

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode deskriptif yang menghasilkan data yang empiris, terukur objektif, serta sistematis dari respon yang diamati. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena peneliti ingin gambaran keluasan Dampak *Game Online Mobile Legend* terhadap siswa yang berada di bangku pendidikan SD, berdasarkan fenomena yang empiris dan dapat diukur, melihat perbandingan antara aspek-aspek dan faktor-faktor Dampak *Game Online Mobile Legend* dari fenomena yang ada, selain itu mengetahui Dampak *Game Online Mobile Legend* di SDN 113 Banjarsari Bandung

Sugiyono (2011:8) menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data yang bersifat kuantitatif atau statistik nazir (2011:43) menyebutkan bahwa metode deskriptif adalah Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, objek suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskriptif, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

## **3.2 Defenisi Operasional**

### **3.2.1 Dampak**

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Dampak yang terjadi pada siswa adalah pengaruh *Game Online* Terhadap Siswa Khususnya di Kelas 6C. Pengaruh atau Dampak yang terjadi di lapangan merupakan Dampak Negatif yang mempengaruhi Tingkat belajar dan Tingkat Emosi Anak yang dapat di ukur melalui dorongan atau bujukan. Dampak ini juga akan cenderung pada gangguan

belajar siswa sehingga siswa yang sudah kecanduan dalam *game online* akan masuk di dalam dampak negatif tersebut.

### **3.2.2 *Game Online Mobile Legend***

*Game Online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini.

*Mobile legend* merupakan *game bergenre multiplayer online battle arena* ini mengharuskan kerjasama dari tiap pemain dalam tim. Para pemainnya pun bisa berinteraksi dengan menggunakan *fitur voice chat* yang ada di dalam game.

### **3.2.3 Siswa**

Siswa adalah mereka yang berusia antara 6–12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan Siswa akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasaipun semakin beragam.

Siswa Di SDN 113 Banjarsari Bandung ini Menurut informasi dari Pihak Sekolah (Guru Wali Kelas) diKelas 6C ada beberapa siswa yang suka *Game Online* tersebut salah satunya *Game Online Mobile Legend*.

### **3.2.4 SDN 113 Banjarsari Bandung**

SDN 113 Banjarsari Bandung merupakan salah satu tempat memberikan pendidikan bagi masyarakat di Bandung

### **3.3 Sumber Data**

1. Data primer diperoleh berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada responden, yaitu Siswa yang memerlukan dukungan tingkat belajar di SDN 113 Banjarsari Bandung. Sumber data primer merupakan data yang langsung atau diperoleh dari sumber pertama.
2. Data sekunder yang digunakan adalah dokumen-dokumen mengenai Siswa yang bersekolah di SDN 113 Banjarsari Bandung untuk mendapatkan pendidikan di SDN 113 Banjarsari Bandung serta penelitian terdahulu yang aspeknya relatif sama sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan perbandingan. Sumber data sekunder merupakan data yang tidak langsung diperoleh dari sumber pertama dan digunakan peneliti sebagai data penunjang data primer yang diperoleh.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dapat memberikan informasi atau data yang berguna bagi suatu penelitian. Populasi yang dijadikan responden dalam penelitian ini adalah Siswa yang bersekolah di SDN 113 Banjarsari Bandung khususnya siswa di kelas 6C berjumlah 30 Siswa yang bermain *game online* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire* dan *Game Online* atau *Game Offline* yang trend saat ini, yang biasa di mainkan dengan durasi 1-3 jam dalam sehari ataupun lebih tinggi durasinya ketika anak sudah kecanduan dengan *game online* ataupun *game offline* yang bisa mempengaruhi pada tingkat belajar dan tingkat emosi mereka.

## **2. Sampel**

Sampel dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dana dan kondisi pandemi saat ini beserta jumlah populasi yang banyak maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar dapat mewakili (representatif). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total *sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (sugiyono, 2011). Jadi, jumlah sampel yang akan diambil dari 30 populasi adalah sebanyak 30 sampel.

### **3.5 Teknik Pengumpulan**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Angket**

Angket adalah teknik pengumpulan data dan atau informasi yang digunakan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden terkait dengan masalah penelitian. Kuesioner pada penelitian ini diarahkan pada pertanyaan yang berkaitan dengan tingkat belajar dan tingkat emosi siswa yang berpendidikan di SDN 113 Banjarsari Bandung.

#### **2. Studi dokumentasi**

Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data secara tertulis secara objektif dari materia dan teori-teori, peraturan atau surat keputusan penting, serta sebagai data dan informasi terkait yang dianggap dapat mendukung penelitian.

### **3. Observasi**

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.

#### **3.6 Uji Kevaliditasan Dan Reliabilitas Alat Ukur**

##### **3.6.1 Uji Validitas Alat Ukur**

Uji validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas muka (*face validity*) yang diperkuat dengan kesesuaian instrumen dan diuji secara statistik korelasi dengan produk momen dan hasil yang digunakan semuanya valid. Atau merevisi item-item bagi peneliti yg menginginkan penelitian pake item.

