

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif dipergunakan data berupa angka dan berbagai klasifikasi, antara lain berbentuk nilai rata-rata, persentase, nilai maksimum, dan lain-lain. Data tersebut merupakan bukti yang dipergunakan untuk menguji hipotesis dengan menunjukkan perbedaan, perbandingan, hubungan antara data yang satu dengan data yang lain (Mahmud,2011:29). Pengolahan data dilakukan secara matematis dengan menggunakan berbagai rumus statistika yang sesuai dengan sifat dan jenis data. Hadjar (1999: 300, Hasil Penelitian kuantitatif disajikan dalam bentuk deskripsi menggunakan angka-angka statistik.

Mahmud (2011:32), Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian survei dalam penelitian survei tak ada perubahan yang dilakukan terhadap variabel tertentu meneliti apa adanya jadi tidak terjadi perubahan lingkungan tidak ada variabel yang dikontrol bersifat deskriptif untuk mengurai suatu keadaan. Bungin (2009:36), Pada penelitian survei, ciri-ciri pemairan ditonjolkan di hampir semua pengungkapannya, dan karena populasinya yang luas

menyebabkan penelitian ini tidak mampu mencapai ke dalam data seperti data dalam studi kasus. Ketidakmampuan ini menyebabkan sampel bersifat dangkal, di permukaan dan hanya meliputi saja.

Akan tetapi dengan survei memungkinkan kita menggeneralisasi suatu gejala sosial atau variabel sosial tertentu kepada gejala sosial satu variabel sosial dengan populasi yang lebih besar. Dengan survei juga mungkin kita mengadakan penelitian dengan mengambil populasi yang amat besar. Karena populasi yang amat besar itu dimungkinkan peneliti menggunakan sampel guna meringankan penelitian. Akibat sampai tidak mempertahankan keuntungan dari objek yang diteliti, responden sebagai satu kesatuan yang utuh tenggelam dalam analisis dan yang muncul bukanlah wajah responden wajah per kasus akan tetapi wajah keseluruhan populasi.

Mahmud (2011:100), Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang diupayakan untuk mencandra atau mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu. Hadjar (1999:111), Jenis desain penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan deskripsi tentang suatu kenyataan atau menguji hubungan antar kenyataan yang telah ada atau telah terjadi pada subjek.

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

### 1. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian di SMP N 10 Desa Sidodadi Bengkulu Tengah

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 27 Mei sampai dengan 27 Juni 2025

## **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi menunjukkan keadaan dan jumlah obyek penelitian secara keseluruhan yang memiliki karakteristik tertentu (Juliansyah Noor, 2012:146). Populasi adalah keseluruhan yang dapat dijadikan sebagai objek penelitian atau sebagai tempat memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Populasi adalah sumber informasi utama yang berarti sekumpulan unsur, unit, atau elemen yang menjadi objek penelitian, populasi adalah keseluruhan subyek (Arikunto, 2013:173). Disamping itu juga dapat diartikan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit Analisa yang ciri-cirinya dapat diduga. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMP N 10 Bengkulu Tengah.

Dalam penelitian pengambilan sampel yang tepat merupakan langkah awal dari keberhasilan penelitian. Pada prinsipnya tidak ada aturan yang eksak untuk menentukan prosentase yang dianggap tepat dalam menentukan sampel, namun secara logik dengan mengambil sampel yang lebih banyak

akan menghasilkan yang lebih baik dibandingkan dengan yang kurang (P.Joko Subagyo, 2004:29). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 10 Bengkulu Tengah sebanyak 154 siswa.

**Tabel. 1 Data Sampel**

No	Kelas	Jumlah	Total
1	7 A	18	54
	7 B	17	
	7 C	19	
2	8 A	21	42
	8 B	21	
3	9 A	19	58
	9 B	19	
	9 C	20	
			154

#### **D. Defenisi Operasional Variabel**

1. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara daring (*online*) melalui jaringan internet, memungkinkan banyak pemain dari berbagai lokasi untuk berinteraksi dan bermain Bersama dalam waktu yang sama. Para ahli menekankan bahwa *game online* bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga dapat menjadi wadah sosialisasi, bahkan tempat terbentuknya hubungan interpersonal. *Game online*, *Game Online Mobile Legends Bang Bang* merupakan *game online battle arena* (MOBA).

2. Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan cara pengumpulan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian (Noor, 2012:138) Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

##### **1. Observasi**

Observasi (*Observation*) atau pengamatan merupakan teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi merupakan cara untuk mendapatkan informasi, suatu proses yang kompleks yang tersusun dari berbagai biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan, bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2015:196)

Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati permainan *game online* dan ahklak peserta didik.

## 2. Angket

Merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respon atau daftar pertanyaan tersebut daftar pertanyaan dapat bersifat terbuka yaitu jika jawaban tidak ditentukan sebelumnya oleh teliti dan dapat bersifat tertutup, yaitu alternatif jawaban telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti adapun instrumen daftar pertanyaan dapat berupa pertanyaan (berupa isian yang ada diisi oleh responden), *checlist* (berupa pilihan dengan cara memberi tanda pada kolom yang disediakan), dan skala (berupa pilihan dengan memberi tanda pada kolom berdasarkan tingkat tertentu. Terdapat empat komponen inti dari sebuah kuesioner yaitu (1) adanya subjek yaitu individu atau lembaga yang melaksanakan penelitian, (2) adanya ajakan yaitu permohonan dari peneliti kepada responden untuk turut serta mengisi atau menjawab pertanyaan secara aktif dan objektif, (3) Adanya petunjuk pengisian kuesioner yaitu petunjuk yang bersedia harus mudah dimengerti dan tidak bias (mempunyai persepsi yang macam-macam), dan (4) adanya pertanyaan atau pernyataan beserta tempat untuk

mengisi jawaban, baik secara tertutup maupun secara terbuka dalam membuat kuesioner harus ada identitas responden (nama responden dapat tidak dicantumkan).

Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner/angket yang sudah sesuai dengan ketentuan kepada responden. Angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup dengan skala Likert. Skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap pendapat dari seseorang atau kelompok orang tentang variabel yang akan diukur atau dijabarkan menjadi indikator.

### 3. Dokumentasi

Mahmud (2011:183), Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan pertanyaan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data bukti informasi ke alamiah yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendra mata, laporan artefak, dan foto. Sifat utama data ini tidak terbatas

pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi di waktu silam. Secara detail bahan dokumenter terbagi beberapa macam yaitu autobiografi, surat pribadi, buku atau catatan harian, memorial, klipping, dokumen pemerintah atas swasta, data di *server* dan *flashdisk*, dan data tersimpan di website.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan instrument angket yang terdiri dari variabel independen dalam penelitian ini adalah *game online* (variabel X), begitu banyak ragam *game online* penelitian membatasi dengan membeli *game Mobile Legends Bang Bang*. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah akhlak siswa (variabel Y). Berikut kisi-kisi angket :

**Tabel. 2 Kisi-Kisi Angket**

No	Variabel Penelitian	Komponen	Indikator	No. Angket
1.	<i>Game Online Mobile Legends Bang Bang</i> merupakan <i>game online battle arena</i> (MOBA)	Realitas Penggunaan <i>Game Online Mobile Legends Bang Bang</i>	Saya bermain <i>game online</i> saya bermain <i>game online Mobile Legends Bang Bang</i>	1
			Saya bermain <i>game Mobile Legend Bang-bang</i> sendirian	2
			Saya bermain <i>game Mobile Legend Bang-bang</i> bersama teman-teman	3
			Saya bermain <i>game</i>	4
			Saya bermain <i>game</i>	5

			<i>Mobile Legend Bang-bang</i> kakak/adik/saudara di rumah	
		Performa <i>game online Mobile Legend Bang-bang</i>	Saya bermain <i>game Mobile Legend Bang-bang</i> menggunakan gawai milik saya pribadi	6 7
		Performa pengguna <i>game online Mobile Legend Bang-bang</i>	Saya menang saat bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> saya mendapatkan peringkat tinggi dalam <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> Saya merasa senang saat bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> Saya fokus ketika bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> Saya melakukan transaksi di dalam <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> Saya mengikuti turnamen di dalam <i>game Mobile Legends Bang Bang</i>	8 9 10 11 12 13
2	Akhlak adalah sifat yang	Akhlak pada Tuhan	Bila sudah masuk waktu salat saya menunda-nunda	1

	<p>tertanam dalam jiwa yang menimbulkan macam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan</p>		<p>melaksanakan salat          Saya lebih sering bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> dibandingkan dengan membaca Al-Qur'an          Ketika berpuasa saya menghabiskan waktu dengan bermain <i>game mobile Legends Bang Bang</i> sepanjang hari</p>	<p>2  3</p>
	<p>Akhlak kepada Manusia</p>		<p>Saya sering mengabaikan perintah orang tua          Saya merasa kesal jika orang tua saya melarang saya bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i>          saya menghabiskan pulsa/kuota internet yang diberikan orang tua untuk bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i>          Saya mengabaikan pertanyaan atau obrolan orang lain saat sedang bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i>          Saya merasa kesal ketika teman mengganggu saya saat sedang bermain <i>game Mobile Legends Bang Bang</i></p>	<p>4 5 6 7 8 9</p>

			<i>Bang</i> Saya mengucap kata-kata kasar dan membentak teman tim saya di game <i>Mobile Legends</i>	10
			Saya melakukan kecurangan terhadap rekan saya saat bermain <i>mobile Legends Bang Bang</i>	11
			Saya mengajak teman/Kakak/adik/saudara saya yang ingin belajar untuk bermain game <i>mobile Legends Bang Bang</i>	
		Akhlak pada diri sendiri	Saya tidak lupa makan meski sedang asik bermain game <i>Mobile Legends bang bang</i>	12
			Saya selalu mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru	13
			Saya bangun tidur di pagi hari dan tidur tidak terlalu larut malam	14
			Saya menjaga kebersihan dan kerapian kamar serta pakaian saya	15
			Saya tidak sombong meski selalu menang dalam bermain game <i>online Mobile Legends beng-beng</i>	16
			Saya memanfaatkan waktu luang untuk melakukan hal-hal	17

			yang bermanfaat	
--	--	--	-----------------	--

Adapun untuk kriteria penilaian pada angket dan kualifikasi bobot penilaian pada angket antara lain sebagai berikut:

Kriteria dan item jawaban untuk pertanyaan positif:

- a. Jika jawaban sangat setuju (SS) nilai yang diberikan 5
- b. Jika jawaban setuju (S) nilai yang diberikan 4
- c. Jika jawaban ragu-ragu (R) nilai yang diberikan 3
- d. Jika jawaban tidak setuju (TS) nilai yang diberikan 2
- e. Jika jawaban sangat tidak setuju (STS) nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif:

- a. Jika jawaban sangat setuju (SS) nilai yang diberikan 1
- b. Jika jawaban setuju (S) nilai yang diberikan 2
- c. Jika jawaban ragu-ragu (R) nilai yang diberikan 3
- d. Jika jawaban tidak setuju (TS) nilai yang diberikan 4
- e. Jika jawaban sangat tidak setuju (STS) nilai yang diberikan 1

Untuk melihat lebih jelas perbandingannya maka dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 3 Kriteria penilaian dan kualifikasi bobot pada variabel X**

Variabel X	Item Jawaban Angket	Bobot Nilai		
		Positif	Negatif	
<i>Game Online</i>	Sangat Setuju (SS)	5	1	
	Setuju (S)	4	2	
	Ragu-Ragu (R)	3	3	
	Tidak Setuju (TS)	2	4	
	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5	

**Tabel.4 Kriteria penilaian dan kualifikasi bobot pada variabel Y**

Variabel Y	Item jawaban angket	Bobot Nilai		
		Positif	Negatif	
Akhlak	Sangat Setuju (SS)	5	1	
	Setuju (S)	4	2	
	Ragu-Ragu (R)	3	3	
	Tidak Setuju (TS)	2	4	
	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5	

## G. Uji Instrumen

### 1. Uji Validitas

Sudijono, (2011:93), Uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang diukur sebuah tes dikatakan telah memiliki validitas apabila tes tersebut dengan secara tepat, benar dan Sahih atau

Abshoh telah mendapat beranggapan atau mengukur apa yang seharusnya diukur atau diukur melalui tes tersebut. Bungin (2005:97), Jika seseorang peneliti menggunakan kuesioner yang disusun yang harus dapat mengukur dalam penelitian ini terkait dengan validitas konstruksi yaitu terarah pada pertanyaan mengenai apa yang sebenarnya diukur oleh peneliti.

