

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan sampel tertentu, pengumpulan data melalui instrumen penelitian, dan analisis statistik untuk menguji hipotesis. Penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang diteliti (Sugiyono, 2022)

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *cross sectional*, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan mengukur variabel independen dan dependen secara bersamaan dalam satu waktu (Nursalam, 2020). Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku sosial pada siswa.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan kriteria yang ditetapkan oleh

peneliti, yang dijadikan sebagai sumber data untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022).

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa SMP Negeri 4 Ciamis dari kelas VII sampai dengan kelas VIII yang berjumlah 444 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiono (2022) sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk diteliti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling*. Teknik pengambilan sampel ini dilakukan secara acak dengan memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi (random).

Dalam menentukan besar sampel, menggunakan rumus Slovin. Adapun rumus Slovin sebagai berikut:

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

Keterangan :

N : Jumlah Populasi

n : Jumlah Sampel

e : Tingkat Kesalahan (*margin of error*) 0,1 (10%)

Dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan sebesar 10% (0,1) dengan jumlah populasi sebanyak 444 orang. Maka perhitungan jumlah sampel diperoleh sebagai berikut.:

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

$$n = \frac{444}{1 + 444 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{444}{1 + 444 (0,01)}$$

$$n = \frac{444}{1 + 4,44}$$

$$n = \frac{444}{5,44}$$

$n = 81,6 \sim$ dibulatkan menjadi 82 siswa.

Sehingga jumlah sampel yang digunakan sebanyak 82 siswa. Untuk perhitungan pembagian sampel menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \text{ total}} \times n \text{ total}$$

Keterangan:

N = Jumlah populasi

N total = Total populasi keseluruhan

n = Jumlah sampel yang diteliti

n total = Total sampel keseluruhan

Tabel 3.1 Perhitungan Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah Siswa	$ni = \frac{Ni}{N \text{ total}} \times n \text{ total}$	Jumlah Sampel
VII	220	$\frac{220}{444} \times 82$	41
VIII	224	$\frac{224}{444} \times 82$	41
Jumlah Sampel yang diambil			82

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian. Variabel penelitian merupakan karakteristik atau sifat dari orang, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari (Sugiyono, 2022).

Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu:

1. Variabel Independen (bebas)

Variabel Independen adalah variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi penyebab perubahan pada variabel dependen (Sugiyono, 2022).

Variabel dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online*.

2. Variabel Dependen (terikat)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel independen (Sugiyono, 2022). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku sosial siswa SMP.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penentuan secara rinci dari suatu variabel atau konsep yang diteliti agar dapat diukur dalam penelitian. (Sugiyono, 2022).

Tabel 3.2 Definisi Operasional

Variabel/	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala	Hasil Ukur
Intensitas bermain <i>game online</i>	Tingkat frekuensi dan lamanya siswa bermain <i>game online</i> dalam kehidupan sehari-hari.	Frekuensi bermain, durasi bermain, keterlibatan emosional dalam <i>game</i> .	Kuesioner Intensitas bermain <i>game online</i>	Ordinal	1. Rendah, 19-38. 2. Sedang, 39-57. 3. Tinggi, 58-76.
Perilaku sosial	Kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman dan lingkungan sekolah.	Interaksi sosial, kerja sama, empati, komunikasi.	Kuesioner Perilaku sosial	Ordinal	1. Kurang, 20-40. 2. Cukup, 41-60. 3. Baik, 61-80.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena, baik alam maupun sosial, yang menjadi objek pengamatan, yang disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2022).

1. Intensitas Bermain *Game Online*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) untuk mengukur intensitas bermain *game online* siswa. Penyusunan instrumen ini mengacu pada teori Lemmens (2009), yang menjelaskan bahwa intensitas bermain *game online* dapat dilihat dari seberapa sering individu bermain (*frequency*), lama waktu yang dihabiskan dalam bermain (*duration*), serta tingkat keterlibatan emosional terhadap *game* (*engagement*).

Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu Selalu, Sering, Jarang, dan Tidak Pernah. Untuk skor pernyataan positif yaitu Selalu = 4, sampai dengan Tidak Pernah = 1, sedangkan untuk pernyataan negatif berlaku sebaliknya.

