

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Sugiyono (2019), metode penelitian kuantitatif ialah pendekatan yang berdasarkan di filosofi positivisme dan dilakukan untuk mengkaji populasi serta sampel tertentu. Dalam pelaksanaannya, metode ini mengandalkan instrumen penelitian yang telah dirancang sebelumnya untuk mengumpulkan data, yang kemudian dianalisis dengan statistik guna uji hipotesis yang sudah dibuat. Karena data yang di kumpulkan seperti angka serta dianalisis dengan teknik statistik, metode ini disebut sebagai metode kuantitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh hasil yang bersifat objektif serta dapat disimpulkan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

1. Variabel Dependen Variabel terikat, yang dikenal juga sebagai variabel dependen, ialah variabel yang di pengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat ialah hasil atau konsekuensi dari perubahan yang terjadi di variabel bebas (Sahir, 2022). Variabel terikat pada penelitian ini, yaitu nilai karakter tanggung jawab
2. Variabel Independen Variabel bebas, yang juga dikatakan variabel independen, ialah variabel yang berperan pada memengaruhi variabel lainnya. Variabel bebas ialah faktor yang diakibatkan terjadinya perubahan di variabel lain (Sahir, 2022). Variabel bebas di penelitian ini, yaitu *Game Online mobile legends*

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Gunung Talang yang beralamat jalan Ibselasih alahan panjang km15, Air Batumbuk jorong koto ateh kec Gunung Talang kabupaten solok waktu penelitian dilakukan pada semester genap 2025/2026

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sutja, dkk. (2017:64) “populasi adalah merupakan lingkup, wilayah atau tempat keberadaan dari karakteristik subjek yang diteliti dan yang akan disimpulkan nantinya”. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:117) “populasi adalah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan dari subjek/objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu sehingga peneliti tertarik untuk mempelajari kemudian menyimpulkannya.

Populasi ini di ambil di SMP Negeri 4 Gunung Talang pada tahun ajaran berjalan. Populasi ini dipilih karena Peserta didik kelas VIII berada dalam tahap awal masa remaja, di mana perkembangan karakter, termasuk tanggung jawab, sedang dibentuk dan diuji oleh berbagai pengaruh, salah satunya penggunaan teknologi seperti *game online*. Selain itu, peserta didik pada jenjang ini umumnya mulai aktif menggunakan perangkat

digital secara lebih mandiri, sehingga relevan untuk diteliti sejauh mana penggunaan Game Online mempengaruhi karakter mereka.

Populasi ini terdiri dari beberapa kelas paralel dengan jumlah Peserta didik yang cukup untuk dijadikan dasar pengambilan sampel yang representatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kecenderungan umum di antara Peserta didik kelas VIII , sehingga seluruh Peserta didik pada tingkat tersebut dijadikan cakupan populasi.

seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 gunung talang yang berjumlah 61 Orang peserta didik

Tabel 3.1 data jumlah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4

Gunung Talang

No	Kelas	Jumlah
1.	VIIIA	31
2.	VIIIB	30

2. Sampel

Menurut Sutja,dkk (2017 : 64) “sampel adalah wakil representatif yang terpilih dari populasi untu dijadikan sumber data atau responden”. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karateristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang terpilih dan akan dijadikan sumber data atau responden yang akan diteliti. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Total Sampling yang mana jumlah

sampel sama dengan populasi. Menurut (Sugiyono, 2007) Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, dimana data sampel digunakan harus memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi yang ditetapkan. Sugiyono juga menuliskan bahwa jika jumlah populasi yang ada kurang dari 100, maka seluruh populasi yang ada dijadikan sampel penelitian.

Tabel 3.2 data jumlah sampel penelitian kelas VIII SMP Negeri 4

Gunung Talang

No	Kelas	Laki laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII A	14 Peserta didik	17 Peserta didik	31
2.	VIIB	13 Peserta didik	17 Peserta didik	30

Kriteria Peserta didik Aktif Bermain Game Online adalah Peserta didik yang bermain *Game Online* minimal 3 kali dalam seminggu dengan durasi ± 1 jam atau lebih per sesi. Jumlah Sampel yang Diambil dipilih dari Peserta didik yang memenuhi kriteria tersebut dan bersedia mengikuti penelitian

