

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif biasanya menggunakan analisis statistik untuk melakukan analisisnya. Akibatnya, pengukuran variabel yang diteliti sangat penting dalam penelitian kuantitatif. Oleh karena itu, pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan terstruktur, juga dikenal sebagai angket, yang disusun dengan mempertimbangkan pengukuran variabel tersebut.²⁹ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian survei, yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat utama untuk mengumpulkan data.³⁰

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.³¹ Karena penelitian ini merupakan sebuah penelitian tentang pengaruh *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi remaja, maka rancangan penelitian ini dinilai

²⁹ Prasetyo Bambang dan Miftahul Jannah Lina, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 184.

³⁰ Singarimbun Marsi dan Effendi Sofian, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta: LP3ES, 2011), 3.

³¹ Arikunto Suharsimi, *Managemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 234.

tepat. Peneliti memperoleh data dari responden melalui metode penyebaran kuesioner angket.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi penelitian adalah keseluruhan (universum) dari objek penelitian, termasuk manusia, hewan, tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya.³² Seluruh peserta didik di SMP Negeri 6 Kota Kediri merupakan populasi dalam penelitian ini.

2. Sampel

Suatu bagian dari populasi yang akan diteliti, yang dianggap dapat menggambarkan populasinya, disebut sebagai sampel.³³ Kemudian dari populasi ini dengan cara *purposive population* yaitu menunjuk populasi sesuai dengan maksud penelitian, populasinya adalah seluruh peserta didik di SMP Negeri 6 Kota Kediri yaitu sebanyak 63 responden. Hal ini dilakukan karena waktu, tenaga, dan biaya yang terbatas, sehingga peneliti tidak dapat mengambil populasi yang lebih besar.

Untuk mengambil sampel, teknik *purposive random sampling* digunakan, yang menunjuk sampel sesuai dengan tujuan

³² Bungin Burhan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Putra Grafika, 2005), cet. ke-3, 99.

³³ Soehartono Irawan, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung: Rosda Karya, 2004), 57.

penelitian.³⁴ Metode ini memungkinkan pengumpul data untuk mempertimbangkan anggota sampel, yang menurut peneliti sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian.³⁵ Sampel penelitian ini yaitu mereka yang sesuai dengan kriteria berikut:

- 1) Anak laki-laki, karena *game* yang mengandung Tindakan kekerasan pada umumnya lebih diminati oleh anak laki-laki.
- 2) Siswa atau peserta didik SMP Negeri 6 Kota Kediri.
- 3) Anak yang pernah melihat *game grand theft auto san andreas* dan memainkan *game* tersebut minimal 3 kali, karena remaja sudah cukup handal dengan *gameplay* pada *grand theft auto san andreas* dengan 3 kali memainkan *game* ini.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive random sampling*. Karena jumlah anak-anak yang memenuhi kriteria di atas tidak melebihi 63 orang, besar sampelnya hanyalah 30 orang. Karena menurut Bailey, sampel yang paling kecil untuk penelitian yang menggunakan analisis data statistik adalah 30 subjek. Sampel yang terdiri dari 30 subjek atau lebih dianggap sebagai sampel besar.³⁶

C. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini dengan menggunakan kuesioner atas variabel-variabel dengan dimensi dan indikator didalamnya yang

³⁴ Bungin Burhan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Putra Grafika, 2005), cet. ke-3, 115.

³⁵ Soehartono Irawan, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung: Rosda Karya, 2004), 63.

³⁶ Soehartono Irawan, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung: Rosda Karya, 2004), 58.

dijabarkan lagi menjadi bentuk pertanyaan. Kuisoner dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai acuan pengukuran.

Tabel 3.1 Skala Likert

Sangat Tidak Setuju (STS)	Tidak Setuju (SS)	Netral (N)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)
1	2	3	4	5

Salah satu manfaat menggunakan skala likert dari tingkat kepentingan dan tingkat pelaksanaan adalah adanya keragaman skor berdasarkan skala 1-5, Dimensi-dimensi ini ditunjukkan dalam daftar pertanyaan, yang memungkinkan pemain (responden) untuk menunjukkan tingkat pengetahuan mereka tentang *game grand theft auto san andreas*. Dari perspektif statistik, skala dengan lima tingkatan (1-5) lebih andal daripada skala dengan dua tingkatan "ya" atau "tidak".

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi untuk mengumpulkan data.

1. Kuisoner

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan kuisoner yang berupa data primer. Kuisoner yaitu alat untuk mengumpulkan data dalam bentuk pertanyaan

dengan memberikan atau mengirimkan daftar pertanyaan kepada responden untuk mereka isi sendiri.³⁷ Angket ini menanyakan pengetahuan responden tentang *game Grand Theft Auto San Andreas* dan bagaimana hal itu berdampak pada perilaku imitasi peserta didik di SMP Negeri 6 Kota Kediri.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data tentang subjek penelitian dan hubungannya. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan sumber data seperti buku, jurnal, dan internet.

E. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Jika seorang peneliti menggunakan kuesioner yang disusunnya, mereka harus dapat mengukur apa yang diukurnya, itu disebut uji validitas. Namun, jenis validitas pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini terkait dengan validitas konstruksi, karena lebih terfokus pada apa yang diukur oleh pengukur saat ini.³⁸ Pada uji instrumen ini peneliti menggunakan *software SPSS for Windows Release*.

b. Uji Reliabilitas

Untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya, maka digunakan uji reliabilitas. Jika suatu alat ukur digunakan untuk

³⁷ Bungin Burhan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Putra Grafika, 2005), cet. ke-3, 123.

