

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

##### 1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian yang bersifat penelitian lapangan (*Field Research*). Sedangkan teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis regresi, yaitu memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen, bila nilai variabel independen dimanipulasi/dirubah-rubah atau dinaik-turunkan.<sup>1</sup>

Pendekatan yang digunakan disini adalah pendekatan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang lebih menekankan analisisnya pada data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti.<sup>2</sup>

Dalam penelitian terdapat beberapa variasi yang harus ditetapkan dengan jelas oleh seorang peneliti agar dalam pengumpulan data dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

---

<sup>1</sup>Nuraida, *Metode Penelitian*, (Ciputat: Islamic Research Publishing, 2009), h. 132

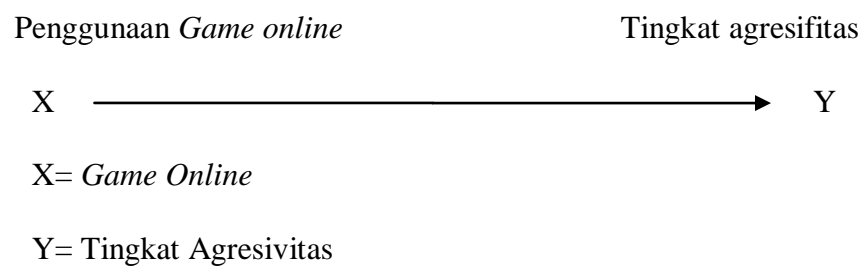
<sup>2</sup>*Ibid* h. 8-9

a. Variabel bebas (*independent variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau disebut variabel penyebab. Dalam penelitian ini variabel bebas (*independent variabel*) adalah *game online* yang dilambangkan dengan huruf “X”.

b. Variabel terikat (*dependent variabel*)

Variabel terikat adalah yang dipengaruhi atau disebut variabel tergantung. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah tingkat agresivitas yang dilambangkan dengan huruf “Y”. Adapun hubungan keduanya ini sebagaimana terlihat pada skema dibawah ini.



## 2. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif yaitu menggambarkan secara jelas dan detail sesuai dengan fakta dan karakter yang terjadi pada obyek penelitian.<sup>3</sup> Jadi penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan deskripsi tentang pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

---

<sup>3</sup>A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014) h. 62

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>4</sup> Populasi atau *universe* ialah jumlah keseluruhan dari unit analisis. Populasi adalah sejumlah penduduk atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama.

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 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 VIII di SMPN 19 Banjarmasin yang berperilaku agresif sebanyak 96 orang.

TABEL 3.1 Populasi penelitian

No	Kelas	Lk	Pr	Jumlah Siswa
1.	Kelas VIII A	11	-	11
2.	Kelas VIII B	10	1	11
3.	Kelas VIII C	13	4	17
4.	Kelas VIII D	15	1	16
5.	Kelas VIII E	12	2	14
6.	Kelas VIII F	14	1	15
7.	Kelas VIII G	9	3	12
	Jumlah	84	12	96

<sup>4</sup>Sugiono, *Metode Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2006), h. 61

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.<sup>5</sup> Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana jumlah sampel sama dengan populasi, alasan mengambil *total sampling* karena apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Namun, jika jumlah subjeknya lebih besar, dapat diambil antara 10-50% atau 20-25% atau lebih.<sup>6</sup> Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 96 orang.

## C. Data dan Sumber Data

### 1. Data

Data yang digali dalam penelitian ini ada dua macam yaitu data pokok dan data penunjang.

#### a. Data pokok

- 1) Data yang berkaitan dengan intensitas bermain *game online* yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh dan emosi dalam bermain *game*.
- 2) Data yang berkaitan dengan tingkat agresivitas yaitu (1) suka menonjolkan atau membenarkan diri (*self-assertion*); (2) suka menuntut meskipun bukan miliknya (*possession*); (3) suka mengganggu (*teasing*); (4) suka mendominasi (*dominance*); (5) menggertak (*bullying*); (6) permusuhan terbuka (*open hostility*); (7) berlaku kejam

---

<sup>5</sup>Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 102

<sup>6</sup> Nita Wirawan, *Statistik 2*, (Denpasar: Kertas Emas, 2002), h. 110

dan suka merusak (*violence and destruction*); (8) menaruh rasa dendam (*revenge*); dan (9) bertindak secara brutal dan melampiaskan kemarahan secara sadis (*brutality and sadistic fury*)” yang dikelompokkan menjadi agresif verbal dan non verbal.

b. Data Penunjang

- 1) Gambaran umum lokasi penelitian
- 2) Sejarah berdirinya SMPN 19 Banjarmasin.
- 3) Jumlah warga SMPN 19 Banjarmasin (siswa, guru, staf TU, dll).
- 4) Sarana dan fasilitas yang ada di SMPN 19 Banjarmasin
- 5) Catatan guru Bimbingan Konseling mengenai pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin.