Indikator frekuensi menggambarkan seberapa sering siswa bermain *game online* dalam satu minggu, indikator durasi menunjukkan lama waktu bermain dalam satu hari, sedangkan indikator keterlibatan menggambarkan tingkat keterikatan emosional siswa seperti perasaan senang, dorongan untuk terus bermain, serta kesulitan mengendalikan waktu bermain.

Rentang Nilai:

$$\text{Nilai Minimum} = \text{Skor terendah} \times \text{jumlah soal} = 1 \times 19 = 19$$

$$\text{Nilai Maksimum} = \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah soal} = 4 \times 19 = 76$$

$$\text{Interval} = \frac{\text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}}{\text{jumlah kategori}} = \frac{76-19}{3} = 19$$

Kategori Penilaian:

Rendah = 19 - 38

Sedang = 39 - 57

Tinggi = 58 – 76

Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Intensitas Bermain *Game Online*

Indikator	Item Soal		Jumlah
	Positif	Negatif	
Frekuensi	1, 2, 3, 4, 5		5
Durasi	6, 8, 10, 11, 12	7, 9	7
Keterlibatan emosional	13, 14, 15, 16, 17, 19	18	7
Total			19

2. Perilaku Sosial Siswa SMP

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel perilaku sosial siswa adalah berupa angket (kuesioner). Indikator yang digunakan dalam variabel perilaku sosial diadaptasi dari konsep perilaku sosial yang dikemukakan oleh Hurlock (2011), yang mencakup kemampuan individu dalam berinteraksi, berkomunikasi, menunjukkan empati, serta bekerja sama dengan orang lain dalam lingkungan sosial.

Kuesioner ini menggunakan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban, yaitu Selalu, Sering, Jarang, dan Tidak Pernah. Skor untuk pernyataan positif adalah Selalu = 4, hingga Tidak Pernah = 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor sebaliknya yaitu Selalu = 1, Sering = 2, Jarang = 3, Tidak Pernah = 4.

Rentang Nilai:

Nilai minimum = Skor terendah x jumlah soal = 1 x 20 = 20

Nilai maksimum = Skor tertinggi x jumlah soal = 4 x 20 = 80

$$\text{Interval} = \frac{\text{nilai maksimum} - \text{nilai minimum}}{\text{jumlah kategori}} = \frac{80 - 20}{3} = 20$$

Kategori Penilaian:

Kurang = 20 – 40

Cukup = 41 – 60

Baik = 61 – 80

Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Perilaku Sosial

Indikator	Item Soal		Jumlah
	Positif	Negatif	
Interaksi Sosial	1, 3	2, 4	4
Empati	5, 6, 8	7, 9	5
Komunikasi	10, 11, 12, 13, 14	15	6
Kerjasama	18, 19, 20	16, 17	5
Total			20

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari responden melalui pengisian kuesioner oleh siswa SMP Negeri 4 Ciamis melalui kuesioner (angket) berupa *G-Form*. Kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup dengan menggunakan skala Likert, yang berisi pernyataan terkait intensitas bermain *game online* dan perilaku sosial siswa.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari data sekolah, seperti jumlah siswa, data distribusi kelas VII dan kelas VIII serta data lain yang berkaitan dengan profil sekolah. Serta data lain dari buku, jurnal, dan sumber ilmiah yang berkaitan dengan penelitian.

3. Tahapan Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap Perizinan

Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah mengurus surat izin penelitian dari institusi pendidikan (kampus). Setelah surat izin penelitian diterbitkan, peneliti mengajukan surat penelitian ke Kesbangpol. Selanjutnya, peneliti mengajukan permohonan izin kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Ciamis. Setelah memperoleh persetujuan, peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, khususnya guru atau wali kelas, terkait waktu dan pelaksanaan kegiatan penelitian.

b. Persiapan Instrumen Penelitian

Menyusun instrumen penelitian berupa kuesioner berdasarkan indikator dari masing-masing variabel, yaitu intensitas bermain *game online* dan perilaku sosial siswa. Instrumen disusun dalam bentuk kuesioner tertutup dengan menggunakan skala Likert.

