

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pengukuran, perhitungan, rumus dan kepastian data numerik dalam perencanaan, proses, membangun hipotesis, teknik, analisis data dan menarik kesimpulan. Menurut Moh Kasiram, penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data angka sebagai alat menganalisis data. Dapat disimpulkan penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan data-data berupa angka dan ilmu pasti untuk menjawab hipotesis penelitian. (Waruwu, 2023)

Jenis penelitian ini merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk mencari kebenaran ilmiah tentang pengaruh Permainan Mobile Legends Implikasi Dalam Etika di SMA Negeri 01 Ulu Musi

#### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Observasi awal penelitian ini dilakukan sebelum pengajuan judul skripsi, dalam hal ini penulis mengambil tempat penelitian di SMA N 01 Ulu Musi, tepatnya di Jl, Pasemah Air Keruh, Desa Padang Tepong, Kecamatan Ulu Musi, Kab, Empat Lawang, Sumatra Selatan.

### **C. Desain Penelitian**

Desain penelitian menurut Moh. Pabundu Tika (2015: 12) adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara sistematis dan terarah agar penelitian dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survei. Penelitian survei adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengumpulkan data dari sampel populasi dengan cara mengajukan pertanyaan. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara statistik untuk menarik kesimpulan penelitian. Penelitian survei dapat memberikan wawasan berharga untuk mendukung keputusan dalam berbagai bidang, seperti bisnis, pemerintahan, maupun penelitian akademis.

Dalam penelitian ini pemilihan informan yang akan menjadi sumber data adalah siswa kelas 9, diambil sampel hanya kepada siswa kelas 9 yang bermain game mobile lagens saja. Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara menyebarkan angket ke siswa.

### **D. Populasi Dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi, menurut Sugiyono populasi sebagai wilayah generalisasi

yang ada dalam penelitian. Wilayah ini meliputi tentang objek atau subjek yang bisa ditarik kesimpulannya.(Amin et al., 2023)

Dari sudut pandang di atas kita dapat mengambil kesimpulan bahwa penelitian populasi cocok untuk seseorang yang ingin menyelidiki seluruh aspek dan subjek yang ada. Dengan demikian, populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XII dari SMA N 01 Ulu Musi yang berjumlah 180 siswa

## **2. Sampel**

Dalam penelitian kuantitatif, ukuran sampel merupakan faktor penentu yang penting karena secara langsung berdampak pada keterwakilan dan generalisasi temuan penelitian. Untuk memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dalam menggeneralisasi temuan penelitian ke populasi yang lebih besar, diperlukan jumlah sampel yang cukup besar. Pemanfaatan jumlah sampel yang kecil dapat menghasilkan hasil yang tidak dapat diandalkan dan tidak dapat digeneralisasikan (Candra Susanto et al., 2024).

Menurut Arikunto jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, sedangkan apabila populasinya lebih dari 100 orang, maka jumlah sampelnya bisa diambil sebesar 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya (Sifa, 2017).

Dari populasi yang berjumlah 180 orang, maka penulis mengambil 20% dari jumlah populasi untuk dijadikan sampel penelitian. Sehingga sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 36 responden dengan sampel sistem acak.

### **E. Definisi Operasional Variabel**

Agar tidak menimbulkan interpretasi yang menyimpang dari maksud penelitian maka peneliti perlu memberikan definisi operasional variabel yang akan diteliti. Definisi operasional merupakan spesifikasi kegiatan operasional peneliti dalam mengukur suatu variabel yang merupakan suatu pegangan yang berisi petunjuk-petunjuk bagi peneliti. Definisi operasional penelitian ini dirumuskan sebagai berikut

1. Mobile legends adalah Mobile legends merupakan game dengan genre MOBA yang sangat berbeda dengan MOBA pada umumnya karena dimainkan di perangkat seluler Playstore maupun IOS. Permainan ini dirilis pada tahun 2016, game ini dapat dimainkan secara gratis baik menggunakan Android maupun IOS (Suryo et al, 2021)
2. Etika siswa Menurut Budi Prihatminingtyas etika adalah tatakrma dan sopan santun yang ada pada diri seseorang yang bermuara pada kebaikan (Parnawi & Ahmed Ar Ridho, 2023)

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam suatu penelitian terdapat variabel yang merupakan permasalahan dalam suatu penelitian. Pengertian variabel penelitian menurut Sugiyono adalah suatu karakteristik dari individu atau organisasi yang dapat diukur dan di observasi, yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan pelajaran dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam Dalam suatu penelitian terdapat variabel yang merupakan permasalahan dalam suatu penelitian. Pengertian variabel penelitian menurut Sugiyono adalah suatu karakteristik dari individu atau organisasi yang dapat diukur dan di observasi, yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan pelajaran dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam

### **1. Observasi**

Pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non-partisipatif yaitu “*obser*” Observasi juga diartikan suatu teknik dengan menggunakan cara mengadakan pengamatan terhadap suatu objek penelitian untuk mengetahui kondisi secara langsung dilapangan (Hasyim Hasanah, 2016).

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran (Abdurrahman dan Fatoni, 2006). Adapun observasi yang akan peneliti lakukan adalah “Pengaruh Permainan *Mobile Legend* Implikasi Dalam Etika di SMA N 01 Ulu Musi”.

## **2. Kuesioner atau Angket**

Dalam pengumpulan data dapat dibedakan dalam berbagai macam cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya Sugiyono, Kuesioner atau angket merupakan suatu pertanyaan atau pernyataan yang digunakan dalam pengumpulan data yang diberikan kepada responden untuk diisi untuk dijawab. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner. Dimana pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan, seperti:

### **a. Pembuatan Kisi-Kisi Angket**

Tahap awal dalam menguji hipotesis melibatkan pembuatan desain penelitian berdasarkan ukuran sampel. Desain ini kemudian disusun dalam bentuk tabel yang

mencantumkan variabel dan indikator yang telah ditentukan sebelumnya.

**Tabel 3.1**

**Kisi-Kisi Angket Variabel X (Permainan Mobile Legend)**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Soal</b>
Game Online	1. Mekanisme untuk menghubungkan pemain	1-5
Kerjasama Tim	2. Mengarahkan antar sesama tim	6-10

**Tabel 3.2**

**Kisi-Kisi Angket Variabl Y (Etika Siswa)**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item Soal</b>
Tatakrama	1. Menjalin keakraban dengan baik	11-13
	2. Saling pengertian terhadap sesama	14-15
	3. Saling menghormati sesuai dengan adat yang telah ditetapkan	16-19

Sopan santun	4. Saling menghargai terhadap sesama	20-24
	5. Berakhlak mulia	25-29

### **b. Penyusunan Angket**

Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi atau data dari responden dengan harapan mendapatkan tanggapan yang dapat disusun dalam suatu format. Proses pengelolaan data sebelum penentuan juga terjadi dalam tahap penyusunan laporan penelitian setelah diperoleh jawaban. (Sapti et al., 2019)

### **c. Menentukan skor angket**

Dalam penilaian pada penelitian ini penulis menggunakan skala karakter ekspresif sebagai sarana untuk mengevaluasi sikap, pengetahuan, persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial dalam rangka menilai Pengaruh Permainan mobile Legend Terhadap Etika Siswa di SMA N 01 Ulu Musi. Skala ini memiliki variasi dari sangat positif hingga sangat negatif, menggunakan teknik penilaian sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Skor Atau Nilai Positif**

<b>Item</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

**Tabel 3.4**  
**Skor Atau Nilai Negatif**

<b>Item</b>	<b>Skor</b>
Sangat Tidak Setuju	4
Tidak Setuju	3
Setuju	2
Sangat Setuju	1

### **3. Dokumentasi**

Analisis dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen yang berada ditempat penelitian atau ang berada diluar tempat penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Fungsinya sebagai pendukung dan pelengkap bagi data-data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagaimana besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cenderamata, laporan, artefak, dan foto. Sifat utama data iniatk terbatas pada ruang dan waktu sehingga member peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai Sejarah, keadaan sekolah, fasilitas, keadaan tenaga pengajar, visi, misi SMA N 1 Ulu Musi dan hal-hal lain yang menjadi informasi yang diperlukan dalam penelitian.

## **G. Instrumen Penelitian**

### **1. Teknik validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variable yang diteliti secara tepat. Suatu data dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, dan jikar  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel itu menandakan suatu data tidak valid, dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Validitas menurut Sukardi adalah suatu derajat yang menunjukkan dimana sebuah tes mengukur apa yang akan diukur. Sementara menurut Saifuddin Azwar validitas adalah sejauh mana akurasi pada suatu tes/skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya.

Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan oleh validator. Setelah instrumen dianggap valid secara konseptual maka selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan pada sekelompok responden. Untuk menentukan validitas butir pernyataan dalam penelitian ini digunakan rumus persamaan korelasi Product Moment dengan angka kasar pada persamaan di bawah ini:

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

Keterangan :

$R_{xy}$  = Koefisien antara variabel x dan y

x = Item butir soal

y = Skor Soal

n = Jumlah Siswa

$\sum x$  = Jumlah skor x

$\sum y$  = Jumlah skor y

$\sum xy$  = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor dari x dan y

$\sum x^2$  = Jumlah hasil kuadrat x

$\sum y^2$  = Jumlah hasil kuadrat y

$(\sum x)^2$  = Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum x$

$(\sum y)^2$  = Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum y$

Sedangkan cara menghitung validitas instrument dengan menggunakan IBM SPSS versi 24 yaitu, pertama masukkan semua data data ke dalam aplikasi SPSS. Kedua,

Klik analyze, lalu correlate dan pilih bivariate. Jangan lupa klik Ok. Ketiga, tunggu sebentar dan hasilnya akan keluar.

## **2. Hasil Uji Validitas**

Diperlukan uji keabsahan suatu soal untuk menentukan apakah soal tersebut baik atau tidak. Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji validitas terhadap 36 siswa yang dijadikan sebagai responden uji validitas, yang terdiri dari 30 item pernyataan terkait dengan permainan mobile legend sebagai variabel X dan etika siswa sebagai variabel Y.

Uji validitas dengan angket yang dilakukan sebelumnya untuk memperoleh data yang lebih rinci dalam penelitian ini. Setiap unit angket terdiri dari 30 item pernyataan, dengan 10 item pernyataan untuk variabel X dan 20 item pernyataan untuk variabel Y. suatu data dikatakan valid apabila  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ , dan jika  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  itu menandakan suatu data tidak valid, dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

**Tabel 3.5**  
**Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel X**

<b>Variabel X</b>	<b>r-hitung</b>	<b>r-tabel</b>	<b>keterangan</b>
X1	0,542	0,329	Valid
X2	0,503	0,329	Valid
X3	0,545	0,329	Valid
X4	0,518	0,329	Valid
X5	0,542	0,329	Valid
X6	0,393	0,329	Valid
X7	0,753	0,329	Valid
X8	0,342	0,329	Valid
X9	0,757	0,329	Valid
X10	0,643	0,329	Valid

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel Y**

<b>Variabel Y</b>	<b>r-hitung</b>	<b>r-tabel</b>	<b>Keterangan</b>
Y1	0,482	0,329	Valid
Y2	0,480	0,329	Valid
Y3	0,474	0,329	Valid
Y5	0,668	0,329	Valid
Y6	0,345	0,329	Valid
Y7	0,356	0,329	Valid
Y8	0,542	0,329	Valid
Y9	0,696	0,329	Valid

Y10	0,615	0,329	Valid
Y11	0,482	0,329	Valid
Y12	0,609	0,329	Valid
Y13	0,400	0,329	Valid
Y14	0,615	0,329	Valid
Y15	0,668	0,329	valid
Y16	0,440	0,329	Valid
Y17	0,696	0,329	Valid
Y18	0,508	0,329	Valid
Y19	0,345	0,329	Valid
Y20	0,374	0,329	Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari total sepuluh item pernyataan pada angket variabel X yang terkait dengan permainan mobile legend, sepuluh item pernyataan dinyatakan valid. Selanjutnya dari dua puluh item pernyataan pada angket variabel Y yang berkaitan dengan etika iswa, sembilan belas item dinyatakan valid dan satu item dinyatakan tidak valid. Maka dari itu item-item yang memenuhi kriteria validitas tersebut akan dimasukkan dalam penelitian.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari total 36 item pernyataan variabel X dan Y, terdapat 35 item dianggap valid yang akan digunakan dalam penelitian ini dan 1 item lainnya dianggap tidak valid. Hasil uji validitas

menggunakan IBM SPSS 26 dan dapat dilihat pada tabel yang disediakan.

### **3. Teknik reliabilitas**

Reliabilitas secara spesifik dapat didefinisikan yaitu konsistensi yang terjadi pada sebuah rangkaian metode, kondisi dan hasil yang didapatkan. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa reliabilitas sebagai uji konsisten dari hasil penelitian dalam berbagai kondisi (tempat dan waktu) yang berbeda. Secara umum, reliabilitas menunjukkan nilai yang bermakna rentang nilai suatu instrumen untuk dapat dipercaya dan diandalkan dalam mewakili apa yang terjadi dan juga diteliti. Dibeberapa sisi reliabilitas memiliki kesamaan dengan validitas, kesamaan yang dimaksud terdapat pada hubungan antara dua teknik uji keabsahan data dan keistimewaan yang dibawa oleh kedua teknik tersebut adalah peningkatan kualitas instrumen dan peningkatan kualitas hasil sebuah penelitian. Tinggi rendahnya tingkat reliabilitas suatu instrumen dapat diukur dengan nilai koefisien reliabilitasnya, besaran koefisien ini berkisar dari 0 ke 1 (Fadli et al., 2023). Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *cronbach alpha* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 for windows.

$$\alpha = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

$\alpha$  = koefisien reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan dalam instrumen

$\sum \sigma_i^2$  = jumlah varians butir instrumen

$\sigma^2$  = varians skor total.