E. Teknik pengumpulan data

Metode penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data lewat kuesioner atau angket. Menurut Sugiyono (2019), kuesioner ialah metode

pengumpulan data yang terdiri dari rangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberi ke responden guna dijawab. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini memakai skala Likert. Sugiyono (2019) menyebutkan kalau skala Likert memakai untuk mengukur sikap, pendapat, serta persepsi individu atau kelompok kepada sebuah fenomena sosial. Skala Likert mempunyai dua elemen, yaitu pertanyaan yang mendukung ciri dari aspek perilaku (*favorable*) dan pernyataan yang kurang relevan atau pertanyaan yang tidak sama dengan indikator yang ada (*unfavorable*). Penelitian ini memakai model skala Likert yang terdiri dari empat pilihan jawaban, ialah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penelitian menggunakan kuisioner atau angket secara langsung yang dibagikan Peserta didik SMP Negeri 4 Gunung Talang . Di penelitian ini dipakai dua skala, ialah skala aspek yang mempengaruhi

1. Skala aspek game online

Tabel 3.3 skala penggunaan Game Online :

No	Aspek	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1.	Frekuensi penggunaan <i>Game Online</i>	1,3,7,5	2,4,6,8
2.	Durasi penggunaan <i>Game Online</i>	9,11,13,15	10,12,14,16
3.	Waktu penggunaan <i>Game Online</i>	17	18
4.	Proritas pengguna <i>Game Online</i>	19,21	20,22

Berdasarkan Table 3.3 di atas Di Ambil dari Indikator Aspek Game Online

2. Skala tanggung jawab

Tabel 3.skala karakter dan tanggung jawab

No	Aspek	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
1.	Tanggung jawab akademik [sekolah]	23,25,27	24,26,28
2.	Tanggung jawab disiplin [sekolah]	29,31	30,32
3.	Tanggung jawab kepatuhan [sekolah]	33,35	34,36
4.	Tanggung jawab keluarga	37,39	40,38
5.	Tanggung jawab umum	41,43	42,44,45

Berdasarkan Table 3.4 di atas di ambil dari indikator karakter

tanggung jawab

Table 3. 5 Skala penilaian

Skor	Penilaian
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data secara langsung yang didapat dari lokasi penelitian .penelitian melakukan dokumentasi untuk membikan tanda bukti bahwa telah dilakukan penelitian diantaranya yitu beberapa dokumentasi Peserta didik pada pengiian angket

F. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Jadi pengujian validitas itu mengacu pada sejauh mana suatu instrument dalam menjalankan fungsi. Suatu alat

pengukur dikatakan valid, apabila alat itu mengukur apa yang perlu diukur oleh alat tersebut misalnya mengukur berat suatu benda dengan menggunakan timbangan (Widodo, 2023: 53).

Ketika mengukur validitas perhatian ditujukan pada isi dan kegunaan instrumen. Uji ini dimaksudkan untuk mengukur sah atau tidaknya Jika seorang peneliti menggunakan kuesioner yang disusunnya harus dapat mengukur dalam penelitian ini terkait dengan validitas konstruksi, yakni terarah pada pertanyaan mengenai apa yang sebenarnya diukur oleh peneliti. (. Anas Sudijono, 2016:93)kuesioner.

Pada dasarnya, uji validitas mengukur sah atau tidaknya setiap pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan dalam penelitian. Untuk itu peneliti menggunakan teknik analisis data 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:

r_{xy} : Koefesien korelasi skor butir dengan skor tota

N : Jumlah sampel

X : Skor butir

Y : Skor total

3.6 Tabel Validitas

Nomor soal	<i>r_{hitung}</i>	<i>r_{tabel}</i>	Keterangan
1.	0.463	0.252	Valid
2.	0.460	0.252	Valid
3.	0.304	0.252	Valid
4.	0.255	0.252	Valid
5.	-0.058	0.252	Tidak Valid

