

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Menurut Moh. Nazir (2011:84), desain penelitian mencakup langkah untuk merencanakan hingga melaksanakan penelitian. Desain penelitian adalah kerangka metode penelitian yang dipilih oleh peneliti yang memungkinkan peneliti memanfaatkan metode yang cocok untuk penelitian sehubungan keberhasilan penelitian mereka. Penelitian ini menggunakan satu variabel. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:7) Metode kuantitatif adalah metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu sistematis, objektif dan rasional.

Menurut Sugiyono (2017:7) metode penelitian kuantitatif disebut juga metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivism. Metode ini digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik deskriptif. Filsafat positivism memandang bahwa realitas gejala atau fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, dapat diamati, dapat diukur, dan hubungan gejala bersifat sebab dan akibat.

#### **3.2 Sumber Data**

Menurut Moh. Nazir (2011:92) sumber data terdiri dari dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data pertama yang diperoleh dari kuesioner, wawancara, maupun observasi langsung. Data sekunder diperoleh bukan dari sumber pertama. Data sekunder mengacu pada informasi yang berasal

atau dikumpulkan dari sumber data yang ada. Penggunaan data sekunder membantu memperkuat informasi primer yang diperoleh dari berbagai sumber-sumber seperti penelitian terdahulu, buku, jurnal dan lain-lain. Dalam menggunakan data sekunder, perlu dilakukan penilaian terhadap situasi data sekunder dan memahami keterbatasan data sekunder

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil kuesioner responden yang merupakan siswa SMP Negeri 11 Magelang kelas 7 dan kelas 8 dengan rentang usia 13 – 15 tahun. Data sekunder ini diperoleh dengan studi dokumentasi berupa profil sekolah, data mengenai jumlah siswa kelas 7 dan kelas 8, data mengenai banyaknya siswa yang bermain *game online* di SMP Negeri 11 Magelang, penelitian terdahulu mengenai dampak *game online* terhadap perilaku sosial siswa.

### **3.3 Definisi Operasional**

Definisi operasional bertujuan untuk memperjelas dan membatasi ruang lingkup konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Definisi operasional dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

#### **1. Dampak**

Dampak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh dari dampak positif maupun dampak negatif bermain *game online* oleh siswa kelas 7 dan kelas 8 SMP Negeri 11 Magelang yang berusia 13 – 15 tahun.

#### **2. *Game Online***

*Game Online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah program permainan yang tersambung jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja dan

di mana saja oleh siswa kelas 7 dan kelas 8 SMP Negeri 11 Magelang usia 13 – 15 tahun.

### 3. Siswa

Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7 dan kelas 8 SMP Negeri 11 Magelang berusia 13 – 15 tahun yang bermain *game online*.

### 4. Perilaku sosial

Perilaku sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku relasi, kerjasama, komunikasi, lupa waktu, bersikap apatis serta berbicara kasar (*trashtalk*).

## 3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel yang ditentukan sesuai dengan fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Arikunto (Amin et al., 2023) juga mengemukakan definisi lain yang menyatakan bahwa populasi dianggap sebagai keseluruhan suatu objek dalam suatu penelitian. Populasi yang akan diteliti adalah siswa kelas 7 hingga kelas 8 di SMP Negeri 11 Magelang sebanyak 455 siswa.

Alasan pemilihan populasi tersebut karena siswa SMP merupakan siswa yang sedang memasuki masa remaja. Pemilihan usia ini berdasarkan dengan fase remaja awal yaitu usia 13 – 15 tahun karena pada fase ini sedang mengalami

berbagai perubahan baik secara fisik, emosi, dan hormon. Selain itu juga remaja pada fase awal ini cenderung mencari identitas diri dan hanya memikirkan kesenangannya semata tanpa memperhitungkan akibat dari perbuatan mencari kesenangannya tersebut. Hal tersebut termasuk bermain *game online*, siswa akan cenderung bermain *game online* dengan asik dan menyelesaikan fitur tantangan yang tersedia tanpa memperhitungkan akibat yang ditimbulkan sehingga usia remaja fase awal akan lebih rentan kecanduan *game online*.

