

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

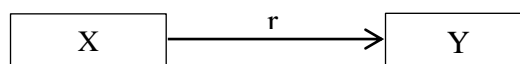
Penelitian ini menggunakan kajian penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif serta teknik penelitian kausal. Pertimbangan peneliti atas dasar menggunakan metode tersebut adalah peneliti menimbang bahwasannya intensitas siswa dalam penggunaan *game online berbasis battle royale* atau *game MOBA* serta ketrampilan sosial siswa dapat diidentifikasi melalui data dan dapat dianalisis. Hasil dari analisis diharapkan dapat menjelaskan intensitas penggunaan *game online berbasis battle royale* atau *game MOBA* dan keterampilan sosial pada partisipan penelitian.

Menurut Kasiram (Hariansyah, 2019: 68) metodologi penelitian kuantitatif adalah suatu proses untuk menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Sugiyono (2015: 7) mengemukakan bahwasannya penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme dimana data hasil penelitian berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan. Salah satu tipe dari penelitian kuantitatif yaitu penelitian kausal komparatif (*ex post facto*). Kausal komparatif sendiri merupakan teknik penelitian untuk mengidentifikasi penyebab atau penyebab perubahan dari variabel-variabel tertentu atau dari suatu peristiwa (Sahab, 2018:53) Sedangkan penelitian deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena (Priyono, 2016: 37). Adapun hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini merupakan hipotesis asosiatif. Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa hipotesis asosiatif adalah hipotesis yang menyatakan hubungan antar dua variabel atau lebih dengan tujuan untuk meneliti sejauh mana pengaruh dari suatu variabel terhadap variabel lainnya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel. Peneliti kuantitatif dalam melihat hubungan variabel terhadap objek yang diteliti lebih bersifat sebab dan akibat, sehingga dalam penelitiannya ada variabel independen dan dependen (Sugiyono, 2015). Adapun variabel yang akan diteliti yaitu penggunaan *game online berbasis*

battle royale atau *game MOBA* sebagai variabel independen atau variabel bebas (X) dan keterampilan sosial sebagai variabel dependen atau variabel terikat (Y). Peneliti bertujuan untuk meneliti pengaruh antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Adapun gambaran dari hubungan variabel penelitian adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1
Gambaran Hubungan Variabel



X = Penggunaan *game online berbasis battle royale* atau *game MOBA*
(Variabel Terikat)

Y = Keterampilan Sosial (Variabel Bebas)

r = Pengaruh dari penggunaan *game online berbasis battle royale* atau *game MOBA* terhadap Keterampilan Sosial

3.2 Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian yaitu siswa kelas IV, V, dan VI dari SDN Cileunyi 01 Kabupaten Bandung tahun ajaran 2020/2021. Kelas IV, V, dan VI di SDN Cileunyi 01 memiliki satu rombel kelas. Adapun rincian jumlah siswa disetiap kelas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jumlah Partisipan Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
IV	27
V	30
VI	37
Jumlah	94 Siswa

Di SD Negeri Cileunyi 01 memiliki siswa kelas IV sebanyak 27 siswa, siswa kelas V sebanyak 30 siswa, dan siswa kelas VI sebanyak 37 siswa.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Djawranto (Kuntjojo, 2009: 29) mengemukakan “Populasi atau universe adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu yang karakteristiknya hendak diteliti dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi benda-benda, dst”. Sejalan dengan Sugiyono (2015: 80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Dalam penelitian ini, yang menjadi karakteristik dari populasi adalah seluruh siswa kelas IV, V, dan VI dari SDN Cileunyi 01 Kabupaten Bandung.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 81). Maka dari itu sampel yang akan diambil haruslah mewakili populasi sehingga sampel dapat dipastikan benar-benar representatif. Untuk penggunaan teknik sampling peneliti menggunakan *Nonprobability sampling* dengan *Purposive Sampling*. *Nonprobability sampling* adalah cara pengambilan sampel yang semua objek atau elemennya tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan anggota sampel (Gunawan, 2015: 58). Sedangkan *Purposive Sampling* atau sampel bertujuan merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015: 85), sehingga peneliti memilih sampel diantara populasi yang sesuai dengan kriteria yang telah disepakati. Adapun syarat untuk sampel dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa kelas tinggi yang terdiri atas siswa kelas IV, V, dan VI SDN Cileunyi 01
- 2) Siswa yang bersedia mengikuti proses pengisian kuisioner
- 3) Siswa yang menggunakan *game online berbasis battle royale* atau *game MOBA*.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Instrumen Pengumpulasn Data Penggunaan Game

