

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi, Objek, dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Data diperoleh melalui jaringan online dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Objek pada penelitian ini adalah *Game PUBG Mobile*, dan subjek penelitian ini adalah pemain *game PUBG Mobile* dikarenakan sesuai dengan kriteria penelitian yang berlaku.

3.2. Populasi, Sampel, dan Jumlah Sampel

Populasi merupakan kelompok elemen yang lengkap yang mana pada umumnya berupa orang, objek, transaksi, atau kejadian dimana kita tertarik untuk mempelajarinya atau menjadi objek penelitian (Kuncoro, 2012). Populasi pada penelitian ini adalah orang di Yogyakarta yang bermain *game online* jenis *PUBG Mobile*.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012). Teknik penentuan sampel penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah suatu metode penentuan sampel yang dapat digunakan harus memiliki ciri / memenuhi syarat tertentu. Ciri atau syarat sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa di Yogyakarta yang bermain *game online PUBG Mobile* dalam 5 bulan terakhir.

Hair *et al.*, (2010) menyatakan bahwa jumlah sampel yang representatif minimal sebanyak 10 kali jumlah butir kuesioner jadi responden dalam penelitian ini minimal sebanyak $10 \times 10 = 100$ orang responden. Pada penelitian ini penulis menambahkan jumlah sampel penelitian menjadi 155 orang responden.

3.3. Definisi Operasional

Tabel 3.1
Definisi Operasional

Variabel	Indikator Penelitian (Item pertanyaan)	Skala Pengukuran
Tantangan atau <i>challenge</i> adalah tingkat kesulitan dalam permainan <i>game online</i> (Teng <i>et al.</i> , 2012)	<ol style="list-style-type: none"> Bermain <i>game PUBG Mobile</i> menantang bagi saya Bermain <i>game PUBG Mobile</i> dapat menunjukkan kemampuan terbaik yang saya miliki Bermain <i>game PUBG Mobile</i> menguji keterampilan saya dalam melakukan permainan 	Menggunakan 5 Skala likert: Sangat tidak setuju =1 Tidak setuju = 2 Netral = 3 Setuju = 4 Sangat setuju = 5
Interdependensi atau <i>Interdependence</i> adalah bentuk kerjasama yang dibutuhkan antar pemain untuk menyelesaikan pekerjaan atau misi dalam sebuah permainan. (Teng <i>et al.</i> , 2012)	<ol style="list-style-type: none"> Ketika bermain <i>game PUBG Mobile</i> saya dan teman bermain saya dalam bermain saling bergantung satu sama lain. Saya dan teman bermain saya dalam permainan saling berkonsultasi untuk menentukan mode permainan yang akan kami mainkan. Keputusan yang dilakukan saya dan teman bermain saya dalam bermain <i>game PUBG Mobile</i> akan saling mempengaruhi satu sama lain untuk terus bermain <i>game</i>. 	Menggunakan 5 Skala likert: Sangat tidak setuju =1 Tidak setuju = 2 Netral = 3 Setuju = 4 Sangat setuju = 5
Loyalitas atau <i>Loyalty</i> adalah perilaku komitmen pada suatu produk atau	<ol style="list-style-type: none"> <i>Game PUBG Mobile</i> adalah pilihan pertama ketika mempertimbangkan untuk bermain <i>game</i>. 	Menggunakan 5 Skala likert: Sangat tidak setuju =1 Tidak setuju = 2 Netral = 3 Setuju = 4

jasa tertentu dan berniat melakukan pembelian ulang di masa yang akan datang (Mowen dan Minor, 2012)	<ol style="list-style-type: none"> 2. Saya berniat untuk lebih sering bermain <i>game PUBG Mobile</i>. 3. Saya akan memberitahu orang lain tentang aspek-aspek positif dari <i>game PUBG Mobile</i>. 4. Saya akan merekomendasikan <i>game PUBG Mobile</i> untuk orang lain yang ingin bermain <i>game</i>. 	Sangat setuju = 5
--	--	-------------------

