



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat eksplanatif. Pada penelitian kali ini, peneliti ingin menjelaskan mengenai hubungan sebab akibat yang terjadi antar dua variabel sehingga memperoleh jawaban yang pasti. Variabel – variabel yang terdapat pada penelitian kali ini yaitu, aktivitas bermain *game online* sebagai variabel X dan kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* sebagai variabel Y. Peneliti berusaha untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online* pada tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*. Di sini, peneliti ingin menguji apakah aktivitas bermain *game online* dapat menyebabkan seseorang menjadi korban *cyberbullying*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif - kualitatif (*mix method*). Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan utama dalam penelitian ini. Kuantitatif dipahami sebagai metode yang memanfaatkan angka dan statistik sebagai alat analisis untuk memperoleh data dan hasil yang diharapkan (Sugiyono, 2011: 7). Sedangkan pendekatan kualitatif pada penelitian ini digunakan untuk mendukung data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner dengan melakukan wawancara pada narasumber. Wallace (1973 dikutip dalam Suyanto dan Sutinah, 2011) menyatakan ada lima komponen yang terkait dengan penelitian

kuantitatif, yakni teori, hipotesis, observasi, generalisasi empiris dan penerimaan atau penolakan hipotesis. Di samping itu, penelitian kuantitatif juga mengandalkan kehadiran populasi dan teknik penarikan sampel. Dalam pengolahan datanya, penelitian kuantitatif memanfaatkan Kuesioner dan mengemukakan variabel – variabel penelitian di dalam analisis datanya (Suyanto, dan Sutinah, 2011). Salah satu keunggulan dari penelitian kuantitatif adalah sifatnya yang objektif. Hal ini karena penelitian kuantitatif memanfaatkan data statistik dalam analisis data dan pengambilan keputusan, sehingga terhindar dari subjektivitas penulis (Mulyana dan Solatun, 2013, p.8).

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei. Metode survei dapat dipahami sebagai metode penelitian kuantitatif yang mengharuskan peneliti untuk langsung turun ke lapangan dan bertemu dengan sejumlah orang, yang menjadi populasinya. Dalam metode survei, bila jumlah populasi terlalu besar, maka peneliti dapat melakukan survei terbatas pada sampel yang telah ditentukan sesuai dengan proses *sampling* (Ardianto, 2010, p.52). Metode survei dalam penelitian kuantitatif dilakukan agar peneliti dapat melihat kondisi lapangan secara langsung, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang *valid* dari populasi atau sampel yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan survei langsung kepada siswa – siswa SMA di SMA Santa Theresia, Menteng, Jakarta Pusat.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah siswa siswi SMA Santa Theresia. SMA Santa Theresia berlokasi di jalan Gereja Theresia no. 4, Menteng, Jakarta Pusat. Siswa – siswi di SMA Santa Theresia berjumlah 313 orang.. Rentang usia siswa berkisar antara 16 hingga 18 tahun. Populasi ini dipilih, karena rentang usia remaja merupakan usia yang rentan terhadap pengaruh negatif *cyberbullying* pada perkembangan mental dan proses pembentukan diri. Selain itu, Entertainment Software Association (2017) menyatakan bahwa remaja di bawah 18 tahun merupakan pengguna *game online* terbesar kedua setelah mereka yang berusia lebih dari 18 tahun. Inilah mengapa siswa – siswi SMA Santa Theresia dipilih menjadi populasi pada penelitian ini. Penelitian ini memanfaatkan teknik *total sampling*. Dengan memanfaatkan *total sampling* berarti setiap individu di dalam populasi berperan sebagai responden penelitian. Secara sederhana dapat dipahami bahwa jumlah populasi sama dengan jumlah sampel. Untuk itu, di dalam penelitian ini jumlah sampel yang akan diteliti oleh peneliti berjumlah 313 orang yang seluruhnya merupakan siswa – siswi SMA Santa Theresia Jakarta, baik pemain *game online* maupun tidak.

3.4 Operasionalisasi Variabel

3.4.1 Definisi Variabel

Penelitian ini memiliki dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel *independent* dalam penelitian ini adalah remaja yang terpapar *game online* atau yang dapat dipahami sebagai aktivitas bermain *game*

online. Aktivitas bermain *game online* di dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni mereka yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*. Seseorang dikatakan bermain *game online* ketika ia menghabiskan sejumlah waktu untuk bermain *game online*. Sedangkan mereka yang tidak bermain berarti mereka yang tidak sama sekali terpapar *game online*. Variabel selanjutnya adalah variabel terikat atau variabel *dependent*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*. Korban *cyberbullying* sendiri dapat dipahami sebagai seseorang yang memperoleh pesan kekerasan melalui media komunikasi elektronik. Dalam hal ini, seorang remaja dikatakan menjadi korban *cyberbullying* ketika dirinya mengalami sedikitnya satu dari delapan indikator variabel Y yang telah disajikan di bawah, baik dalam skala jarang, sering maupun selalu ketika bermain *game online*. Pesan kekerasan ini sendiri contohnya dapat berupa ancaman, pesan yang bersifat menyerang dan dikeluarkan dari grup *online* seperti yang telah dijabarkan di dalam bab sebelumnya.

3.4.2 Operasionalisasi Variabel

Tabel 3.4
Operasionalisasi Variabel

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
1.	Aktivitas bermain <i>game online</i> (x)	Aktivitas	Bermain <i>game online</i>
			Tidak bermain <i>game online</i>
2.	Kecenderungan	<i>Flaming</i>	Saya pernah memperoleh pesan

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
	menjadi korban <i>cyberbullying</i> (y)		kemarahan.
		<i>Cyberstalking</i>	Saya pernah mengalami pengalaman dikuntit melalui media internet oleh seseorang.
			Saya pernah memperoleh pesan ancaman.
		<i>Harassment</i>	Saya pernah memperoleh pesan yang bersifat menyerang.
		<i>Denigration</i>	Saya pernah mengalami kondisi dimana orang lain menyebarkan informasi tidak benar mengenai saya untuk dijatuhkan di depan publik.
		<i>Impersonation</i>	Saya pernah mengalami kondisi dimana orang lain berpura – pura menjadi diri saya untuk membuat saya terlihat buruk dan berada pada posisi terancam.
		<i>Outing & trickery</i>	Saya pernah mengalami kondisi dimana seseorang mengunggah

No.	Variabel	Dimensi	Indikator
			konten sensitif atau pribadi saya untuk dipermalukan di depan publik.
		<i>Exclusion</i>	Saya pernah dikeluarkan atau tidak diikut sertakan dalam grup <i>online</i> .

Sumber: Olahan Peneliti

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini memanfaatkan teknik kuesioner yang disusun berdasarkan operasionalisasi variabel dan wawancara narasumber yakni psikolog untuk memperkuat data. Kuesioner sendiri dapat dipahami sebagai sebuah daftar pertanyaan mengenai topik tertentu yang diberikan kepada subjek, baik secara individual atau kelompok, untuk memperoleh informasi tertentu (Taniredja dan Mustafidah, 2011: 44). Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dengan memanfaatkan skala likert 4 tingkat, yakni selalu, sering, jarang dan tidak pernah, sehingga pengolahan data menjadi objektif. Empat tingkat skala likert yang digunakan penulis memiliki nilai skalanya masing – masing, berikut ini adalah tabel nilai skala jawaban pada kuesioner:

Tabel 3.5

Nilai Skala

Skala	Nilai
Selalu	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak pernah	1

Sumber: Olahan Peneliti

Teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan kuesioner ini digunakan untuk memperoleh data primer yang dibutuhkan penulis untuk kemudian dilakukan analisis data. Data primer sendiri adalah data yang diperoleh langsung dari sasaran atau sampel penelitian yang telah dijelaskan pada poin sebelumnya, yakni siswa – siswi SMA Santa Theresia. Ada pula pengumpulan data dengan melakukan wawancara pada ahli dan studi kepustakaan untuk memperoleh data sekunder guna memperkuat temuan peneliti. Data sekunder sendiri dapat dipahami sebagai data yang diperoleh melalui pencarian informasi dari sumber resmi yang sudah ada (Ruslan, 2010, p.30).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.6 Teknik Pengukuran Data: Uji Validitas dan Reliabilitas

Kuesioner yang telah disusun akan diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga kuesioner yang digunakan sah dan andal. Arikunto (1995 dikutip dalam Taniredja & Mustafidah, 2012, p.135) mengemukakan, secara mendasar validitas merupakan keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas berguna untuk melihat kesesuaian alat ukur yang digunakan oleh sang peneliti. Hal ini mengingat dalam penelitian kuantitatif, kuesioner merupakan alat pengumpul data utama dalam pengumpulan data (Pramesti, 2014, p.39). Maka kuesioner yang disusun penulis akan dikatakan valid bila dapat digunakan untuk mengukur seberapa jauh frekuensi dalam bermain *game online* menciptakan kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*.