**2. Sumber Data**

Data-data tersebut di atas diperoleh melalui sumber data yang terdiri dari:

- a. Responden, yaitu siswa-siswi kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin
- b. Informan, yaitu guru BK atau guru mata pelajaran, dan siapapun yang bisa menjadi informan, mengenai judul penelitian yang diangkat oleh penulis.
- c. Dokumentasi, yaitu arsip-arsip yang tersimpan dalam catatan guru Bimbingan Konseling atau Staf Tata Usaha dan bukti-bukti tertulis mengenai objek penelitian.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam menggali dan mengolah data yang berkenaan dengan “Pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin, maka dalam penelitian ini penulis menggunakan 3 teknik dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

##### 1. Angket atau kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini angket akan disebarkan kepada siswa-siswi kelas VIII SMPN 19 guna mendapat data tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa. Mengenai desain pengukuran angket dalam penelitian dapat dilihat dari variabel dan indikator. Data yang nanti akan dijabarkan ke dalam beberapa indikator penelitian di tunjukkan ke dalam tabel seperti berikut:

TABEL 3.2. Variabel dan indikator penelitian

Varabel Penelitian	Indikator Variabel
<i>Game Online</i>	Permainan yang digemari Frekuensi bermain <i>game online</i> Waktu bermain <i>game online</i>
Agresivitas	Perilaku agresif verbal Perilaku agresif non verbal

<sup>7</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Parktek*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 128

## 2. Observasi

Teknik ini digunakan sebagai teknik penunjang teknik yang lain yakni untuk mengamati tingkah laku baik verbal maupun nonverbal siswa-siswi di SMPN 19 Banjarmasin.

## 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data berupa sejarah singkat dan perkembangan SMPN 19 Banjarmasin, sarana dan prasarana sekolah, keadaan tenaga pengajar dan staf TU, keadaan siswa dan data bimbingan dan konseling di SMPN 19 Banjarmasin.

Untuk lebih jelasnya mengetahui data, sumber data, dan teknik pengumpulan data dapat dilihat pada matriks sebagai berikut:

TABEL 3.3. Matriks data, sumber data, dan teknik pengumpulan data

Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
Data Pokok 1. Intensitas bermain <i>game online</i> yaitu <ol style="list-style-type: none"> <li>Frekuensi,</li> <li>Lama waktu,</li> <li>Perhatian penuh dan,</li> <li>Emosi dalam bermain <i>game</i>.</li> </ol> 2. Tingkat agresivitas siswa, bentuk-bentuk agresivitas verbal dan non- verbal terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> <li>Suka menonjolkan atau membenarkan diri (<i>self-assertion</i>)</li> <li>Suka menuntut meskipun bukan miliknya (<i>possession</i>)</li> <li>Suka mengganggu (<i>teasing</i>)</li> <li>Suka mendominasi (<i>dominance</i>)</li> </ol>	Siswa- siswi kelas VIII	Angket,dan Observasi

Lanjutan tabel 3. 3

e. Menggertak ( <i>bullying</i> ) f. Permusuhan terbuka ( <i>open hostility</i> ) g. Berlaku kejam dan suka merusak ( <i>violence and destruction</i> ) h. Menaruh rasa dendam ( <i>revenge</i> ) i. Bertindak secara brutal dan melampiaskan kemarahan secara sadis ( <i>brutality and sadistic fury</i> )”		
Data Penunjang 1. Gambaran umum lokasi penelitian. 2. Sejarah berdirinya SMPN 19 Banjarmasin. 3. Jumlah warga SMPN 19 Banjarmasin (siswa, guru, staf TU, dll). 4. Sarana dan fasilitas yang ada di SMPN 19 Banjarmasin 5. Catatan guru Bimbingan Konseling mengenai pengaruh <i>game online</i> terhadap tingkat agresivitas siswa di SMPN 19 Banjarmasin.	Staf Tata Usaha dan Guru BK	Dokumentasi

### E. Desain Pengukuran

Dalam penelitian dibuat desain pengukuran sebagai berikut, data mengenai penggunaan *game online* dan tingkat agresivitas siswa yang diteliti berdasarkan angket yang dilakukan secara langsung dengan pengambilan secara bertujuan. Dalam penyusunan angket tersebut perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sebelum butir-butir pertanyaan dan pernyataan ada pengantar dan petunjuk pengisian.
2. Butir-butir pertanyaan dirumuskan secara jelas, menggunakan kata-kata lazim (populer), kalimat tidak panjang dan tidak beranak cucu.
3. Untuk setiap pertanyaan atau pernyataan terbuka dan berstruktur disediakan kolom untuk menuliskan jawaban atau respon dari responden secukupnya.