3.4. Metode Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner yang disebarakan secara *online* melalui media sosial *WhatsApp*, dan *Line*. Penulis telah membuat koesioner *online* dalam bentuk *google form* yang dapat dibuka melalui sebuah link dan dibagikan melalui media sosial. Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara membuat daftar pertanyaan tertulis untuk kemudian dibagikan kepada responden dengan beberapa alternatif jawaban yang telah disediakan (Sugiyono, 2012). Kuesioner penelitian ini dibagi kedalam dua bagian yaitu sebagai berikut:

1. Bagian pertama adalah kuesioner mengenai data demografi responden yang terdiri dari jenis kelamin, rata-rata lama bermain *game online PUBG Mobile* dalam 1 hari.
2. Bagian kedua adalah kuesioner penelitian yang terdiri dari:
 - 1) Kuesioner tantangan (*challenge*) yang terdiri dari 3 butir pertanyaan.

- 2) Kuesioner interdependensi (*interdependence*) yang terdiri dari 3 butir pertanyaan.
- 3) Kuesioner loyalitas (*loyalty*) yang terdiri dari 4 butir pertanyaan.

3.5. Metode Pengukuran Data

Sistem pengukuran data pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Jawaban responden pada masing-masing pertanyaan diberi bobot yang berbeda. Kategori atau bobot dari alternatif jawaban responden adalah sebagai berikut (Kuncoro, 2009):

Sangat Setuju (SS)	: 5
Setuju (S)	: 4
Netral (N)	: 3
Tidak Setuju (TS)	: 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 1

3.6. Metode Pengujian Instrumen

Instrument dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner harus di uji validitas dan reabilitasnya terlebih dahulu, sebelum kuesioner yang sebenarnya di sebarakan ke pada responden.

3.6.1. Uji Validitas

Uji validitas berguna untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Validitas menunjukkan seberapa nyata suatu penguji megukur apa yang seharusnya di ukur dan melakukan apa yang seharusnya di lakukan. Hal ini menunjukkan

ketepatan alat ukur untuk mencapai sarannya. Semakin tinggi validitas alat ukur, semakin tetap alat ukur tersebut menenai sasaran.

Validitas tampak (*face validity*) digunakan untuk menguji item-item dalam tes konteksnya telah sesuai dengan tujuan ukuran tes dan dilihat dari segi penampilan tes telah meyakinkan dan memberikan kesan mampu mengungkap apa yang menjadi tujuan maka dapat dikatakan bahwa validitas tampak telah terpenuhi (Azwar, 2012). Peneliti membagikan kuesioner kepada 6 orang untuk dibaca, terdapat 4 perubahan pertanyaan dalam kuesioner:

Tabel 3.2
Validitas Tampak (*face validity*)

Sebelum	Sesudah
Berapa lama rata-rata anda bermain <i>PUBG MOBILE</i> dalam sehari? <ul style="list-style-type: none"> ○ ≤ 1 jam ○ > 1 jam 	Berapa lama rata-rata anda bermain <i>PUBG MOBILE</i> dalam sehari? <ul style="list-style-type: none"> ○ ≤ 4 jam ○ > 4 jam
Ketika bermain <i>game PUBG Mobile</i> saya dan teman bermain saya dalam bermain saling bergantung satu sama lain.	Ketika bermain <i>game PUBG Mobile</i> saya dan teman bermain saya, saling bergantung satu sama lain.
Saya dan teman bermain saya dalam permainan saling berkonsultasi untuk menentukan mode permainan yang akan kami mainkan	Saya dan teman bermain saya, saling berkonsultasi untuk menentukan mode permainan yang akan kami mainkan.
Keputusan yang dilakukan saya dan teman bermain saya dalam bermain <i>game PUBG Mobile</i> akan saling mempengaruhi satu sama lain untuk terus bermain <i>game</i> .	Keputusan yang saya dan teman bermain saya lakukan dalam bermain <i>game PUBG Mobile</i> , akan saling mempengaruhi satu sama lain untuk terus bermain.