1) Instrumen penelitian

Penggunaan *game online* berbasis *battle royale game* dan *game MOBA* merupakan variabel bebas (X) dari penelitian. Variabel ini merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat (Y). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa. Instrumen yang akan digunakan didasarkan pada indikator minat penggunaan *game online* menurut Slameto (1987). Adapun indikator minat untuk menggunakan *game online* yang didasarkan pada minat bermain anak adalah sebagai berikut:

- 1) Frekuensi lamanya siswa bermain *game online*.
- 2) Perasaan senang ketika bermain *game online*
- 3) Lebih menyukai *game online* dibanding permainan lainnya.

Kemudian indikator untuk mengukur intensitas siswa bermain *game online* didasarkan pada teori Griffith, indikator tersebut adalah *salience* (Keinginan bermain), *mood modification*, *tolerance* (peningkatan waktu bermain), *withdrawal symptoms* (perasaan tidak menyenangkan), *conflict* (Konflik), dan *relapse* (Pengulangan).

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Penggunaan *Game online* Bebas *Battle royale game* atau *Game MOBA*

Kriteria	Indikator	No item	Skala
Frekuensi lamanya siswa bermain <i>game online</i>	Siswa memiliki intensitas yang tinggi untuk bermain <i>game online</i>	1,2	Ordinal
	Siswa merasa senang ketika bermain <i>game online</i>	3	Ordinal
	Siswa lebih merasa tertarik untuk memainkan <i>game online</i> dibanding permainan yang dilakukan oleh fisik	*4,5	Ordinal
<i>salience</i> (Keinginan bermain)	Siswa merasa bermain <i>game online</i> adalah hal yang penting	6,7	Ordinal
	Perasaan tidak nyaman apabila dalam satu hari tidak memainkan <i>gam online</i>	8,9	Ordinal

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kriteria	Indikator	No item	Skala
<i>mood modification</i> (Pengendalian perasaan)	Merasa bosan apabila tidak bermain <i>game online</i>	10	Ordinal
<i>tolerance</i> (peningkatan waktu bermain)	Terus melakukan permainan apabila telah memenangkan sesi permainan	11,12	Ordinal
	Mengganti kegiatan apabila mengalami kekalahan	*13, *14	Ordinal
<i>withdrawal symptoms</i> (perasaan tidak menyenangkan)	Perasaan tidak menyenangkan ketika bermain <i>game online</i>	*15, 16, *17	Ordinal
<i>conflict</i> (Konflik)	Munculnya konflik yang berkaitan dengan kehidupan sosial (keluarga dan teman)	18, *19, 20, 21	Ordinal
	Pengaruh <i>game online</i> dengan akademis	22	Ordinal
	Pengaruh <i>game online</i> dengan kesehatan	*23	Ordinal
<i>relapse</i> (Pengulangan) & reinstatement	Bermain <i>game online</i> dapat mengurangi stress atau perasaan marah	24	Ordinal
	Merasa senang setelah memainkan <i>game online</i>	25	Ordinal
	Mencoba untuk berhenti bermain <i>game online</i>	26	

* Merupakan pernyataan yang gugur

2) Uji Validitas Butir Item

Uji validitas berfungsi untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan instrumen penelitian, sehingga peneliti dapat mengantisipasi langkah yang harus diambil dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2015) mengemukakan bahwasannya Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang didapatkan oleh peneliti dalam studi di lapangan dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Peneliti menggunakan teknik validitas konstruk dengan analisis pada korelasi *product moment* yaitu dengan melakukan korelasi bivariat pada masing-masing skor

pernyataan dengan total skor konstruk. Adapun rumus korelasi *product moment* yang diadaptasi dari *pearson* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{[n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2][n(\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi skor butir (X) dan skor total (Y)

n = Jumlah Responden

Σxy = Jumlah hasil perkalian skor X dan Y

Σx = Jumlah skor X

Σy = Jumlah skor Y

Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} . Kriteria keputusan yaiki jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka valid jka $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka tidak valid (Sugiyono, 2015)

Untuk menguji validitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer, yakni dengan menggunakan *Microsoft Excel* 2010 atau dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows*. Data yang di uji validitas merupakan data hasil uji coba yang dihitung korelasi tiap butir instrumen dengan analisis faktor. Analisis faktor dilakukan dengan mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Instrumen yang memiliki validas konstruk yang kuat dapat ditinjau dari faktor jumlah skor yang positif dan besarnya r tabel ke atas.

