

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan Kuantitatif. Metode kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.¹ Penelitian kuantitatif yang mana datanya banyak berwujud angka, mulai dari pengumpulan data atau pengukuran, penafsiran terhadap data, serta penampilan hasilnya.² Penelitian Kuantitatif juga berfungsi untuk menunjukkan pengaruh antar variabel-variabel atas Penggunaan Teori Tertentu.³

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya maka jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara *random*, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Manajemen*, (Bandung: Alfabeta, 2013),5.

² Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 21.

³ John cresswell, *Research Design*, terj. Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 171.

⁴ Arikunto, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), 16.

Berdasarkan tujuan penelitian maka penelitian ini mendekati pada penelitian asosiatif yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh antara variabel variabel X (intensitas bermain game online) dengan variabel Y (perubahan perilaku sarkas siswa).

B. Lokasi Penelitian

MTs Nurul Islam Kediri yang beralamatkan di Jl. Bence Gang 2 No.28, Pakunden, Kec. Pesantren, Kota Kediri, Jawa Timur 64132

C. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel (yang diungkap dalam definisi konsep) tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti.⁵ Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online. Indikator yang berkaitan dengan intensitas bermain *game online* yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosi dalam bermain *game*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah perubahan

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 14.

perilaku sarkas siswa. Indikator yang berkaitan dengan perilaku sarkas siswa yaitu: bahasa kasar, ejekan kasar, dan perilaku buruk.

Definisi operasional variable penelitian merupakan penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikator-indikator yang membentuknya.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya.⁶ Penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa di MTs Nurul Islam Kediri.

Tabel 3.1
Jumlah MTs Nurul Islam Kediri

No	Kelas	Lk	Pr	Jumlah Siswa
1.	Kelas VII A	11	13	24
2.	Kelas VII B	10	15	25
3.	Kelas VIII A	13	12	25
4.	Kelas VIII B	15	14	29
5.	Kelas IX A	12	12	24
6.	Kelas IX B	14	12	26
	Jumlah	84	86	170

Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Penelitian ini dilakukan apabila peneliti ingin melihat semua liku-liku yang ada

⁶ Syofian Siregar, *Statistik Parametris Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual Dan Aplikasi SPSS Versi 17*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 56.

dalam populasi yang menjadi fokusnya adalah siswa- siswi yang berperilaku agresif. Obyek pada populasi diteliti, hasilnya dianalisis, disimpulkan, dan kesimpulan itu berlaku untuk seluruh populasi. Berdasarkan populasi penelitian ini seluruh siswa siswi kelas MTs Nurul Islam Kediri sebanyak 170 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil poopulasi yang ditekliti. Sampel harus mewakili populasi atau reprehensive, artinya mampu menggambarkan secara maksimal keadaan populasi tersebut agar kesimpulan yang diambil benar.⁷ Teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability sampling*.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Non Probabilitiy Sampling* yang disebut teknik *purposive sampling*.⁸ *Purposive sampling* dilakukan dengan mengambil orang- orang yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel itu. *Sampling purposive* adalah sampel yang dipilih dengan cermat dan relevan dengan desain penelitian. Peneliti akan berusaha agar dalam sampel itu terdapat wakil-wakil dari segala lapisan populasi. Dengan demikian diusahakannya agar sampel itu memiliki ciri-ciri yang esensial dari populasi sehingga dapat dianggap cukup representatif. Ciri-ciri apa yang esensial, strata apa yang harus diwakili, bergantung pada penilaian atau pertimbangan atau judgment peneliti.

⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 62.

⁸ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 111.

Jadi, dalam penelitian pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa di MTs Nurul Islam Kediri menggunakan teknik *purposive sampling* atau pengambilan sampel dengan mengambil orang-orang yang terpilih, siswa yang menjadi sampel disini merupakan siswa yang sering bermain *Game Online* dan siswa yang senang bermain *Game Online*.

Adapun pengambilan sampel penelitian ini dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

N : Ukuran sampel

n : Ukuran populasi

e : Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih ditaksir atau diinginkan sebesar 10%.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 170 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin yaitu::

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Dimana :

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = presisi (ditetapkan 10% atau 0,1 dengan kepercayaan 90%)

$$n = \frac{170}{1 + 170(0.1)^2}$$

$$n = \frac{170}{1 + 1,7}$$

$$n = \frac{170}{2,7}$$

$$n = 62,9 \text{ sampel}$$

Jadi Dari hasil perhitungan, sampel yang didapat yaitu sebesar 62,9 responden. Jadi penelitian ini menggunakan 63 siswa yang sering bermain *Game Online* dan siswa yang senang bermain *Game Online* ada di MTs Nurul Islam Kediri untuk dijadikan sampel penelitian.

E. Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan peneliti untuk pengumpulan data yaitu:

1. Angket (kuesioner)

Angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai sesuatu masalah atau bidang yang akan diteliti.⁹ Dalam penelitian ini, bentuk pertanyaan yang penulis gunakan adalah berbentuk tertutup, dimana pengguna diminta menjawab pertanyaan dan menjawab dengan memilih dari sejumlah alternatif. Angket tersebut terbagi atas dua variabel yaitu intensitas bermain game online dan perubahan perilaku sarkas siswa.

⁹ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 76.

Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social, misalnya, senang atau tidak senang. Setiap jawaban pernyataan-pernyataan angket masing-masing pilihan jawaban diberi skor.¹⁰

2. Dokumentasi

Yang dimaksud dengan metode dokumentasi adalah sekumpulan berkas yakni mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda dan sebagainya. Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang ada atau catatan-catatan yang tersimpan baik itu berupa buku, surat kabar, dan lain sebagainya.

F. Analisis Data

Analisis data adalah proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis terhadap data yang diperoleh agar dapat dipresentasikan semuanya kepada orang lain.¹¹ Analisis data dilakukan apabila data-data yang diperlukan telah terkumpul dan selanjutnya data tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan yang objektif dan logis.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan analisis korelasi produk moment dan analisi regresi dengan menggunakan bantuan program SPSS

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2011), 134.

¹¹ Tanzeh, *Pengantar Metode*, (Yogyakarta: Teras), 103.

(*Statistical Product and Service Solution*) 21. Adapun langkah-langkah mengolah data setelah terkumpul adalah:¹²

1. *Scoring*

Scoring adalah memberikan skor terhadap item-item yang perlu diberi skor. Proses ini adalah pemberian skor atau angka pada lembar jawaban angket tiap subjek, tiap skor dari item pernyataan dari angket ditentukan sesuai dengan peringkat option (pilihan).

Tabel 3.2
Klasifikasi Jawaban Kuesioner

Klasifikasi Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Sesuai (SS)	5	1
Sesuai (S)	4	2
Netral (N)	3	3
Tidak Sesuai (TS)	2	4
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	5

2. *Tabulating* (Tabulasi)

Tabulasi adalah membuat tabel-tabel yang berisikan data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis yang dibutuhkan. Jawaban-jawaban yang serupa dikelompokkan dengan cara teliti dan teratur, kemudian dihitung dan dijumlahkan berapa banyak peristiwa atau gejala atau item yang masuk dalam peristiwa.

3. Deskripsi Data

Tahap yang digunakan dalam deskripsi data pada penelitian ini sebagai berikut:

¹² Mazuki, *Metodologi Riset*, (Yogyakarta: Bagian Penerbit Fakultas Ekonomi UII, 2006), 81.

a. Uji *Validitas*

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Cara mengukur validitas konstruk yaitu dengan mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS 21.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS 21. Ukuran kemantapan *alpha* dapat diinterpretasikan sebagai berikut:¹³

- 1) Nilai *alpha* 0,00-0,2 berarti kurang *reliabel*
- 2) Nilai *alpha* 0,21-0,4 berarti agak *reliabel*
- 3) Nilai *alpha* 0,41-0,6 berarti cukup *reliabel*
- 4) Nilai *alpha* 0,61-0,8 berarti *reliabel*
- 5) Nilai *alpha* 0,81-1,00 berarti sangat *reliabel*

c. Analisa Deskriptif

Data yang diperoleh kemudian di deskripsikan agar pembaca bisa mudah dalam memahaminya. Data ini berguna untuk mengetahui tingkat pengaruh intensitas bermain game online terhadap perubahan perilaku sarkas siswa di MTs Nurul Islam Kediri.

¹³ Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik dengan SPSS* (Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2009), 97.

d. Uji Asumsi Klasik

1) Uji *Multikolinieritas*

Uji *Multikolinieritas* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolonieritas, yaitu ada hubungan linier antar variabel independen dalam modal regresi. Prasyarat yang harus terpenuhi dalam model regresi adalah tidak adanya *multikolinieritas*. Ada beberapa metode-metode pengujian yang bisa digunakan:

