windows.