³⁸ Bungin Burhan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Putra Grafika, 2005), cet. ke-3, 97

mengukur gejala yang sama dan hasilnya relatif konstan, maka alat ukur tersebut dikatakan reliabel atau dapat diandalkan. Ini disebut uji reliabilitas.³⁹ Untuk uji instrumen ini, peneliti menggunakan *Reliability Analysis* dengan metode *Cronbach Alpha* dan program *SPSS for Windows*. Metode ini dapat digunakan untuk menghitung koefisien keandalan alat ukur.

F. Teknik Analisis Data

Metode kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis hasil penelitian, yang berarti menggambarkan dan menjelaskan subjek penelitian. Peneliti akan menggunakan teknik analisis kuantitatif ini untuk mengetahui adakah pengaruh game grand theft auto san andreas terhadap perilaku imitasi remaja dan seberapa besar pengaruhnya terhadap perilaku imitasi peserta didik di SMP Negeri 6 Kota Kediri.

Selanjutnya, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data, yang hasil analisisnya akan disajikan dalam tabel. Variabel *game grand theft auto san andreas* digunakan untuk menganalisis pengaruhnya terhadap perilaku imitasi peserta didik di SMP Negeri 6 Kota Kediri.

1. Uji Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang

³⁹ Lupiyoadi Rambat. dan A. Hamdani, *Manajemen Pemasaran Jasa* (Jakarta: Salembaempat, 2006), 241

telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif memberikan deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata, standar deviasi, nilai minimum dan nilai maksimum.⁴⁰

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu proses untuk mengetahui sejauh mana variable pengganggu atau residu dalam suatu model regresi mempunyai distribusi yang konsisten dengan distribusi normal. Dengan menggunakan software *SPSS 23 for windows*, uji kolmogrov-smirnov digunakan dalam penelitian ini untuk menerapkan uji normalitas. Berikut yang dapat dikatakan mengenai hasil uji normalitas:

- a) Data dikatakan berdistribusi normal apabila angka signifikansinya melebihi 0,05.
- b) Data bukan termasuk dalam distribusi standar apa bila angka signifikansinya dibawah 0,05.⁴¹

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji apakah terjadi gejala heteroskedastisitas atau tidak. Uji

⁴⁰ Anshori, Muslich. Dan Iswati, Sri, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Airlangga University Press, 2009), 116

⁴¹ Artha, S dan Intan, R. "Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia". (*Jurnal Ilmiah M-Progress*), Vol. 11, No. 1, 2021.

heteroskedastisitas yang digunakan adalah menggunakan uji park dan menggunakan *software SPSS 23 for windows*. Uji ini dikembangkan oleh park pada tahun 1966, pengujian ini dilakukan dengan meregresikan nilai log residual kuadrat sebagai variabel dependen dengan variabel independennya. Uji ini dapat dikatakan tidak terjadi gejala heteroskedastisitas jika nilai signifikansi variabel independen $> 0,05$.⁴²

4. Uji Regresi Sederhana

Untuk melihat pengaruh *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi remaja, analisis data dilakukan dengan regresi. Salah satu tujuan dari regresi sederhana adalah untuk mengetahui bagaimana variabel independen dan variabel dependen berinteraksi satu sama lain. Adapun persamaan umum regresi sederhana adalah:⁴³

$$Y = \alpha + b_1 x_1$$

Keterangan:

Y : Variabel dependen (perilaku imitasi)

α : Konstanta

b_1 : Koefisien regresi parsial variabel *game GTA San Andreas*.

⁴² Bimo, Suseno. Uji Park Untuk Uji Asumsi Klasik Heteroskedastisitas. (2012, Desember 6). Artikel diakses pada 27 Februari 2024 pada: <http://www.statistikolahdata.com/2012/12/uji-park-untuk-uji-asumsi-klasik.html>

⁴³ Santoso Singgih, *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, (Jakarta: PT. ElexMedia Komputindo, 1999), 43.

5. Uji Koefisien Determinasi

Tujuan dari koefisien determinasi adalah untuk menentukan seberapa baik kemampuan variabel independen untuk menjelaskan variabel dependen. Koefisien determinasi ditulis sebagai *R Square* dan terletak pada tabel *Model Summary* dalam *output* SPSS, tetapi untuk regresi berganda, *R Square* yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) digunakan, karena arena disesuaikan dengan jumlah variabel independen yang digunakan dalam penelitian.

Karena nilai *R Square* berkisar antara 0 dan 1, sebagian besar sampel dengan data deret waktu (*time series*) memiliki *R Square* atau *Adjusted R Square* yang baik jika nilainya di atas 0,5.⁴⁴

6. Uji T-test

Tujuan dari uji T-test ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen masing-masing secara individual (parsial) terhadap variabel dependen.⁴⁵ Nilai taraf signifikansinya adalah $\alpha = 1\%$ hingga 10% .

Ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan dalam melakukan uji hipotesis, yaitu merumuskan hipotesis nol (H_0) dan harus disertai juga dengan hipotesis alternatif (H_a);

⁴⁴ Santoso Singgih, *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 1999), 50-51.

⁴⁵ Santoso Singgih, *SPSS: Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 1999), 54.

Variabel *game grand theft auto san andreas* (X)

$H_0 : \beta_0 = 0$ Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik.

$H_a : \beta_0 \neq 0$ Terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *game grand theft auto san andreas* terhadap perilaku imitasi peserta didik.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif ditolak dan hipotesis nol diterima.