### 3.4.2 Sampel

Menurut Moh. Nazir (2011:273) sampel adalah jumlah keseluruhan yang ditarik dalam sebuah frame. Sampel adalah elemen terkecil yang bersifat *representative* terhadap populasi. Pernyataan tersebut sependapat dengan Sugiyono (2017:81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah populasi yang besar menyulitkan peneliti untuk mempelajari keseluruhan populasi, misalnya karena berbagai kendala seperti dana, waktu dan tenaga. Dengan alasan tersebut peneliti dapat membatasi populasi dengan sampel. Menyikapi hal tersebut, data yang dikumpulkan dari sampel harus *representative* (mewakili). Langkah-langkah yang diambil untuk menentukan sampel dari populasi disebut *sampling plan*. Menentukan ukuran sampel minimal dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Rumus Slovin. Alasan menggunakan rumus Slovin karena jumlah populasinya diketahui dengan jelas. Perhitungan ukuran sampel minimal pada penelitian ini antara lain:

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

Dimana :

n = Ukuran sampel

N = Populasi

e = Nilai error (10%)

Populasi siswa kelas 7 hingga kelas 8 adalah 455 siswa, maka ditentukan sampel

minimal :

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

$$n = \frac{455}{1 + (455 \times 0,1^2)}$$

$$n = \frac{455}{5,55}$$

$$n = 81,98$$

$$n = 82 \text{ siswa (dibulatkan)}$$

Jadi sampel untuk penelitian ini adalah 82 siswa.

Teknik penarikan sampel pada penelitian ini adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2017:82) *Proportionate Stratified Random Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila populasi mempunyai anggota atau unsur yang heterogen dan bertingkat (strata) secara proporsional. Dalam penerapannya menurut Moh. Nazir (2011:277) populasi dibagi ke dalam kelompok atau strata homogen terlebih dahulu kemudian setiap kelompok atau tingkatan ditarik untuk menjadi anggota sampel. Tingkatan ini bisa berupa

tingkat pendidikan, tingkatan kelas dan lain-lain. Penentuan jumlah sampel dapat menggunakan Rumus *Proportionate* :

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

Dimana :

$n_i$  = Jumlah sampel

$N_i$  = Jumlah anggota populasi

$N$  = Jumlah total populasi

$n$  = Ukuran sampel

Rumus *Proportionate* tersebut dapat digunakan untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.1 Perhitungan Sampel Kelas 7 dan Kelas 8 SMP Negeri 11 Magelang

No.	Tingkatan Kelas	Jumlah Anggota Populasi ( $N_i$ )	Jumlah Total Populasi ( $N$ )	Perhitungan Sampel	Jumlah Sampel ( $n_i$ )
1.	Kelas 7	251 siswa	455	$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$ $n_i = \frac{251}{455} \times 82$  $n_i = 45,23$ $n_i = 45$	45 siswa
2.	Kelas 8	204 siswa	455	$n_i = \frac{N_i}{N} \times n$ $n_i = \frac{204}{455} \times 82$ $n_i = 36,76$ $n_i = 37$ (dibulatkan)	37 siswa

Sumber : Hasil Penelitian Tahun 2024

### 3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

#### 3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui alat ukur yang digunakan valid. Menurut Sugiyono (2017:121) instrumen yang valid instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Penelitian ini menggunakan Uji Validitas Muka (*face validity*) dan Uji Validitas *Bivariate*.

Menurut Moh. Nazir (2011:149) uji validitas muka yaitu penilaian terhadap keabsahan alat ukur dengan pendapat ahli untuk menilainya. Jika para ahli berpendapat bahwa item-item dalam suatu alat ukur dapat mengukur sesuatu secara efektif, berarti mempunyai validitas yang tinggi. Peneliti akan memberikan instrumen kepada dosen pembimbing untuk memperoleh penilaian dan persetujuan menggunakan instrumen tersebut dalam penelitian. Setelah dilakukan *Face Validity*, peneliti melakukan uji validitas kedua yaitu Uji Validitas *Bivariate* menggunakan Program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS).

Uji Validitas dilakukan kepada 10 responden berbeda dari populasi penelitian namun memiliki karakteristik yang sama dengan populasi penelitian. Data hasil uji validitas ditabulasikan dalam Program SPSS kemudian dilakukan uji menggunakan menu Validitas *Bivariate*. Pernyataan kuesioner dikatakan valid apabila memperoleh skor *r Product Moment* untuk 10 responden sebesar lebih dari 0,576.

### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Sugiyono (2017:121) menyatakan bahwa hasil penelitian dikatakan reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang diteliti harus mampu diandalkan sebagai alat pengumpulan data akurat. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula. Pengujian reliabilitas menggunakan uji reliabilitas *Alpha Cronbach's* melalui program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) yang dilakukan terhadap seluruh item pernyataan dalam kuesioner.

*Alpha Cronbach* dipilih karena di dalam penelitian ini instrumen yang digunakan sebagai alat ukur terdiri dari beberapa sub pernyataan. Angka hasil uji *Alpha Cronbach* disebut nilai koefisien reliabilitas. Menurut Sanaky et al., (2021) Reliabilitas yang tinggi ditandai dengan nilai mendekati angka 1. Nilai *alpha* > 0.7 artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) sementara jika *alpha* > 0.8 menunjukkan reliabilitas yang kuat.

Tabel 3.2 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai *Alpha*

Nilai	Keterangan
>0.9	Reliabilitas sempurna
0.7 – 0.9	Reliabilitas tinggi
0.5 – 0.7	Reliabilitas moderat
<0.5	Reliabilitas rendah

Sumber : Sugiyono (2017:121)

### 3.5.3 Alat Ukur

Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Tujuan penggunaan skala likert menurut Moh. Nazir (2011:338) untuk merepresentasikan pengetahuan, sikap, persepsi dan perilaku seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk



mengukur perilaku sosial siswa akibat dampak *game online*. Menurut Sugiyono (2017:93) jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert memiliki gradasi sangat positif hingga sangat negatif yang dapat berupa kata-kata sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Skala likert yang digunakan terdiri atas empat poin dengan tujuan untuk menghindari adanya point tengah. Point tengah atau ragu-ragu menyebabkan responden akan cenderung memilih poin tengah karena enggan untuk memilih arah tanggapan setuju atau tidak setuju sehingga menyebabkan bias pada skor skala. Responden diminta untuk menjawab kuesioner dengan memilih tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pernyataan.

Tabel 3.3 Penilaian Skala Likert

Keterangan	Nilai Pernyataan <i>Favorable</i> (Positif)	Nilai Pernyataan <i>Unfavorable</i> (Negatif)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber : Sugiyono (2017:93)

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu :

#### 1. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yang berkaitan dengan masalah yang diangkat. Peneliti memberikan kuesioner berupa daftar pernyataan terperinci kepada responden mengenai dampak

*game online* terhadap perilaku sosial siswa di SMP Negeri 11 Magelang. Pernyataan-pernyataan yang disajikan mengacu pada indikator aspek perilaku relasi, kemampuan Kerjasama, keterampilan komunikasi, lupa waktu, bersikap apatis dan berbicara kasar (*trash talk*).

## 2. Studi Dokumentasi

Menurut Fuad dan Saptop (Yusra et al., 2021) dokumentasi merupakan salah satu sumber data sekunder yang dibutuhkan untuk melengkapi data primer yang diperoleh selama penelitian. Studi dokumentasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data melalui bahan yang tertulis. Studi dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data sekunder berupa buku, jurnal, profil sekolah, dan data siswa yang bermain *game online* di SMP Negeri 11 Magelang.

### 3.7 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2017:147) statistik deskriptif adalah suatu teknik analisis data yang mendeskripsikan atau menggambarkan data yang ditemukan dalam studi tertentu agar lebih mudah dipahami tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (general). Data tersebut disajikan dalam ringkasan yang menggambarkan sampel data dan pengukurannya. Statistik deskriptif menggambarkan dan menguraikan data, tetapi tidak berusaha menarik kesimpulan dari sampel seluruh populasi.

Data yang telah didapatkan pada teknik analisis statistik deskriptif dapat disajikan melalui berbagai bentuk salah satunya adalah tabel distribusi frekuensi. Distribusi frekuensi merupakan rumus statistik deskriptif yang dapat digunakan

untuk mengetahui frekuensi gejala dalam satu variabel. Hal ini diperkuat oleh Moh. Nazir (2011:379) distribusi frekuensi adalah bentuk pengelompokan data yang digunakan untuk menggambarkan distribusi (penyebaran) dari sebuah data.

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft Excel* yang kemudian disusun dalam bentuk skor dan presentasi agar mudah dipahami dan dianalisis. Terdapat beberapa tahap dalam analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini :

#### 1. Proses Edit

Peneliti melakukan pemeriksaan satu persatu lembar kuesioner terkait setiap point pernyataan dan jawaban yang diberikan, hal ini dilakukan untuk meminimalisir jika ada pernyataan yang tidak terisi kemudian meminta responden untuk mengisi pernyataan yang kosong.

#### 2. Mengelompokkan data

Data diklasifikasikan sesuai dengan jawaban yang diberikan dengan tujuan untuk memudahkan analisis. Setiap instrumen tersebut diberi kode agar tidak tertukar data jawaban antara responden satu dengan responden yang lain.

#### 3. Tabulasi data

Kegiatan ini dilakukan dengan cara memasukkan hasil pengumpulan data ke dalam tabel sehingga dapat dilakukan perhitungan dan analisis. Data yang dimasukkan dalam tabel dibagi menjadi beberapa kategori. Proses tabulasi data yang akan dilakukan peneliti menggunakan *Microsoft Excel*.

4. Menentukan skor total untuk dampak permainan *game online* terhadap siswa di SMP Negeri 11 Magelang.

1) Pernyataan *Favorable* (Positif)

(1) Sangat Setuju = Jumlah jawaban yang terpilih x 4

(2) Setuju = Jumlah jawaban yang terpilih x 3

(3) Tidak Setuju = Jumlah jawaban yang terpilih x 2

(4) Sangat Tidak Setuju = Jumlah jawaban yang terpilih x 1

2) Pernyataan *Unfavorable* (Negatif)

(1) Sangat Setuju = Jumlah jawaban yang terpilih x 1

(2) Setuju = Jumlah jawaban yang terpilih x 2

(3) Tidak Setuju = Jumlah jawaban yang terpilih x 3

(4) Sangat Tidak Setuju = Jumlah jawaban yang terpilih x 4

5. Menghitung nilai presentase

Rumus yang digunakan diantaranya :

1) Menentukan skor terendah

Skor paling rendah × jumlah pernyataan × jumlah total responden
---

2) Menentukan skor ideal (kriterium)

Skor paling tinggi × jumlah pernyataan × jumlah total responden
---

3) Menentukan banyaknya kelas (jangkauan)

$$\text{Banyaknya kelas} = \frac{\text{Skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{skor minimal}}$$

## 4) Menentukan interval

$$i = \frac{\text{Skor kriteriaum}}{\text{banyaknya kelas}}$$

## 5) Penentuan persen

$$\text{Skor total} = \frac{\text{skor pernyataan}}{\text{skor ideal (kriteriaum)}} \times 100\%$$

### 3.8 Jadwal Penelitian dan Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret – Juni 2024 di SMP Negeri 11 Magelang dengan langkah-langkah dan penjadwalan sebagai berikut:

#### 1. Pengajuan Judul Penelitian

Pengajuan judul penelitian dilakukan dengan mengajukan tiga judul penelitian terlebih dahulu kemudian diseleksi oleh Tim Dosen. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024.

#### 2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperluas wawasan dan gambaran umum masalah penelitian, lokasi penelitian dan teori yang relevan dengan penelitian. Kegiatan ini dilakukan di bulan Februari 2024.

#### 3. Menyusun Proposal Penelitian

Proposal penelitian disusun sebagai syarat mengikuti seminar proposal penelitian yang digunakan sebagai acuan penelitian. Penyusunan proposal penelitian dilakukan pada bulan Februari 2024.

#### 4. Seminar Proposal Penelitian

Seminar proposal penelitian dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran dari dosen penguji guna menyempurnakan proposal yang telah disusun. Kegiatan ini dilakukan pada bulan Februari 2024.

#### 5. Penyusunan Instrumen

Instrumen penelitian disusun sebagai acuan dalam proses pengumpulan data penelitian. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024.

#### 6. Pengurusan Izin Penelitian

Pengurusan izin penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2024 dengan persetujuan dosen pembimbing.

#### 7. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan instrument yang telah disusun dan dilaksanakan pada bulan Maret – April 2024.

#### 8. Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian dan menjawab rumusan masalah. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan April 2024.

#### 9. Penyusunan Skripsi

Skripsi disusun agar penyajian penelitian dapat ditulis secara ilmiah. Penyusunan skripsi dilakukan pada bulan April – Mei 2024.

#### 10. Bimbingan Penulisan Skripsi

Bimbingan penulisan skripsi dilakukan secara kontinu dengan dosen pembimbing. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Februari – Mei 2024.

### 11. Seminar Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan disampaikan saat seminar hasil penelitian yang dilaksanakan pada bulan Juni 2024.

Matriks 3.1 Jadwal Penelitian 2024

No.	Kegiatan	Bulan					
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1.	Pengajuan Judul						
2.	Melakukan Studi Literatur						
3.	Menyusun Proposal Penelitian						
4.	Melakukan Seminar Proposal						
5.	Penyusunan Instrumen						
6.	Pengurusan Izin Penelitian						
7.	Pengumpulan Data						
8.	Pengolahan Data						
9.	Penyusunan Skripsi						
10.	Bimbingan Skripsi						
11.	Seminar Hasil Proposal						