Untuk pertanyaan atau pernyataan tertutup telah disediakan alternatif jawaban dan tiap alternatif jawaban hanya berisi satu pesan sederhana.<sup>8</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan dua macam skala yakni skala intensitas bermain *game online* dan skala perilaku agresif.

1. Skala intensitas bermain *game online* yang terdiri dari: permainan yang digemari, waktu bermain *game online* dan frekuensi bermain *game online*

Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan. Pernyataan dalam skala ini berbentuk skala jenjang yang mengungkap intensitas bermain *game online* dilakukan berdasarkan empat (4) pilihan jawaban yang berbentuk a, b, c, d. Cara penilaian untuk pernyataan adalah dengan kunci jawaban, di mana subyek memiliki kemungkinan untuk mendapatkan nilai 1, 2, 3, 4 untuk setiap pernyataan. Skor 1 adalah skor terendah dan skor 4 adalah skor tertinggi. Dalam pemberian skor pada tiap-tiap pernyataan akan berbeda-beda, maka penulis membuat kunci jawaban.

TABEL 3.4. Sebaran item pertanyaan sebelum uji coba skala angket variabel intensitas bermain *game online*

No	Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Total
1	Penggunaan <i>Game Online</i>	Permainan yang digemari.	5	1
		Waktu bermain <i>game online</i>	3,4	2
		Frekuensi bermain <i>game online</i>	1,2	2
Jumlah				5

<sup>8</sup> Nana Syaudih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2010), h. 219-220

## 2. Skala Tingkat Agresivitas

Skala tingkat agresivitas dibuat dalam bentuk skala likert. Metode skala yang digunakan, disajikan dalam bentuk pernyataan-pernyataan. Skala yang digunakan memiliki empat pilihan jawaban yaitu: selalu, sering, jarang, dan tidak pernah. Skala disajikan dalam bentuk pernyataan *favorable* (Pernyataan berbentuk positif) dan *unfavorable* (pernyataan bersifat negatif). Nilai setiap pilihan berbentuk dari 1 sampai 4. Bobot penilaian untuk pernyataan *favorable* adalah S = 1, SR = 2, J = 3, TP = 4. Sedangkan bobot penilaian untuk pernyataan *unfavorable* yaitu S = 4, SR = 3, J = 2, TP = 1.

TABEL 3.5. Sebaran item pertanyaan sebelum uji coba skala angket variabel tingkat agresivitas

No	Variabel	Indikator	Item Pernyataan		Total
			Negatif	Positif	
2.	Tingkat Agresivitas	Agresif Verbal: mengancam secara verbal, berkata kasar dan tidak sopan, mencemooh orang lain.	1, 3,5,7	2,4,6	7
		Agresif non-verbal: memukul, menendang, menaruh rasa dendam kepada orang lain, merusak barang orang lain, melakukan pelanggaran peraturan, tidak disiplin, berlaku kasar terhadap orang lain.	8,11,13,15,16, 18,19	9,10,12,14,17,20	13
Jumlah				20	

## F. Teknik Pengolahan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Editing, yaitu melihat atau memeriksa kembali kesempurnaan, kelengkapan, dan kejelasan data yang diperoleh, apakah data sudah lengkap atau tidak dan dapat di pahami.
2. Skoring yaitu memberi nilai pada setiap data jawaban yang ada dalam angket, untuk SL jawaban Selalu diberi skor 4, jawaban S jawaban Sering diberi skor 3, JR jawaban Jarang diberi skor 2, dan TP jawaban Tidak Pernah diberi skor 1.
3. Tabulasi, yaitu menyusun dan menghitung data yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Persentase yang diperoleh

F : Frekuensi yang diperoleh dari jawaban responden

N : *Number of Cases* (Jumlah banyaknya individu atau responden )

## G. Teknik Pengujian Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan angket/ koesioner dalam bentuk pertanyaan/ pernyataan untuk mengetahui intensitas bermain *game online* dan tingkat agresivitas siswa kelas VIII di SMPN 19 Banjarmasin. Suatu instrumen dikatakan baik jika instrumen tersebut valid dan reliabel. Dengan demikian soal-soal tersebut dapat ditentukan apakah terpakai atau tidak terpakai. Hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal.

