**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* 1. **Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan kerangka atau perincian produser kerja yang akan dilakukan pada waktu penelitian, sehingga diharapkan memberikan gambaran atau arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, serta memberikan gambaran jika penelitian tersebut dilakukan.

Desain penelitian berfungsi untuk membantu pelaksanaan penelitian agar dapat berjalan dengan baik. Metode analisis data yang digunakan penulis dalam menganalisis masalah yang ada dengan metode analisis data deskriptif kuantitatif.Metode ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Karakter Siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan.

* 1. **Populasi dan Sampel**
		1. **Populasi**

Menurut Arikunto (2016:173), Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi merupakan sumber data yang sangat penting, karena tanpa kehadiran populasi penelitian tidak akan berarti serta tidak mungkin terlaksana”.Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa di sekolah SMA AL-Washliyah 1 Medan yang berjumlah 160 orang.

* + 1. **Sampel**

Menurut Arikunto (2016:174), “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua.Sebaliknya jika subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25%. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel 10 % berdasarkan jumlah populasi karena sampel yang peneliti gunakan adalah penentuan sampel berdasarkan random samplingyaitu siswa kelas 10 yang terdiri dari 2 kelas, kelas 11 yang terdiri dari 3 kelas, siswa di SMA AL-Washliyah 1 Medan sehingga sampel berjumlah 20 orang.

* 1. **Variabel dan Indikator**
		1. **Variabel**

Menurut Arikunto (2016:161), “Variabel adalah suatu objek dalam penelitian atau apa yang menjadi perhatian yang bervariasi dalam kegiatan yang dilakukan peneliti untuk proses penelitian”. Dalam hal ini variabel yang diteliti terdiri dari dua variable, yaitu :

1. Variabel Bebas ( X)

Menurut Sugiyono (2016:96), “Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah game online mobile legend (X)

1. Variabel Terikat (Y)

Menurut Sugiyono (2016:96), “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Karakter Siswa (Y).

* + 1. **Indikator**

Indikator adalah suatu alat ukur yang berfungsi mengukur perolehan data-data dari variabel, agar hipotesis yang dirumuskan dari hasil pelaksanaan penelitian yang diperoleh terlihat lebih jelas. Maka peneliti dapat menjabarkan indikator-indikator sebagai berikut :

1. Menurut Bobby Bodenheimer (1999) indikator game online adalah sebagai berikut :
2. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA)
3. *Massively Multiplayer Online First-person shooter Games*(MMOFPS)
4. *Massively Multiplayer Online Real-teame strategy Games*(MMORTS)
5. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG)
6. Menurut Koesoema (2000) indikator karakter siswa adalah sebagai

berikut :

1. Karakter Mulia
2. Nilai Karakter dalam hubungannya dengan Tuhan
3. Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri (personal)
4. Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama dan lingkungan
	1. **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**
		1. **Instrumen**

Menurut Arikunto (2016:192), “Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiataanya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Dalam penelitian ini, instrument atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Angket (kuesioner)

Menurut Sugiyono (2016:230), “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada respoden untuk dijawabnya”.

1. Wawancara

Wawancara merupakan cara pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden secara langsung. Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang valid dari narasumber, dimana dalam pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka, bebas tetapi masih berpedoman pada pedoman wawancara yang sudah disiapkan.Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah 20 Siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan.

* + 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono, (2016:223). ‘Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara”. Dalam pelaksanaan pengumpulan data angket yang digunakan berbentuk kuesioner sebanyak 40 item, dimana masing-masing 20 item untuk game online mobile legend dan 20 item untuk karakter siswa serta 20 item pedoman wawancara.

 Kuesioner dan pedoman wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana responden mengisi pernyataan kemudian diisi dengan lengkap dan mengembalikan pada peneliti.Pernyataan disusun secara sistematis dan standart sesuai dengan variabel–variabel game online mobile legend terhadap karakter siswa.Kemudian dari jawaban itu diberikan skornya dengan skala *likert*.Skala *likert* mempunyai interval 1-5.Untuk jawaban yang mendukung pernyataan diberi skor tertinggi dan untuk jawaban yang tidak mendukung pernyataan diberi skor terendah.

**Tabel I**

**Skala Likert**

|  |  |
| --- | --- |
| **Alternatif Jawaban** | **Bobot** |
| Sangat Setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Kurang setuju | 3 |
| Tidak setuju | 2 |
| Sangat tidak setuju | 1 |

Sumber : Sugiyono (2016:169)

* 1. **Teknik Analisa Data**

Menurut Sugiyono (2016:238), “Teknik analisis data merupakan kegiatan dalam analisis data meliputi : pengelompokan data, mentabulasi data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan sesuai dengan variabel dan responden”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data untuk keperluan analisis dan pengujian hipotesis diolah secara sistematis dengan menggunakan rumus korelasi*product moment* dan uji t (parsial) sebagai berikut :

1. Korelasi Product moment

Korelasi product moment digunakan untuk menganalisis rumusan masalah

mengenai pengaruh game online mobile legend (X) terhadap karakter siswa (Y) dengan menggunakan rumus :

$r\_{xy}$**=** $\frac{n\left(Σxy\right)-\left(Σx\right)\left(Σy\right)}{\sqrt{\{n(Σx^{2}})-(Σx)\}^{2}\{n\left(Σy^{2}\right)-\left(Σy)^{2}\right\}}$

Sumber : Arikunto (2016 : 319)

Keterangan :

n : Jumlah responden

Σx : Skor variabel (jawaban responden)

Σy : Skor total dari variabel untuk responden ke-n

$(Σx)^{2}$ : Jumlah kuadrat skor Σx

$(Σy)^{2}$ : Jumlah kuadrat skor Σy

Σxy : Jumlah skor hasil kali X dan Y

Σ$x^{2}$ : Jumlah skor hasil kuadrat dalam distribusi X

Σ$y^{2}$ : Jumlah skor hasil kuadrat dalam distribusi Y

1. Uji t (parsial)

Menurut Sugiyono (2016:228), “Uji secara parsial untuk membuktikan hipotesis awal tentang Pengaruh Game Online Mobile Legend (X) sebagai variabel bebas Terhadap Karakter Siswa (Y) sebagai variabel terikat”.

Kritera pengambilan keputusan :

1. Ho ditolak jika $t\_{hitung}$<$t\_{tabel}$ pada ὰ = 5%, artinya tidak ada pengaruh game online mobile legend terhadap karakter siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan
2. Ha diterima jika $t\_{hitung}$>$t\_{tabel}$ pada ὰ = 5%, artinya ada pengaruh game online mobile legend terhadap karakter siswa SMA AL-Washliyah 1 Medan.

$$t=\frac{\sqrt[r]{n-2}}{1-r^{2}}$$

Sumber : Arikunto (2016 : 337)

Keterangan :

t = Nilai signifikan variabel x terhadap y

r = Nilai koefisien korelasi

n = jumlah sampel