Yusuf (2015:61), Semakin tinggi validitas suatu instrument berarti makin baik kesimpulan yang diambil dan makin baik pula tingkat bermaknaan maupun kegunaannya. Pada uji validitas instrumen variabel X dan variabel Y menggunakan *software IPM SPSS statistik version 25*. Telah dilakukan uji validitas pada semua instrumen yang digunakan dan telah memenuhi syarat bahwa angket ini valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

## 2. Uji Realibilitas

Hamdani (2006:2410, Uji realibilitas adalah pengujian yang dapat menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Jika suatu alat ukur dipakai untuk dapat mengukur gejala yang sama dan hasil yang diperoleh relatif konstan, maka alat pengukur tersebut dikatakan reliabel atau dapat diandalkan. Sudijono (2011:95), Sebuah instrumen dapat dikatakan reliabel apabila hasil-hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen tersebut secara berulang kali

terhadap subjek yang sama senantiasa menunjukkan hasil yang tetap sama atau sifatnya stabil. Pada uji reliabilitas instrumen variabel X dan variabel Y menggunakan *software IPM SPSS statistik versi 25*. Telah dilakukan uji reabilitas pada semua instrumen yang digunakan dan telah memenuhi syarat bahwa angket itu reabel dan dapat digunakan dalam penelitian

## **H. Teknik Analisis Data**

### **1. Teknik Pengelohan Data**

Bungin (2009: 164-165), Pengolahan data adalah kegiatan lanjutan setelah pengumpulan data dilaksanakan. Pada penelitian kuantitatif, pengolahan data secara umum dilaksanakan dengan melalui tahap memeriksa (*editing*), proses pemberian identitas (*coding*), dan proses pembeberan (*tabulating*). *Editing* adalah kegiatan yang dilaksanakan setelah penelitian selesai menghimpun data di lapangan. Kegiatan ini menjadi penting karena kenyataannya bahwa data yang terhimpun kadang kala belum memenuhi harapan penelitian oleh karena itu keadaan tersebut harus diperbaiki melalui *editing*.

Bungin (2009: 166), setelah tahap *editing* selesai melakukan kegiatan berikutnya adalah mengklasifikasikan data data tersebut melalui tahap *koding*. Bungin (2009: 168), Maksudnya bahwa data yang telah diedit tersebut diberi identitas sehingga memiliki arti tertentu pada saat

dianalisis. Setelah selesai pada tahap *koding* tahap Selanjutnya adalah tabulasi. Tabulasi adalah bagian terakhir dari pengolahan data maka tabulasi adalah memasukkan data data pada tahap tertentu dan mengatur angka angka serta menghitungnya.

## 2. Teknik Analisis Data

Suwartono (2014), Penelitian yang menggunakan tes, angket, atau arsip sebagai perangkat pengambilan data umumnya butuh waktu relatif singkat dan analisis data. Begitu jawaban tes dan isi yang angkat sudah terkumpul, oleh data sudah bisa dimulai saya tiba di rumah. Kerja intensi membutuhkan waktu yang tidak lebih 24 jam. Hal tersebut tidak terjadi pada metode wawancara dan pengamatan. Seorang siswa yang dimintai pendapatnya terkait tentang strategi belajarnya mungkin justru meminta agar datang pada kesempatan lain. Hal ini seperti juga tidak jauh berbeda dengan kegiatan analisis data melalui pengamatan. Sebagian besar kegiatan analisis data yang dilakukan dengan metode pengamatan berlangsung di lapangan.

Teknik analisa data hasil penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa menggunakan kuantitatif deskriptif dengan menggambarkan dan menjelaskan objek penelitian. Langkah selanjutnya setelah dua angka diperoleh,

dilakukan beberapa tahap uji, meliputi uji regresi, jika presensi korelasi, uji kompetensi determinasi dan terakhir uji tetes (parsial) untuk mengetahui pengaruh game online terhadap akhlak siswa di SMP N 10 Bengkulu Tengah.

a. Uji Regresi

Sugiyono (2016:188), Adapun analisis data yang dilakukan dengan uji regresi dilakukan dalam penelitian guna melihat pengaruh game online terhadap akhlak siswa. Uji regresi sederhana dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Untuk dapat melakukan uji regresi sederhana berikut langkah-langkah pengujiannya:

- 1) Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik. Sebelum membuat tabel kerja, maka ditentukan terlebih dahulu variabel, yaitu:
  - a) Variabel X adalah *game online*
  - b) Variabel Y adalah akhlak
- 2) Analisis regresi linear sederhana dapat dilakukan menggunakan rumus yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Nilai yang diprediksikan

a : Nilai variabel independen

b : Nilai Konstan

X : Koefesuen arah regresi

Arikunto menjelaskan (2013:338) untuk menentukan nilai b dapat dilakukan dengan rumus :