## 1. Uji Validitas

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>9</sup> Suatu instrumen dikatakan valid apabila alat ukur tersebut benar-benar mengukur (objek) yang ingin diukur. Untuk mendapatkan hasil perhitungan yang akurat maka pengolahan analisis data ini menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 20.0 for Windows*. Pengujian tingkat validitas data dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment yaitu mengkorelasikan variabel yang itemnya dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N(\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{(N \cdot \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(N \cdot \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria
- X = Skor masing-masing responden variabel X (tes yang disusun)
- Y = Skor masing-masing responden variabel X (tes kriteria)
- N = Jumlah responden

Perhitungan indeks daya beda item dengan menggunakan rumus di atas menggunakan bantuan program *SPSS 20.0 For Windows*.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sebenarnya mengacu kepada konsisten atau keterpercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran.<sup>10</sup> Uji reliabilitas digunakan untuk menguji konsisten atau tidak jika pengukuran diulang.

---

<sup>9</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.168

<sup>10</sup> Dwi Priyatno, *Cara Kilat Belajar Statistika Dengan Data SPSS 20*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2012), h. 85

Instrumen koesioner yang tidak reliabel maka tidak konsisten untuk pengukuran sehingga hasil pengukuran tidak dipercaya.

## H. Teknik Analisis Data

Analisa data adalah kegiatan menghitung data agar dapat disajikan secara sistematis dan dapat dilakuakn interpretasi. Dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas siswa di SMPN 19 Banjarmasin. Sebelum melakuan analisis data, maka perlu dilakukan uji asumsi terlebih dahulu, yaitu:

### 1. Uji asumsi dasar

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah datadistribusi dengan normal atau tidak. Analisis parametrik seperti korelasi Pearson mensyaratkan bahwa data harus terdistribusi dengan normal. Uji normalitas yang banyak digunakan yaitu dengan metode uji *Kolmogrov – Smirnov*. dan pengujiannya menggunakan SPSS 20.0, metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu jika signifikansi (Asym.sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi (Asym.sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

#### b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah rata-rata antara tiga atau lebih kelompok data yang independen memiliki varian yang sama atau tidak. Uji ini biasanya sebagai prasyarat uji independent samples T Test dan One Way ANOVA.

c. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel yang akan dikenai prosedur analisis statistik korelasional menunjukkan hubungan yang linier atau tidak.<sup>11</sup>

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada prinsipnya untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan oleh penelitian diterima atau ditolak sesuai keadaan data yang sebenarnya, dan bukan untuk membenarkan hipotesis yang telah disusun. Teknik yang dipakai dalam pengujian hipotesis adalah analisa data kuantitatif dengan analisa regresi sederhana dengan menggunakan perhitungan SPSS 20.0. analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dengan menggunakan persamaan linier. Persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut:

$Y' = b_0 + bX$  (  $Y'$  adalah variabel dependen yang diramalkan,  $b_0$  adalah konstanta,  $b$  adalah koefisien regresi, dan  $X$  adalah variabel independen).

Rumus regresi linier sederhana:<sup>12</sup>

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

$$a = Y' - b X = \frac{(\sum x^2)(\sum y) - (\sum x)(\sum xy)}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

---

<sup>11</sup> Dwi Priyatno, *Cara Kilat Belajar Statistika Dengan Data SPSS 20*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2012)

<sup>12</sup> Amos Neoloka, M.Pd, *Metode Penelitian dan Statistik*, ( Bandung : Remaja Rosda Karya, 2014) h. 137

## **I. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang dilakukan penulis melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Pendahuluan
  - a. Observasi ke lokasi penelitian
  - b. Membuat desain proposal skripsi
  - c. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing
  - d. Mengajukan desain proposal penelitian
2. Tahap Persiapan
  - a. Mengadakan seminar setelah desain proposal disetujui
  - b. Memperbaiki desain proposal berdasarkan pembimbing skripsi
  - c. Memohon surat riset kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin untuk melaksanakan penelitian.
  - d. Menyerahkan surat riset kepada kepala sekolah yang bersangkutan dan berkonsultasi dengan guru BK untuk mengatur jadwal penelitian.
  - e. Menyusun angket dan mengumpulkan data yang dilanjutkan dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing
3. Tahap Pelaksanaan
  - a. Mengadakan penelitian untuk menggali data lapangan
  - b. Melakukan observasi dan membagikan angket
  - c. Mengolah dan menganalisis data
4. Tahap Penyusunan Laporan
  - a. Penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi.

- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi mengenai laporan yang telah disusun serta diadakan koreksi dan perbaikan hingga disetujui.
- c. Memperbaiki dan memperbanyak naskah yang sudah disetujui pembimbing, selanjutnya diuji dan dipertahankan disidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin