

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Dalam penelitian ini, dilakukan observasi terhadap dampak dari adanya permainan online terhadap kesehatan mental siswa SMP Negeri 7 Banjarmasin. Jenis penelitian yang digunakan adalah asosiatif dengan tipe studi metode kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan data berupa angka dengan tujuan untuk hasilkan data yang lebih akurat juga objektif. Dalam pengertian lain, penelitian kuantitatif merupakan bentuk penelitian melibatkan penghitungan atau penggunaan data angka.

#### **B. Populasi dan Sampel Penelitian**

Suatu area yang luas terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik spesifik yang sedang diteliti oleh peneliti untuk mencapai kesimpulan. Dalam penelitian ini, fokus utamanya adalah menginvestigasi dampak dari partisipasi dalam permainan online pada kesehatan mental siswa, sebanyak 255 siswa telah dijadikan populasi penelitian.

Dari populasi tersebut, dipilih sampel sebanyak 67 siswa dari SMP Negeri 7 Banjarmasin.

## C. Data dan Sumber Data

### 1. Data

#### a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui jawaban kuesioner yang telah disebar kepada sampel penelitian dengan sampel random sampling. Kuesioner tersebut diisi oleh objek penelitian yaitu siswa kelas 8 SMP Negeri 7 Banjarmasin.

#### b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah jenis data yang digunakan sebagai pelengkap dan penunjang informasi dalam suatu penelitian. Data ini dapat diperoleh melalui berbagai sumber seperti internet, media cetak dan elektronik, buku, jurnal ilmiah, serta skripsi yang membahas topik serupa.

### 2. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini didapat langsung dari responden atau individu yang menjadi sampel penelitian. Responden yang terlibat siswa kelas 8 SMP Negeri 7 Banjarmasin. Selain itu data juga dapat diperoleh melalui instansi atau badan resmi yang memiliki kredibilitas yang dipertanggungjawabkan.

## **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang berbeda untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Beberapa teknik yang digunakan meliputi:

### **1. Kuesioner**

kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyusunan daftar pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden, dengan tujuan untuk memahami pengaruh game online terhadap masalah kesehatan mental pada siswa di SMPN 7 Banjarmasin. Jenis skala likert digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Menurut pendapat Sugiyono, teks tersebut menyatakan bahwa skala Likert dipakai untuk memperkirakan sikap, opini, dan penilaian individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu merupakan data atau informasi yang tercatat secara resmi dan penting, yang dapat berasal dari lembaga, organisasi, atau individu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan fotografi untuk melengkapi temuan penelitiannya. Dokumentasi dapat memiliki berbagai bentuk, seperti teks, gambar, atau karya monumen yang dihasilkan oleh individu. Dalam situasi ini, penulis mengoleksi data dengan mendapatkan pandangan orang lain tentang subjek penelitian.

Berikut adalah indikator dari penelitian ini:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Angket

No	Variable	Aspek	Indikator	No. Item	Total
1	Kecanduan Game Online (X)	<i>Compulsion</i> (dorongan)	1. Berusaha untuk berhenti atau mengurangi waktu bermain 2. Merasa tidak bisa berhenti bermain		
		<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	1. Merasa gelisah atau cemas ketika tidak bermain. 2. Kesulitan tidur atau insomnia. 3. Perubahan mood yang drastis..		
		<i>Tolerance</i> (toleransi)	1. Merasa bahwa game online sebelumnya tidak menarik lagi. 2. Perlu fitur atau level yang lebih		

			tinggi untuk merasa puas.		
		<i>Interpersonal and health-related problems</i> (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konflik dengan keluarga atau teman.</li> <li>2. Kesulitan dalam mempertahankan hubungan sosial.</li> <li>3. Kesehatan fisik yang buruk.</li> <li>4. Pegadaian aktivitas fisik.</li> </ol>		
2	Kesehatan Mental (Y)	Kesehatan Fisik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gangguan tidur.</li> <li>2. Kurangnya aktivitas fisik.</li> <li>3. Kelelahan atau kekurangan energi.</li> </ol>		
		Kesehatan Psikis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perubahan mood yang drastis.</li> <li>2. Kesulitan dalam mengontrol emosi.</li> <li>3. Kurangnya kesadaran diri.</li> </ol>		

		Kesehatan terhadap Lingkungan (Sosial)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isolasi sosial.</li> <li>2. Konflik dengan keluarga atau teman.</li> <li>3. Pengabaian tanggung jawab sosial.</li> <li>4. Kurangnya partisipasi dalam aktivitas sosial.</li> <li>5. Ketergantungan pada interaksi online.</li> </ol>		
--	--	---	--	--	--

### E. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan Skala Likert, indikator-indikator variabel yang akan diukur diperinci. Kemudian, titik awal untuk menyusun item-item instrumen adalah menggunakan indikator tersebut dan mengubahnya menjadi pernyataan. Setiap respons dari item instrumen yang menggunakan Skala Likert memiliki tingkat kepositifan dan kenegatifan yang bervariasi, yang dapat diungkapkan dengan berbagai kata seperti sangat sependapat, sependapat, kurang sependapat, tidak sependapat, sangat tidak sependapat, seringkali, kadang-kadang, jarang sekali, tidak pernah, dan lain sebagainya. Untuk memudahkan analisis kuantitatif, respons-respons tersebut dapat diberikan skor tertentu:

**Tabel 3. 2 Skala Likert**

<b>Keterangan</b>	<b>Point</b>
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Hasil penilaian yang diiberikan akan dipelajari dan diukur secara lebih mendalam guna menghasilkan sebuah dugaan yang dapat dipertanggungjawabkan.

## **F. Teknik Analisis Data**

Pada penelitian ini menggunakan beberapa analisis yaitu :

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas merupakan proses pengujian yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana alat ukur yang digunakan benar-benar dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu hasil penelitian dikatakan valid jika terdapat kesesuaian antara data yang diperoleh dengan keadaan sebenarnya dari objek penelitian. Instrument dinilai valid apabila alat ukur yang digunakan mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan pengukuran. Pengujian validitas biasanya dilakukan melalui analisis faktor, yaitu dengan

mengkorelasikan skor setiap butir pertanyaan dengan total skor menggunakan rumus Pearson Product Moment. Proses ini dapat digunakan dengan bantuan aplikasi SPSS. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila nilai signifikansi hasil uji lebih kecil dari Tingkat signifikansi alpha (0,5).

## **2. Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi jawaban dalam suatu responden pada kuesioner yang mempresentasikan suatu variabel. Kuesioner dapat dikatakan reliabel jika jawabannya stabil pada jangka waktu ke waktu. Pengujian dilakukan melalui SPSS dengan nilai Cronbach's Alpha. Nilai di bawah 0,6 dianggap tidak reliabel, 0,7 cukup, dan di atas 0,8 menunjukkan reliabilitas yang baik.

## **3. Uji Asumsi Klasik**

Tujuan pengujian asumsi klasik ini adalah untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Berikut beberapa macam jenis uji dalam asumsi klasik.

### **a. Uji Normalitas**

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal, terutama jika belum ada teori yang memastikan distribusi normal pada variabel yang diteliti. Pengujian ini bertujuan mengevaluasi distribusi residual yang telah distandarisasi dalam model mendekati rata-rata. Metode yang digunakan adalah Kolmogorov-Smirnov dengan Tingkat signifikansi 5%. Jika nilai Signifikansi  $> 0,05$  maka data

dianggap normal, sedangkan jika  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Pengujian linearitas dikerjakan guna menentukan apakah ada hubungan linear antara variabel X serta variabel Y atau secara signifikansi. Pengujian ini merupakan salah satu ketentuan pada analisis korelasi maupun regresi linier. Pada penelitian ini, pengujian linearitas dikerjakan dengan bantuan SPSS menggunakan Test for Linearity pada tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji bisa dilihat pada baris Deviation from Linearity, di mana apabila angka signifikansi kurang dari 0,05, jadi hubungan antara variabel tidak bersifat linear. Sebaliknya, apabila angka signifikansi lebih dari 0,05, jadi hubungan antar variabel dianggap linear.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat ketidakkonsistenan varian residual antara pengamatan dalam suatu model regresi. Jika variansnya tidak sama, maka akan terjadi heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika tidak terdapat pola tertentu dan titik-titik residual tersebar secara acak di atas maupun di bawah angka nol pada sumbu Y, maka model regresi bebas dari heteroskedastisitas. Pengujian ini biasanya dilakukan dengan menganalisis grafik scatterplot, dimana kondisi ini ditandai oleh:

- 1) Sebaran titik data berada di sekitar angka nol, baik di atas maupun di bawahnya

- 2) Titik data tidak hanya terkonsentrasi di suatu sisi (atas atau bawah)
- 3) Penyebaran tidak membentuk pola seperti gelombang yang melebar dan menyempit
- 4) Titik-titik tidak menunjukkan pola tertentu yang berulang

### 1. Analisis Regresi Sederhana

Uji regresi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kesehatan mental. Persamaan regresi linear sederhana:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

Y: Kesehatan Mental

X: Kecanduan Game Online

a: Konstanta

b: Nilai koefisien variabel bebas

### 4. Uji Hipotesis

#### a. Uji t (Parsial)

Uji t ini digunakan untuk menguji signifikansi masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen secara terpisah. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah setiap variabel bebas secara individual memiliki pengaruh terhadap variabel terikat.

- 1) Jika nilai  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

2) Jika nilai  $t$  hitung lebih kecil dari  $t$  tebal, maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) ditolak.

b. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar proporsi variabel bebas mampu menjelaskan variasi dari variabel terikat. Nilai  $R^2$  berada dalam rentang 0 hingga 1.

Jika  $R^2$  bernilai 1, berarti seluruh variabel bebas mampu menjelaskan variabel terikat secara menyeluruh dengan sempurna. Namun jika nilainya 0, maka variabel bebas tidak memiliki kemampuan dalam menjelaskan variabel terikat. Semakin mendekati angka 1, maka semakin baik model regresinya. Oleh karena itu, kualitas suatu model regresi dapat dilihat dari besarnya nilai  $R^2$ .