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Untuk menentukan nilai b dapat dilakukan dengan rumus:

$$a = \frac{\sum X - b \sum x}{n}$$

Setelah berhasil mendapatkan nilai b dan a Langkah selanjutnya adalah memasukkan nilai b dan a ke dalam regresi linear dapat dilakukan dengan rumus kesalahn baku regresi:

$$S = \sqrt{\frac{\sum Y^2 - a \sum Y - b \sum XY}{n-2}}$$

- 3) Langkah selanjutnya adalah menggunakan koefisien regresi b dengan rumus:

$$S_y = \frac{\sqrt{Y^2 - a \sum Y - b \sum XY}}{n-2}$$

- 4) Terakhir menyimpulkan hasil analisis. Arikunto (2013:315).

$$S_b = \frac{S_{yx}}{\sqrt{\sum x^2 - (\sum x)^2/n}}$$

b. Uji Koefisien Korelasi

Putrawan ( 2017:117), uji koefisien korelasi merupakan cara untuk menyatakan tingkat asosiasi antara dua variabel (besarnya ukuran korelasi). Dalam

software IBS SPSS statistic Version 25, koefisien korelasi terletak pada tabel *Moddel Summary* dan ditulis R. koefisien adalah persamaan tetap dari garis lurus menurut Person dan sifatnya adalah sebagai ekspresi hubungan timbal balik antar dua variabel. Bila tidak ada hubungan timbal balik nilainya nol, bila hubungan itu sempurna nilainya satu (1.0). nilai positif R menunjukkan bahawa ada kecenderungan untuk nilai tinggi pada kedua variabel.

Bungin (2005:184), Istilah korelasi dikenal sebagai nilai hubungan atau korelasi antara dua atau lebih variabel yang teliti. Nilai koefisien korelasi digunakan untuk menentukan suatu hipotesis dapat diterima atau hipotesis tersebut ditolak dalam suatu penelitian. Nilai koefisien korelasi bergerak dari  $0 \geq 1$  atau  $1 \leq 0$ . Nilai koefisien korelasi tersebar sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

**Tabel. 5 Nilai Koefisien Korelasi**

<b>Nilai Koefisien</b>	<b>Penjelasannya</b>
+ 0,70 - ke atas	Hubungan positif yang sangat kuat
+ 0,50 - + 0,69	Hubungan positif yang mantap
+ 0,30 - + 0,49	Hubungan positif yang sedang
+ 0,10 - + 0,39	Hubungan positif yang tidak berarti
0,0	Tidak ada hubungan
-0,01- - 0,09	Hubungan negatif yang berarti
-0,10- - 0,29	Hubungan negatif yang rendah

-0,30- - 0,49	Hubungan negatif yang sedang
-0,50- - 0,69	Hubungan negatif yang mantap
-0,70- - keatas	Hubungan negatif yang sangat kuat

#### c. Uji Koefisien Determinasi

Santoso (1999: 50-51), Koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independent menjelaskan variabel dependen. Dalam *software IBM SPSS Statistic Version 25*, Koefisien determinasi terletak pada tabel *Model Summary* dan tertulis *R Square*. Namun untuk regresi berganda sebaiknya menggunakan *R Square* yang telah disesuaikan (*Adjustes R Square*), disesuaikan dengan jumlah variabel independent yang digunakan dalam penelitian.

Nilai *R Square* dikatakan baik jika di atas 0,5 karena nilai *R Square* berkisar antara 0 sampai 1. Pada umumnya sampel dengan data deret waktu (*time series*) memiliki *R Square* maupun *Adjustes R Square* dikatakan cukup tinggi dengan nilai di atas 0,5.

#### d. Uji T-test (Parsial)

Santoso (1999:54), Uji T-test ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independent secara individual terhadap variabel

independent. Adapun nilai taraf signifikannya sebesar  $\alpha = 1\%$  sampai  $10\%$ . Untuk melakukan uji hipotesis nol ( $H_0$ ) dan harus disertai pula dengan hipotesis alternatif ( $H_a$ ).

$H_0 : \beta_0 = 0$  Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara Variabel *game online* terhadap akhlak siswa.

$H_a : \beta_0 \neq 0$  Terdapat pengaruh yang signifikan antara Variabel *game online* terhadap akhlak siswa.

Jika  $\text{sig } t > 0,1$  maka artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel dependen. Jika  $\text{sig } t < 0,1$  artinya terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.