Suatu item dikatakan valid apabila nilai  $r$  atau nilai korelasi antara skor item dengan totalnya menunjukkan koefisien yg signifikan. Dikatakan signifikan apabila nilai  $r$  tabel lebih kecil dari nilai  $r$  korelasi menggunakan tabel  $r$ .

##### **3.6.2 Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui ketetapan suatu instrumen (alat ukur) didalam mengukur gejala yang sama walaupun dalam waktu yang berbeda. Menurut Sugiyono (2014:348) “Reliabilitas instrumen yaitu suatu instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama”. Hasil pengukuran yang memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi akan mampu memberikan hasil yang terpercaya. Tinggi rendahnya reliabilitas instrumen ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut koefisien reliabilitas. Jika suatu instrumen dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukurannya yang diperoleh konsisten, instrumen itu reliabel. Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini, menggunakan koefisien reliabilitas Alfa Cronbach (Arikunto, 2006:196) yaitu :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan	:
$r_{11}$	: reliabilitas instrumen
$k$	: banyaknya butir pernyataan
$\sum \sigma_b^2$	: jumlah varians butir
$\sigma_t^2$	: varians total

Hasil perhitungan  $r_{11}$  dibandingkan dibandingkan dengan rtabel pada  $\alpha = 10\%$  dengan kriteria kelayakan jika  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  berarti dinyatakan reliabel, dan jika  $r_{11} < r_{\text{tabel}}$  maka dinyatakan tidak reliabel. Perhitungan Pengujian reliabilitas menggunakan bantuan SPSS.

Dalam metode pengujian reliabilitas, standar yang digunakan dalam menentukan reliabel dan tidaknya suatu instrumen adalah nilai Alpha Cronbach harus lebih besar dari 0.6 (Sekaran, 2006 :182) Klasifikasi reliabilitas digunakan menurut Guilford (dalam Sugiyono, 2006:216) sebagai berikut:

0,00 - 0,20 reliabilitas Sangat Rendah

0,20 - 0,40 reliabilitas Rendah

0,40 - 0,70 reliabilitas Sedang

0,70 - 0,90 reliabilitas Kuat

0,90 - 1,00 reliabilitas Sangat Kuat

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisa yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah statistik deskriptif. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis

responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik deskriptif yakni statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Teknik analisis data ini yaitu dengan menganalisis data secara rinci dalam bentuk angka dan dihitung persentasenya yang kemudian akan ditarik kesimpulan. Dalam hal ini peneliti mengacu pada tahapan- tahapan tersebut.

### **1. Pengeditan**

Proses pengeditan dimulai dari tahap pemberian identitas pada kuesioner yang sudah dijawab oleh responden, dalam hal ini pengeditan dibutuhkan agar mempermudah peneliti untuk menganalisis. Kemudian dilanjutkan dengan memeriksa satu per satu lembar kuesioner, pemeriksaan dilakukan pada setiap pernyataan dan jawaban responden. Pemeriksaan tersebut dilakukan agar tidak ada data yang kurang seperti pernyataan yang terlewat untuk dijawab (jawaban belum diisi/kosong).

### **2. Tabulasi Data**

Membuat tabulasi adalah kegiatan memasukan data kedalam table-tabel untuk mengatur angka-angka sehingga dapat dihitung dan dapat dilakukan analisis. Adapun langkah-langkah dalam melakukan tabulasi data sebagai berikut:

- a. Perhitungan, melakukan perhitungan skor total tiap aspek.
- b. Intepretasi data

Berdasarkan perhitungan presentase, selanjutnya hasil perhitungan dianalisis untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini.

- c. Penarikan kesimpulan



Hasil analisis data selanjutnya ditarik menggunakan suatu kesimpulan sesuai penelitian yang telah dilakukan.

### 3.8. Jadwal dan Langkah-langkah Penelitian

Matriks rencana kegiatan yang telah dibuat oleh peneliti ditujukan untuk memberikan gambaran proses penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan matriks rencana kerjapenelitian yang dibuat

No	Jadwalkegiatan	Bulan								
		Jan	Feb	Mart	Aprl	Mei	Juni	Juli	Agus	Sep
1	Studiliteratur	■								
2	Pengajuanjudul	■								
3	Penyusunan Proposal	■								
4	Seminar Proposal	■								
5	PenyusunanInstrumen				■	■	■			
6	Pengumpulan data							■		
7	Pengolahan dan analisis data							■		
8	Menyusunlaporanpenelitian							■		
9	Ujianakhir Program Studi							■	■	■
10	PegesahanSkripsi							■	■	■

Keteangan:

■	Tahap Pra Lapangan
■	Tahap Pelaksanaan Penelitian
■	Tahap Akhir Penelitian
■	Tahap Akhir