6.	0.259	0.252	Valid
7.	0.263	0.252	Valid
8.	0.316	0.252	Valid
9.	-0.338	0.252	Tidak Valid
10.	0.514	0.252	Valid
11.	0.368	0.252	Valid
12.	0.257	0.252	Valid
13.	0.502	0.252	Valid
14.	0.375	0.252	Valid
15.	0.435	0.252	Valid
16.	0.344	0.252	Valid
17.	0.437	0.252	Valid
18.	0.473	0.252	Valid
19.	0.329	0.252	Valid
20.	0.524	0.252	Valid
21.	0.305	0.252	Valid
22.	0.488	0.252	Valid
23.	0.466	0.252	Valid
24.	-0.100	0.252	Tidak Valid
25.	0.286	0.252	Valid
27.	0.331	0.252	Valid
28.	-0.324	0.252	Tidak Valid
29.	-0.044	0.252	Tidak Valid
30.	0.298	0.252	Valid
31.	0.288	0.252	Valid
32.	0.264	0.252	Valid
33.	0.304	0.252	Valid
34.	0.310	0.252	Valid
35.	0.323	0.252	Valid
36.	0.446	0.252	Valid
37.	0.624	0.252	Valid
38.	0.502	0.252	Valid
39.	0.363	0.252	Valid
40.	0.320	0.252	Valid
41.	0.289	0.252	Valid
42.	0.303	0.252	Valid
43.	0.290	0.252	Valid
44.	0.502	0.252	Valid
45.	0.432	0.252	Valid

Berdasarkan Table 3.6 di atas adalah hasil dari uji validitas dari instrument angket yang di laksanakan dikelas VIII A dan VIII B di ambil

kesimpulanya dari 45 pertanyaan ada 40 yang valid dan 5 yang tidak valid

2. Realibilitas

Reliabilitas adalah pengujian alat ukur yang bertujuan untuk melihat stabilitas dan konsistensi dari suatu definisi operasional. Suatu alat ukur dikatakan reliabel jika kita selalu mendapatkan hasil yang tetap sama dari pengukuran gejala yang sama. Pada dasarnya, uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan.

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

Keterangan:

k : Banyak butir

r_{11} : Indeks Reliabilitas

$\sum s_i^2$: Varian butir

s^2 : Varian skor-skor yang diperoleh subjek uji coba.

3.7 Tabel Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.834	.844	40

Berdasarkan 3.7 tabel di atas dikatakan angket yang dibuat reliabel

Metode alpha cronbach yang digunakan untuk menghitung reliabilitas suatu kuesioner yang tidak mempunyai pilihan “benar” atau “salah” maupun

“ya”, pilihan yang digunakan untuk menghitung reliabilitas tes yang mengukur koefisien perilaku atau sikap. Alpha cronbach sangat umum digunakan untuk mengevaluasi internal consistency.

G. Teknik Analisi Data

Analisis data ialah suatu kegiatan sesudah data dari responden selesai. Teknik analisis data yang di pakai di penelitian ini memakai teknik regresi linier sederhana dimana guna mengelola serta membahas data yang sudah didapat serta untuk uji hipotesis yang diberikan. Teknik analisis regresi diambil pada penelitian ini sebab teknik analisis regresi linear sederhana bisa simpulkan dengan langsung kena satu variabel dependen (Y) serta satu variabel independen (X).

1. Uji normalitas data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas sangat penting dalam penelitian kuantitatif karena merupakan salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik, seperti regresi linier sederhana. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap dua variabel, yaitu penggunaan Game Online (variabel X) dan karakter tanggung jawab peserta didik (variabel Y). Teknik yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk, tergantung pada jumlah sampel. Jika jumlah sampel kurang dari 50, maka disarankan menggunakan Shapiro-Wilk. Uji ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil uji normalitas dikatakan normal jika nilai signifikansi

(Sig./p-value) lebih besar dari 0,05. Artinya, data tidak berbeda secara signifikan dari distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Sig. < 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

2. Uji hipotesi

Uji hipotesi dilakukan untuk menguji kebenaran dugaan atau asumsi yang diajukan dalam penelitian, yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Game Online* terhadap karakter tanggung jawab peserta didik. Dalam penelitian ini, hipotesis diuji menggunakan analisis regresi linier sederhana, karena hanya terdapat satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y). Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS. Langkah pertama adalah melihat nilai signifikansi (Sig.) pada hasil uji regresi. Jika nilai Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Game Online* terhadap karakter tanggung jawab Peserta didik. Sebaliknya, jika Sig. > 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Selain nilai signifikansi, koefisien regresi juga dianalisis untuk mengetahui arah dan besar pengaruh.