Setelah menentukan data yang valid dari data sebelumnya, selanjutnya adalah menguji reliabilitas instrument penelitian dengan cronbach alpha. Cara menghitung reliabilitas dengan menggunakan IBM SPSS versi 26 dengan meng klik analyze, lalu pilih scale, kemudian klik realibility analysis. Masukkan semua variable valid yang sebelumnya sudah diuji dan OK. Setelah itu hasil analisis statistic dapat ditemukan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.7**  
**Hasil uji reliabilitas**

Variabel	Nilai Cronbach alpha	=	Kesimpulan
X	0,747	0,6	Reliabel
Y	0,864	0,6	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas hasil dari uji reliabilitas X dan Y adalah reliabel, hasil dari SPSS terdapat dalam (Lampiran)

## **H. Teknik Analisa Data**

### **1. Uji Normalitas**

Menurut Ghozali uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah pada suatu model regresi, suatu variabel independen dan variabel dependen ataupun keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak normal. Apabila suatu variabel tidak berdistribusi secara normal, maka hasil uji statistik akan mengalami penurunan.

### **2. Uji Linearitas**

Uji Linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Pengujian ini melihat bagaimana variable (X) mempengaruhi variable (Y), baik itu pengaruh berbanding lurus maupun berbanding terbalik. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear.

### **3. Uji Hipotesis**

Hipotesis menurut Soesilo yaitu yang dinyatakan dalam kalimat pernyataan (*declarative statement*), bukan kalimat tanya. Pernyataan tersebut sebagai pandangan peneliti berdasarkan hasil kajian teori yang digunakan. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan kajian yang mendalam tentang teori yang digunakan dalam menyusun hipotesisnya.

Dalam penelitian eksperimen hipotesis barisi pernyataan mengenai efektivitas, perbedaan, atau pengaruh dari suatu variabel ke variabel yang lain. Dalam hipotesis sedikitnya ada dua variabel yang diteliti. Hipotesis harus dapat di uji (*testable*). Pada hipotesis selain menjelaskan tentang cara atau teknik pengukuran masing-masing variabel yang akan diteliti pada bagian metodologi penelitian juga harus menjelaskan teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Untuk menilai tingkat signifikansi dari setiap koefisien regresi pada variabel independent terhadap variabel dependent, perlu dilakukan pengujian statistic seperti regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi ( $R^2$ ).

#### **a. Regresi Linear Sederhana**

Metode penelitian ini menggunakan teknik regresi linear sederhana untuk mengevaluasi data yang telah dikumpulkan, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang valid. Model ini menggambarkan hubungan antara satu variabel kontinu (X) sebagai predictor dan variabel kontinu lainnya (Y) sebagai respons, yang dikenal sebagai model regresi parsial. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kasual antara variabel independent dengan satu variabel dependen. Persamaan umum regresi linear sederhana adalah (Sugiyono, 2022)

$$Y' = a + bX$$

Keterangan:

$Y'$  = subjek/nilai dalam variabel dependen yang diprediksikan

$a$  = harga  $Y$  bila  $X = 0$  (harga konstan)

$b$  = konstanta regresi (slope)

$X$  = variabel bebas/predicto

#### **b. Uji T (Parsial)**

Penggunaan Pengaruh Permainan Mobie Legend Implikasi Terhadap Etika Siswa SMAN 01 Ulu Musi, yang dianggap sebagai variabel tergantung, dipengaruhi secara signifikansi oleh variabel independen secara parsial. Tujuan dari uji t adalah untuk menilai signifikansi statistic dari hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen terhadap kriteria tertentu. Dasar pengambilan keputusan: 1) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka berkorelasi, 2) Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka tidak berkorelasi, dengan kata lain  $H_0$  di tolak jika signifikansi  $> 0,05$  sebaliknya  $H_a$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$ .

Adapun pedoman derajat hubungan yaitu:

- 1) Nilai person correlation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi

- 2) Nilai person correlation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah
- 3) Nilai person correlation 0,41 s/d 0,60 = korelasi sedang
- 4) Nilai person correlation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat
- 5) Nilai person correlation 0,81 s/d 0,100 = korelasi sempurna

### c. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengevaluasi seberapa kuat hubungan antara variabel X dan variabel Y. Koefisien determinasi dinyatakan dalam persentase, dan nilai maksimumnya adalah 100%, yang berdasarkan akar kuadrat dari koefisien korelasi.