c. Tahap Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang telah disusun kemudian dilakukan uji coba kepada responden di luar sampel penelitian guna mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Instrumen yang dinyatakan layak

selanjutnya digunakan dalam proses pengumpulan data. Uji validitas dilakukan di SMP Negeri 3 Ciamis dengan responden sebanyak 30 orang.

d. Penentuan Responden Penelitian

Penentuan responden dilakukan berdasarkan teknik sampling yang telah ditetapkan yaitu random sampling, pada siswa di SMP Negeri 4 Ciamis.

e. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati bersama pihak sekolah. Sebelum kuesioner dibagikan, peneliti memberikan penjelasan kepada responden mengenai tujuan penelitian serta tata cara pengisian instrumen.

Kuesioner disebarkan secara langsung kepada responden untuk diisi secara mandiri sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Setelah proses pengisian selesai, kuesioner dilakukan pemeriksaan terhadap kelengkapan jawaban responden.

f. Tahap Pengolahan Data Awal

Data yang telah terkumpul selanjutnya melalui tahapan *editing*, *coding*, dan *tabulating* sebagai langkah awal sebelum dilakukan analisis data lebih lanjut.

g. Tahap Analisis Data

Data yang telah diolah selanjutnya dianalisis menggunakan SPSS sesuai tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial siswa SMP Negeri 4 Ciamis. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah tingkat ketepatan antara data yang terdapat pada objek penelitian dengan data yang diperoleh oleh peneliti (Sugiyono, 2022). Validitas menunjukkan sejauh mana instrumen penelitian dapat mengungkapkan secara tepat keadaan yang sebenarnya dari variabel yang diteliti.

Rumus yang digunakan adalah *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

n = Jumlah responden

X = Skor tiap item pertanyaan

Y = Skor total responden

r_{xy} = nilai korelasi (validitas item)

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji validitas ini dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel dengan taraf signifikansi 5% (0,05), sebagai berikut:

- Jika r hitung $>$ r tabel maka item dinyatakan valid.
- Jika r hitung $<$ r tabel, maka item dinyatakan tidak valid.

Instrumen penelitian dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ 0,36. Uji validitas dilakukan pada 30 responden uji coba yang memiliki karakteristik mendekati populasi penelitian dan tidak termasuk dalam sampel utama. Item yang tidak valid akan diperbaiki atau dihapus.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan tingkat konsistensi suatu instrumen apabila digunakan secara berulang pada subjek yang sama dalam kondisi yang relatif sama. Instrumen dikatakan reliabel jika menghasilkan data yang stabil atau relatif sama pada setiap pengukuran (Nursalam, 2020).

Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dengan rumus:

$$a = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

a : koefisien reabilitas (*Cronbach's alpha*)

k : jumlah item pertanyaan

s_i^2 : varians tiap item

s_t^2 : varians total

Intrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 (Nursalam, 2020). Semakin tinggi nilai *Cronbach Alpha*, maka semakin tinggi tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian.

H. Rancangan Analisis Data

1. Pengolahan Data

a. *Editing* (Pemeriksaan Data)

Editing merupakan kegiatan memeriksa kembali data yang telah dikumpulkan untuk memastikan kelengkapan, kejelasan, dan konsistensi jawaban responden. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi data yang tidak lengkap atau tidak sesuai. Kemudian

dilakukan perbaikan atau penghapusan data yang tidak memenuhi kriteria.

b. *Coding* (Pemberian Kode)

Coding merupakan proses pemberian kode atau skor terhadap setiap jawaban responden untuk mempermudah pengolahan data. Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dengan skor pada pernyataan positif yaitu Selalu (4), Sering 3, Jarang 2, dan Tidak Pernah (1). Sedangkan untuk pernyataan negatif skornya dibalik yaitu Selalu (1), Sering (2), Jarang (3), Tidak Pernah (4).

c. *Processing / Entry Data*

Setelah proses *coding*, data dimasukkan ke dalam program pengolahan data, seperti SPSS, untuk memudahkan proses pengolahan dan analisis data. Tahap ini dilakukan secara teliti untuk menghindari kesalahan input data.

d. *Cleaning* (Pembersihan Data)

Cleaning adalah proses pengecekan ulang data yang telah diinput. Tujuannya untuk memastikan tidak terdapat kesalahan, seperti data ganda, kesalahan pengkodean, atau data yang tidak logis. Jika ditemukan kesalahan, maka dilakukan perbaikan sesuai dengan data asli.