Sedangkan reliabilitas dapat dipahami bahwa sebuah instrumen dapat dikatakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data bila instrumen tersebut sudah baik. Hal ini dimaksudkan, apabila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur gejala yang serupa pada waktu yang berbeda akan tetap menunjukkan hasil yang sama. Untuk menciptakan instrumen yang reliabel, maka penulis harus mampu menyusun pertanyaan kuesioner yang netral atau tidak bersifat tendensius sehingga mengarahkan responden untuk memilih jawaban – jawaban tertentu. Untuk menguji validitas dan reliabilitas, kuesioner yang telah dibagikan kepada sampel diolah di dalam SPSS versi 23 *for windows* dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6.1

Uji Validitas Variabel Y (Kecenderungan Menjadi Korban *Cyberbullying*)

Pernyataan	Pearson Correlation	Sig.	Kriteria Uji
Y1	.804**	.000	Valid
Y2	.581**	.000	Valid
Y3	.647**	.000	Valid
Y4	.822**	.000	Valid
Y5	.579**	.000	Valid
Y6	.571**	.000	Valid
Y7	.515**	.000	Valid
Y8	.575**	.000	Valid
Y9	.632**	.000	Valid
Y10	.789**	.000	Valid

Sumber: Olahan Peneliti

Dalam uji validitas, sebuah pernyataan dikatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel atau memiliki nilai lebih dari 0.1135 (Ghozali, 2013). Berdasarkan uji validitas pada 10 pernyataan yang mewakili variabel Y, angka olah data pearson correlation atau r hitung menunjukkan seluruhnya di atas 0.1135 sehingga seluruh pernyataan dapat dikatakan valid. Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.6.2

Uji Reliabilitas Variabel Y (Kecenderungan Menjadi Korban *Cyberbullying*)

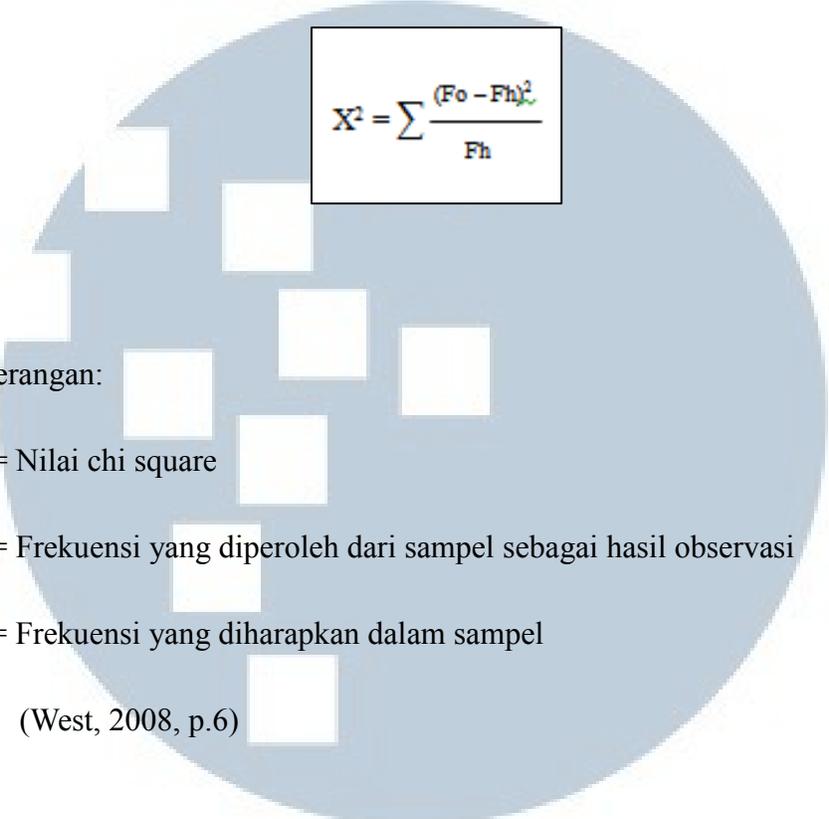
Cronbach's Alpha	N of items
.846	10

Sumber: Olahan Peneliti

Uji reliabilitas dilakukan dengan mengacu pada cronbach's alfa. Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila nilai cronbach's alfa menunjukkan angka di atas 0.600 (Kriyantono, 2006, p.146). Tabel 3.6.2 merupakan hasil uji reliabilitas dari instrumen penelitian yang mewakili variabel kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* (Y). Nilai cronbach's alfa pada tabel menunjukkan angka sebesar .846, sehingga instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis chi square. Chi square merupakan uji non parametrik yang bersifat komparatif atau membandingkan dua variabel. Analisis chi square dilakukan apabila salah satu dari kedua variabel memiliki skala nominal (West, 2008, p.4). Dalam penelitian ini, peneliti ingin membandingkan antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online* pada tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*. Adapun rumus analisis chi square yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah sebagai berikut:


$$X^2 = \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$$

Keterangan:

X^2 = Nilai chi square

F_o = Frekuensi yang diperoleh dari sampel sebagai hasil observasi

F_h = Frekuensi yang diharapkan dalam sampel

(West, 2008, p.6)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA