

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif sebagai pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Nazir (2014: 43) metode deskriptif adalah “metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang”.

Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif karena tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambaran secara jelas mengenai permasalahan terkait Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung.

#### **3.2 Sumber Data**

Sumber data penelitian ini menggunakan dua sumber yaitu data primer dan sekunder. Berikut penjelasan dua sumber data yang digunakan:

##### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung oleh peneliti melalui penyebaran angket dengan responden yaitu siswa pengguna *game online* kelas VII SMPN 35 Bandung.

##### **2. Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah sumber data yang diperoleh

melalui studi dokumentasi yang terkait dengan dampak *game online* terhadap perilaku agresif siswa.

### **3.3 Definisi Operasional**

Definisi operasional dikemukakan untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Dampak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dampak *game online* yang dimainkan oleh siswa kelas VII SMPN 35 Bandung yang berpengaruh pada agresivitas yang meliputi aspek fisik, aspek verbal, dan aspek merusak/mengancurkan milik barang orang lain.
2. *Game online* dalam penelitian ini, permainan secara *online* yang selalu dimainkan oleh siswa kelas VII SMPN 35 Bandung.
3. Siswa kelas VII dalam penelitian ini, pelajar kelas VII yang saat ini sedang menempuh pendidikan di SMPN 35 Bandung yang memainkan *game online* yang dijadikan responden.
4. Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung, merupakan satu sekolah menengah pertama yang ada di Kota Bandung dan merupakan lokasi penelitian.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Sugiyono (2020) menyatakan bahwa populasi dapat didefinisikan diartikan sebagai wilayah generalisasi yang mencakup obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang bermain *game online* dengan jumlah 261 siswa.

### 3.4.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ada pada penelitian. Sampel ini dapat menghemat waktu, biaya dan tenaga, hasil penelitian lebih akurat, dan proses penelitian lebih mudah. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling kuota*. Sugiyono (2020: 131) *nonprobability sampling* adalah “teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”. Sugiyono (2020: 132) teknik *sampling kuota* adalah “teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan”. Populasi dalam penelitian banyak, maka peneliti harus menentukan besarnya sampel yang harus diambil dengan menggunakan rumus dari Yamane dengan menetapkan tingkat kesalahan sebesar 5% sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} = \frac{261}{1 + 261 (0,05)^2} = 158$$

Kerangan:

- N : populasi sampel  
 e : tingkat kesalahan pengambilan sampel  
 n : sampel yang dicari

Maka jumlah sampel yang diambil yaitu 158 siswa pengguna *game online* dari 261 populasi yang terdapat di Sekolah Menengah Negeri 35 Bandung.

### 3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

#### 3.5.1 Uji Validitas

Validitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah validitas muka yaitu pengujian terhadap alat ukur melalui penilaian yang dilakukan para ahli. Nazir (2014: 130) validitas muka adalah “berhubungan dengan penilaian para ahli terhadap suatu alat ukur”. Sebelum instrumen disebarkan kepada responden, untuk menunjukkan tingkat keabsahan dan kevalidan dari instrumen tersebut, maka dikonsultasikan terlebih dahulu dengan ahli. Dalam hal ini adalah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebagai seorang ahli dalam penelitian untuk mendapatkan penilaian dan persetujuan.

#### 3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berguna untuk menguji konsistensi data yang dimiliki dalam jangka waktu tertentu, dengan tujuan untuk menilai keandalan atau kepercayaan yang digunakan. Sugiyono (2020) instrumen reliabel adalah instrumen yang bila digunakan untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama/ajeg Sugiyono (2020) *cronbach's alpha* >0,60 untuk dapat dikatakan reliabel. Uji reliabilitas penelitian ini sudah diujikan kepada siswa kelas VII SMPN 35 Bandung yang tidak termasuk dalam sampel sejumlah 30 siswa. Uji realibilitas penelitian ini menggunakan *cronbach's alpha* untuk menentukan suatu instrumen penelitian reliabel atau tidaPerhitungan Uji Reliabilitas

Perhitungan Uji Reliabilitas:

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left( 1 - \sum \frac{a_b^2}{a_t^2} \right) \quad k = 15$$

$$\frac{k}{(k-1)} = 1,03$$

$$\sum \frac{a_b^2}{a_t^2} = 0,16$$

$$\left(1 - \sum \frac{a_b^2}{a_t^2}\right) = 0,84$$

$$r_i = 0,87$$

Uji reliabilitas dengan menggunakan *cronbach's alpha* dalam penelitian menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, reliabilitas instrumen penelitian ini dikatakan reliabel yang dapat dilihat dari berikut:

Case Processing Summary				Reliability Statistics	
		N	%	Cronbach's Alpha	N of Items
Cases	Valid	30	100.0	.866	30
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0		
	Total	30	100.0		

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Berdasarkan hasil analisis SPSS, uji reliabilitas instrumen penelitian ini menghasilkan nilai Alpha sebesar 0,866, hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini dapat dianggap reliabel sesuai dengan pendapat Sugiyono karena nilai Alpha lebih besar dari 0,60.

### 3.5.3 Alat Ukur

Penelitian ini alat ukur yang digunakan yaitu menggunakan *rating scale*. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa *rating scale* merupakan data mentah yang diperoleh angka kemudian ditafsirkan. Peneliti dalam *rating scale* mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen.

*Rating scale* ini ditujukan kepada siswa kelas VII yang bermain *game online*. *Rating Scale* dalam penelitian ini memiliki 30 item pernyataan tentang perilaku agresif ketika bermain *game online*. *Rating scale* dalam penelitian ini memiliki rentang nilai skor 1 sampai dengan 4 untuk mengukur perilaku agresif

siswa saat bermain *game online*. Berikut adalah rentang nilai berdasarkan *rating scale* pada penelitian dampak *game online* terhadap perilaku agresif siswa kelas VII di SMPN 35 Bandung:

Matriks 3.1 Rentang Nilai berdasarkan *Rating Scale*

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Sesuai
2	Tidak Sesuai
3	Sesuai
4	Sangat Sesuai

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tentang Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Agresif Siswa adalah sebagai berikut:

#### 1. Angket

Sugiyono (2020) menyatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data peneliti memberikan kepada responden pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab. Angket teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Peneliti menggunakan angket karena responden sesuai dengan teknik angket, peneliti memberikan pernyataan mengenai Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Agresif Siswa. Item pertanyaan mencakup aspek perilaku agresif yang telah ditentukan peneliti.

#### 2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari literatur atau dokumen yang relevan dengan masalah penelitian. Dokumentasi adalah metode mengkaji dan mengolah data dari dokumen-dokumen

yang sudah ada sebelumnya dan mendukung data penelitian. Penelitian ini, peneliti menggunakan jurnal-jurnal dan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan dampak *game online* terhadap perilaku agresif siswa.

### **3.7 Teknik Analisa Data**

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Sugiyono (2020: 206) statistik deskriptif adalah “alat statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan data yang telah dikumpulkan.” Hasil dari pengumpulan data, diperoleh sejumlah data yang akan menjawab permasalahan penelitian. Untuk mempermudah pengolahan data menggunakan bantuan alat SPSS dan *microsoft excel*. Tahapan pengolahan data sebagai berikut:

#### **1. Pengeditan Data**

Memilah data yang dapat digunakan dari data yang tidak dapat digunakan. Contoh kegiatan dalam seleksi data adalah memeriksa kelengkapan jawaban responden pada setiap pertanyaan dalam kuesioner.

#### **2. Pemberian Kode (*Coding*)**

Pemberian kode-kode tertentu pada setiap data, termasuk mengkategorikan jenis data yang sama. Kode-kode ini dapat menjadi bentuk kuantitatif dalam berupa skor.

#### **3. Tabulasi Data**

Proses menempatkan data dalam bentuk tabel dengan cara membuat tabel yang berisikan data sesuai dengan kebutuhan analisis. Tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas semua data yang akan dianalisis.

4. Menentukan tabel frekuensi setiap pernyataan dalam kuesioner lengkap dengan deskripsi yang digunakan sebagai analisis data.

#### 4.1 Menentukan skor total

Jika jawaban sangat sesuai = jumlah jawaban x 4

Jika jawaban sesuai = jumlah jawaban x 3

Jika jawaban tidak sesuai = jumlah jawaban x 2

Jika jawaban tidak sangat sesuai = jumlah jawaban x 1

#### 4.2 Menentukan interval dan persen

Skor yang didapatkan : jumlah skor max  $\times$  100%

5. Setelah itu data yang berada dalam *pie chart* dianalisa melalui uraian kalimat yang logis dan sederhana agar dapat memperoleh gambaran hasil data yang jelas. Setelah itu menghitung kriteria skor rumus. Selanjutnya menentukan dengan tabel distribusi frekuensi melalui teknik analisa data dengan statistik deskriptif, peneliti dapat mengetahui gambaran mengenai dampak *game online* terhadap perilaku agresif siswa.

### 3.8 Jadwal dan Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 35 Bandung. Adapun jadwal dan langkah-langkah penelitian yang telah disusun secara sistematis dalam matriks sebagai berikut:

1. Penjajakan kegiatan peneliti mendatangi lokasi penelitian, peneliti menggali informasi mengenai isu permasalahan yang dapat dijadikan topik penelitian.
2. Studi literatur digunakan untuk mendapat gambaran awal mengenai masalah-masalah dalam penelitian meliputi tinjauan terhadap penelitian-penelitian



terdahulu, teori-teori yang relevan, dan temuan-temuan terkait, sehingga memperluas wawasan peneliti sebelum memulai penelitian.

3. Pengajuan judul peneliti mengajukan judul penelitian yang kemudian akan diseleksi sesuai dengan prosedur lembaga Poltekesos.
4. Penyusunan proposal sebagai persyaratan mengikuti seminar proposal penelitian selanjutnya dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian.
5. Seminar proposal memaparkan isi proposal penelitian tanggapan dan masukan dari dosen pembimbing maupun dosen penguji untuk memperbaiki proposal.
6. Perbaikan pasca seminar proposal setelah seminar proposal saran dari penguji dan dosen pembimbing sesuai arahan dosen pembimbing dan dosen penguji.
7. Bimbingan penulisan per bab adalah proses bimbingan yang diberikan oleh dosen pembimbing untuk menulis setiap bab satu sampai tiga dari skripsi.
8. Penyusunan instrumen penelitian sebagai pedoman penggalian informasi mengenai penelitian masukan oleh dosen pembimbing.
9. Pengumpulan data yaitu dilakukan melalui penyebaran angket sebagai hasil penelitian di SMPN 35 Bandung.
10. Analisis data untuk mendapatkan suatu kesimpulan terkait hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.
11. Penulisan laporan skripsi penyajian hasil penelitian ke dalam laporan skripsi.
12. Bimbingan penulisan laporan skripsi yaitu kegiatan menyusun laporan penelitian sesuai hasil yang telah diperoleh.
13. Sidang UAPS yaitu kegiatan hasil penelitian peneliti dipaparkan dan diuji sebagai bagian dari pertanggungjawaban penelitian.