Validitas berkaitan dengan tujuan dari pengukuran. Pengukuran yang valid adalah mengukur tujuannya dengan benar (Hartono, 2007). Taraf signifikan (α) 5% dengan menggunakan korelasi *Product Moment*, dimana akan dikatakan valid bila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (Sugiono, 2009). Nilai $r\text{-tabel}$ pada derajat bebas $n-2$ atau $155-2=153$ sebesar 0,158. Uji validitas di lakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS.

Tabel 3.3
Uji Validitas

Variabel	Butir	r-hitung	r-tabel	Keterangan
Tantangan	1	0,712	0,158	Valid
	2	0,736	0,158	Valid
	3	0,783	0,158	Valid
Interdependensi	1	0,643	0,158	Valid
	2	0,575	0,158	Valid
	3	0,645	0,158	Valid
Loyalitas	1	0,711	0,158	Valid
	2	0,781	0,158	Valid
	3	0,743	0,158	Valid
	4	0,754	0,158	Valid

3.6.2. Uji Reliabilitas

Uji reabilitas merupakan alat pengukur kuesioner yang menunjukkan akurasi dan ketepatan. Suatu kuesioner dapat di katakan reliabel jika individu memberikan hasil jawaban yang tidak berbeda dari waktu ke waktu. Reliabilitas di uji dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach. Dalam penelitian ini reliabilitas dilakukan pada 155 responden, instrument akan di katakan reliabel jika Alpha Cronbach $> 0,6$ Sugiyono (2009). Uji reliabilitas di lakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS.

Tabel 3.4
Uji Reliabilitas

Variabel	Koef. Alpha Cronbach	Limit of Alpha Cronbach	Keterangan
Tantangan	0,865	0,6	Reliabel
Interdependensi	0,782	0,6	Reliabel
Loyalitas	0,884	0,6	Reliabel

3.7. Metode Analisis Data

3.7.1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui profil responden antara lain: pernah memainkan *game PUBG Mobile*, jenis kelamin, serta lama bermain selama sehari. Analisis Deskriptif digunakan untuk menyimpulkan data dalam jumlah yang besar sehingga hasilnya dapat ditafsirkan (Kuncoro, 2013).

3.7.2. Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Untuk menguji apakah interdependensi berperan dalam memediasi pengaruh tantangan terhadap loyalitas pemain *game online* digunakan Analisis Jalur (*Path Analysis*). Model atau tahapan dalam regresi mediasi tersebut adalah sebagai berikut (Baron dan Kenny, 1986):

- a. Menguji pengaruh tantangan terhadap loyalitas pemain *game online*:



Sumber: Baron dan Kenny (1986)

b. Menguji pengaruh tantangan terhadap interdependensi:



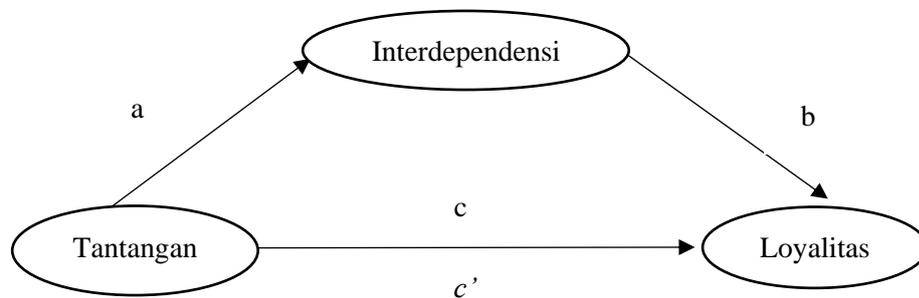
Sumber: Baron dan Kenny (1986)

c. Menguji pengaruh interdependensi terhadap loyalitas pemain *game online*:



Sumber: Baron dan Kenny (1986)