- a) Dengan menggunakan nilai inflation (VIF) pada model regresi.
- b) Dengan membandingkan nilai koefisien determinasi individual (r^2) dengan nilai determinasi secara serentak (R).
- c) Dengan melihat nilai *eigenvaluedan condition index*. Pada penambahan ini akan dilakukan uji *multikolinieritas* dengan melihat nilai *inflation* (VIF) pada model regresi. Menurut Santoso, pada umumnya jika VIF lebih besar dari 5, maka variabel tersebut mempunyai persoalan multikolinieritas dengan variabel bebas lainnya.¹⁴

2) Uji *Autokorelasi*

Uji *Autokorelasi* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik *autokorelasi*, yaitu korelasi yang terjadi antara *residual* ada atau pengamatan dengan pengamatan pada model regresi.¹⁵ Metode pengujian yang sering digunakan adalah dengan Uji Durbin-Watson (Uji DW) dengan ketentuan sebagai berikut:

¹⁴ Dwi Prianto, *Mandiri Belajar SPSS* (Yogyakarta: Mediakom, 2008), 68.

¹⁵ *Ibid*, 68

- a) Jika d lebih kecil dari D_L . Atau lebih besar dari $(4-dL)$ maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat auto korelasi.
- b) Jika b terletak antara dL dan dU atau diantara $(4-dU)$ dan $(4-dL)$, maka tidak menghasilkan kesimpulan yang pasti. Nilai dU dan dL dapat diperoleh tabel statistik Durbin Watson yang bergantung banyaknya obeservasi dan banyaknya variabel yang menjelaskan.

3) Uji *Heteroskedastisitas*

Uji *Heteroskedastisitas* digunakan untuk mengetahui ada suatu tidaknya penyimpangan asumsi klasik *Heteroskedastisitas*. Yaitu terjadinya perbedaan varian residual suatu periode pengamatan yang lain.¹⁶ Cara untuk memprediksi ada tidaknya *Heteroskedastisitas* pada suatu model dapat dilihat dengan pola gambar *scatterplot*, regresi yang tidak terjadi *Heteroskedastisitas* jika:

- a) Titik-titik data menyebar di atas, di bawah atau disekitar 0
- b) Titik-titik data yang mengumpul hanya diatas atau dibawah saja.
- c) Penyebaran titik-titik tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali
- d) Penyebaran titik-titik data tidak terpola.

e. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sebuah model regresi, variabel terikat dan variabel bebas mempunyai distribusi yang normal atau tidak. Normalitas dapat dilihat pada grafik *Norma Probability Plot* dengan

¹⁶ Wiratman Sujarweni, *Belajar Mudah SPSS untuk Penelitian Mahasiswa dan Umum*, (Yogyakarta: Ardana Media, 2008), 180.

bantuan SPSS 21. Model regresi yang baik seharusnya distribusi residunya normal atau mendekati normal.

4. Uji Korelasi

Analisis korelasi menggunakan teknik *Person Product Moment* untuk mengetahui arah dan kekuatan hubungan antara Variabel bebas (X) dengan Variabel terikat (Y) dan data terbentuk interval dan rasio.¹⁷ Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r = \frac{\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sqrt{(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n})(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n})}}$$

Keterangan:

- r : Korelasi *Person Product Moment*
- n : Jumlah sampel
- x : Skor setiap pertanyaan/item
- y : Skor total.¹⁸

Tabel 3.2
Interpretasi nilai r *Product Moment*

Besarnya “r” Product Moment	Interprestasi
0,00-0,19	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, tapi sangat lemah.
0,20-0,39	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi yang lemah atau rendah.
0,40-0,79	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi yang sedang atau cukupan.
0,80-1,00	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi yang sangat kuat.

¹⁷ Husaini Usman dan R. Purnomo Setiady Akbar, *Pengantar Statistik Edisi Kedua*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), 197.

¹⁸ Misbahudin dan Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 304.

5. Regresi Sederhana

Penelitian ini menggunakan rumus regresi sederhana yang bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Berikut rumus regresi yang digunakan:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Variabel terikat (Perubahan Perilaku Sarkas Siswa)

a : Konstanta

x : Variabel bebas (Intensitas Bermain Game Online)

b : Koefisien regresi

6. Uji Hipotesis

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat:

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$ jadi H_0 diterima

$t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ jadi H_0 ditolak

7. Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi (R^2) bertujuan mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat.¹⁹ Dalam penelitian ini perhitungan korelasi determinasi untuk mengukur seberapa jauh kemampuan variabel X (Intensitas Bermain Game Online) dalam menjelaskan variabel terikat Y (Perubahan Perilaku Sarkas Siswa). Kriteria pengujian $R^2=0$, artinya variabel bebas sama sekali tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

¹⁹ Dwi Prianto, *Mandiri Belajar SPSS* (Yogyakarta: Mediakom, 2008), 79.