2. Analisa Data

a. Analisis Univariat

Analisis univariat adalah analisis data yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan setiap variabel penelitian secara terpisah, tanpa menghubungkan dengan variabel lain. Analisis ini digunakan untuk melihat karakteristik data penelitian. Hasil perhitungan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase untuk menggambarkan karakteristik setiap variabel penelitian (Nursalam, 2020).

Dalam penelitian ini, analisis univariat dilakukan dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = frekuensi jawaban

n = jumlah responden

b. Analisis Bivariat

Analisis bivariat merupakan analisis yang digunakan untuk menguji ada tidaknya hubungan antar variabel penelitian (Nursalam,

2020). Dalam penelitian ini, analisis tersebut digunakan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji statistik *rank spearman*. Uji ini digunakan karena data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran ordinal.

Rumus korelasi *rank spearman* adalah sebagai berikut:

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d i^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan:

r_s = Koefisien korelasi *Rank Spearman*

di^2 = Selisih kuadrat antar peringkat (*rank*) variabel X dan variabel Y

n = Jumlah sampel penelitian

6 = Bilangan konstan

Pengambilan keputusan dilakukan dengan menggunakan nilai signifikansi (*p-value*) pada taraf kesalahan 5% (0,05), yaitu:

- 1) Jika nilai $p\text{-value} \leq 0,05$, maka terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial.
- 2) Jika nilai $p\text{-value} > 0,05$, maka tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku sosial.

Selain itu, kekuatan hubungan antara variabel dengan berdasarkan nilai koefisien korelasi (r), dengan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.5 Klasifikasi Nilai Koefisien

Nilai Koefisien (r)	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,700	Kuat
0,80 -1,000	Sangat Kuat

I. Etika Penelitian

Menurut Nursalam (2020) terdapat beberapa prinsip etika penelitian yang harus diperhatikan, yaitu:

1. *Informed Consent* (Persetujuan Responden)

Informed consent merupakan persetujuan responden setelah diberikan penjelasan mengenai tujuan, prosedur, manfaat, dan risiko penelitian. Responden berhak menentukan kesediaan untuk berpartisipasi secara sukarela tanpa adanya paksaan.

2. *Anonymity* (Tanpa Nama)

Anonymity adalah prinsip yang menjamin kerahasiaan identitas responden. Peneliti tidak boleh mencantumkan nama asli responden dalam laporan penelitian untuk menjaga privasi dan keamanan data pribadi responden.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Seluruh data yang diperoleh dari responden dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan akademik serta penelitian, sehingga tidak disebarluaskan kepada pihak yang tidak berkepentingan.

4. *Beneficence* (Manfaat)

Penelitian harus memberikan manfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung, kepada responden atau masyarakat. Peneliti harus memastikan bahwa penelitian tidak menimbulkan dampak negatif bagi responden.

5. *Non-Maleficence* (Tidak Merugikan)

Penelitian dilakukan dengan memastikan tidak menimbulkan dampak atau kerugian bagi responden, baik secara fisik, psikologis, maupun sosial.

J. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 di Kabupaten Ciamis, Jawa Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret sampai dengan bulan Juli, yang meliputi tahap persiapan, pengumpulan data, dan pengolahan data. Adapun jadwal kegiatan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3.6 Jadwal Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan dalam Tahun 2026					
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Pengajuan judul						
2.	Penerbitan SK						
3.	Pembuatan proposal						
4.	Bimbingan proposal						
6.	Seminar proposal						
7.	Perbaikan proposal						
8.	Uji validitas						
9.	Penelitian						

11.	Penyusunan Bab IV dan V						
12.	Bimbingan skripsi						
13.	Sidang skripsi						