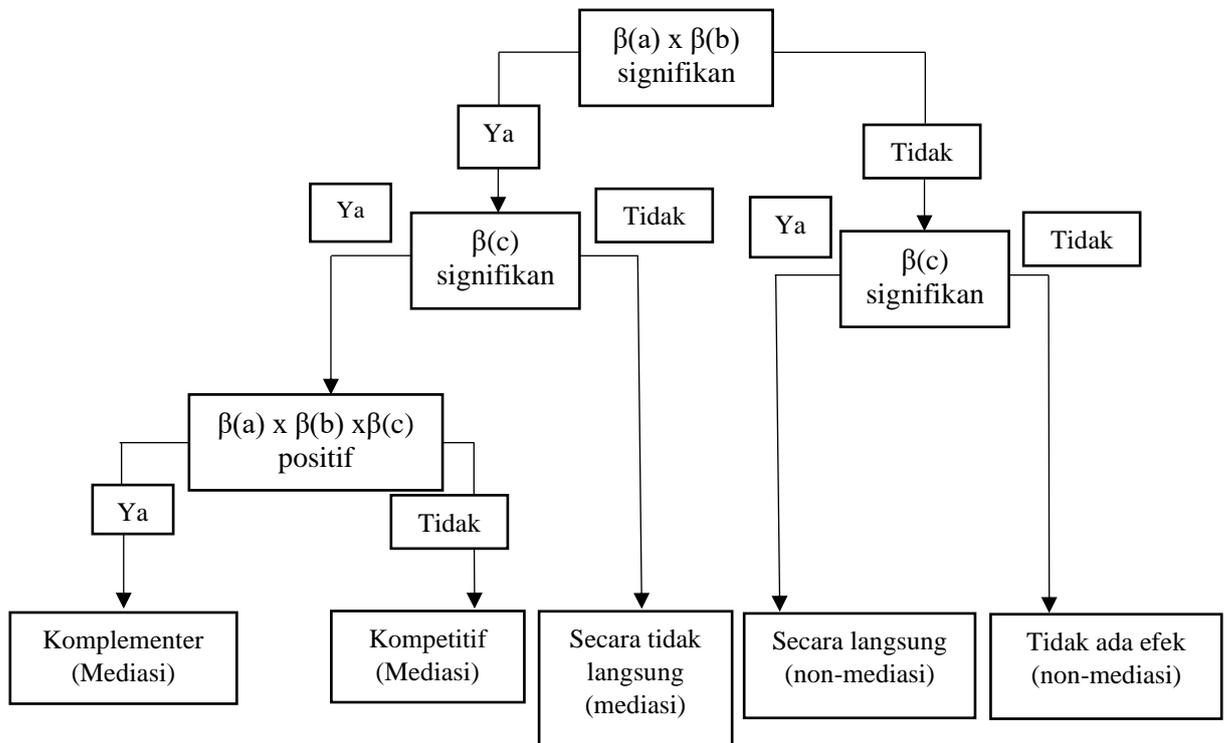
d. Menghitung nilai *path analysis*:



Sumber: Baron dan Kenny (1986)

Adapun ketentuan untuk membangun mediasi menurut Zhao, *et al.* (2010) adalah sebagai berikut:

- a. Jika $\beta(a) \times \beta(b)$ signifikan dan $\beta(c)$ signifikan, atau dengan mengalikan $\beta(a) \times \beta(b) \times \beta(c)$ hasilnya positif maka disebut mediasi komplementer.
- b. Jika $\beta(a) \times \beta(b)$ signifikan dan $\beta(c)$ signifikan, atau dengan mengalikan $\beta(a) \times \beta(b) \times \beta(c)$ hasilnya negatif maka disebut mediasi kompetitif.
- c. Jika $\beta(a) \times \beta(b)$ signifikan dan $\beta(c)$ tidak signifikan, berarti hanya terdapat pengaruh secara tidak langsung dengan bertindak sebagai pemediasi.
- d. Jika $\beta(a) \times \beta(b)$ hasilnya tidak signifikan dan $\beta(c)$ signifikan, berarti terdapat pengaruh secara langsung sehingga tidak ada peranan sebagai pemediasi.
- e. Jika $\beta(a) \times \beta(b)$ hasilnya tidak signifikan dan $\beta(c)$ tidak signifikan, maka tidak ada pengaruh secara langsung dan tidak ada peranan sebagai pemediasi.



Gambar 3.1

Klasifikasi Tipe Mediasi

Sumber: Zhao, *et al.* 2010