Berdasarkan pengolahan data dengan bantuan komputer mnggunakan *Microsoft Excel* 2010 yang telah dilakukan oleh peneliti pada 25 responden dan taraf signifikasi pada $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $df = n - 2 = 25 - 2 = 23$, maka dberdasarkan nilai korelasi *product moment* (r_{tabel}) menghasilkan nilai korelasi 0,336. Setelah dilakukan uji validitas data, indeks validitas instrumen berada antara rentang -0,32 hingga 0,800. Terdapat 7 dari 23 pernyataan yang tidak valid karena memiliki nilai $r_{hitung} <$ dari $r_{tabel} = 0,336$. Butir pernyataan yang tidak valid memiliki presentase 30%. Dikarenakan butir pernyataan yang tidak valid tidak melebihi 50% dan dirasa kurang bermakna karena telah diwakilkan oleh

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pernyataan lainnya, maka pernyataan yang tidak valid digugurkan. Hasil uji pengolahan data dengan bantuan komputer melalui *SPSS 24.0 for windows* akan ditampilkan pada lampiran 8.

3) Uji Reliabilitas instrumen

Uji reliabilitas berfungsi untuk memastikan reliabilitas dari suatu kuisioner penelitian yang akan digunakan untuk pengumpulan data, sehingga instrumen tersebut dapat dipercaya karena instrumen tersebut telah baik. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel 2010* atau dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows*. Instrumen yang memiliki reliabilitas ditunjukkan apabila nilai *Cronbach's Alpha* ≥ 0.60 . Penggunaan tabel *Reliability statistic* bertujuan untuk mengetahui nilai *Cronbach's Alpha* dan jumlah item pernyataan (Prayogo, 2019: 49). Rumus *Cronbach's Alpha* yang digunakan untuk menguji instrumen yaitu adalah sebagai berikut

$$r = \frac{R}{R - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r = reliabilitas dari keseluruhan instrumen

R = Jumlah butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah variansi butir soal

σ_t^2 = Variansi skor total

Tabel 3.3
Kategori reliabilitas instrumen

Kriteria	Kategori
0,81 – 1,00	DK Sangat Tinggi
0,60 – 0,799	Dk Tinggi
0,40 – 0,599	DK Sedang
0,20 – 0,399	DK Rendah
0,00 – 0,199	DK Sangat Rendah

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan komputer dengan bantuan *Microsoft Excel* 2010 didapatkan hasil sbagai berikut:

Tabel 3.4
Hasil Uji Reliabilias instrumen Penggunaan *game online berbasis battle royale* atau *game MOBA*

Variabel	Alpha Cronbach	N Item	Kesimpulan
X	0,906	19	Reliabilitas sangat tinggi

3.4.2 Instrumen Pengumpulasn Data Keterampilan Sosial

1) Instrumen Pengumpulan Data

Keterampilan sosial merupakan variabel terikat (Y) dari penelitian. Variabel ini merupakan variabel yang mendapatkan pengaruh (akibat) dari variabel bebas (X). Instrumen yang akan digunakan didasarkan pada alat ukur keterampilan sosial *The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters* (MESSY). Indikator untuk mengukur keterampilan sosial siswa adalah *aggressiveness/antisocial behavior* (Agresif dan perilaku asosial), *social skills/assertiveness* (Keterampilan Sosial dan Ketegasan), *conceit/haughtiness* (Sombong dan Tinggi Hati), dan *loneliness/social anxiety* (Kesepian dan Kecemasan Sosial).

Tabel 3.5
Kisi-kisi Instrumen Keterampilan Sosial

Kriteria	Indikator	No item		Skala
		(+)	(-)	
<i>aggressiveness/antisocial behavior</i> (Agresif dan perilaku asosial)	Tindakan yang mengganggu orang lain		*1,* 2, *3, 4, 5, 6, 7	Ordinal
	Tindakan meremehkan orang lain		*8,*9, *10, 11, *12, 13	
	Kecenderungan untuk berbohong		14, *15	Ordinal
	Tindakan tidak menghargai		16, *17,	

Kriteria	Indikator	No item		Skala
		(+)	(-)	
		18, 19, *20, 21, 22		
<i>social skills/assertiveness</i> (Keterampilan Sosial dan Ketegasan)	Mudah untuk berteman	23, 24, *25, 26, *27, 28, 29, *30, *31, 32, *33, *34, 35, 36, 37, 38		Ordinal
<i>social skills/assertiveness</i> (Keterampilan Sosial dan Ketegasan)	Membalas kebaikan	39, *40, 41, 42		Ordinal
	Kecenderungan untuk menolong orang lain	43, 44, 45, 46, *47, 48		
<i>conceit/haughtiness</i> (Sombong dan Tinggi Hati)	Ingin melakukan hal yang lebih baik dibandingkan orang lain	49, 53, 56	*50, 51, *52, *54, *55	Ordinal
<i>loneliness/social anxiety</i> (Kesepian dan Kecemasan Sosial)	Merasa cemas dan kesepian	*61	57, *58, 59, *60 dan 62	Ordinal

*Butir pernyataan yang gugur

2) Uji Validitas Butir Item

Uji validitas berfungsi untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan instrumen penelitian, sehingga peneliti dapat mengantisipasi langkah yang harus diambil dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2015) mengemukakan bahwasannya Validitas adalah derajat ketepatan antara data yang didapatkan oleh peneliti dalam studi di lapangan dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Peneliti menggunakan teknik validitas konstruk dengan analisis pada korelasi *product moment* yaitu dengan melakukan korelasi bivariat pada masing-masing skor

pernyataan dengan total skor konstruk. Adapun rumus korelasi *product moment* yang diadaptasi dari *pearson* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{[n(\Sigma x^2) - (\Sigma x)^2][n(\Sigma y^2) - (\Sigma y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi skor butir (X) dan skor total (Y)

n = Jumlah Responden

Σxy = Jumlah hasil perkalian skor X dan Y

Σx = Jumlah skor X

Σy = Jumlah skor Y

Pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} .

Kriteria keputusan yaiki jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka valid jka $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka tidak valid (Sugiyono. 2015)

Untuk menguji validitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer, yakni dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010* atau dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows*. Data yang di uji validitas merupakan data hasil uji coba yang dihitung korelasi tiap butir instrumen dengan analisis faktor. Analisis faktor dilakukan dengan mengkorelasikan jumlah skor faktor dengan skor total. Instrumen yang memiliki validas konstruk yang kuat dapat ditinjau dari faktor jumlah skor yang positif dan besarnya r tabel ke atas.

Berdasarkan pengolahan data dengan bantuan komputer mnggunakan *Microsoft Excel 2010* yang telah dilakukan oleh peneliti pada 25 responden dan taraf signifikasi pada $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai $df = n - 2 = 25 - 2 = 23$, maka dberdasarkan nilai korelasi *product moment* (r_{tabel}) menghasilkan nilai korelasi 0,336. Setelah dilakukan uji validitas data, indeks validitas instrumen berada antara rentang -0,228 hingga 0,653. Terdapat 25 dari 62 pernyataan yang tidak valid karena memiliki nilai $r_{hitung} <$ dari $r_{tabel} = 0,336$. Butir pernyataan yang tidak valid memiliki presentase 40%. Dikarenakan butir pernyataan yang tidak valid tidak melebihi 50% dan dirasa kurang bermakna karena telah diwakilkan oleh pernyataan lainnya, maka pernyataan yang tidak valid digugurkan. Hasil uji pengolahan data dengan bantuan komputer melalui *SPSS 24.0 for windows* akan ditampilkan padal lampiran 9.

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3) Uji Reliabilitas instrumen

Uji reliabilitas berfungsi untuk memastikan reliable dari suatu kuisisioner penelitian yang akan digunakan untuk pengumpulan data, sehingga instrumen tersebut dapat dipercaya karena instrumen tersebut telah baik. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel 2010* atau dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows*. Instrumen yang memiliki reliabilitas ditunjukkan apabila nilai *Cronbach's Alpha* ≥ 0.60 . Penggunaan tabel *Reliability statistic* bertujuan untuk mengetahui nilai *Cronbach's Alpha* dan jumlah item pernyataan (Prayogo, 2019: 49). Rumus *Cronbach's Alpha* yang digunakan untuk menguji instrumen yaitu adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{R}{R - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r = reliabilitas dari keseluruhan instrumen

R = Jumlah butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah variansi butir soal

σ_t^2 = Variansi skor total

Tabel 3.6
Kategori reliabilitas instrumen

Kriteria	Kategori
0,81 – 1,00	DK Sangat Tinggi
0,60 – 0,799	Dk Tinggi
0,40 – 0,599	DK Sedang
0,20 – 0,399	DK Rendah
0,00 – 0,199	DK Sangat Rendah

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan komputer dengan bantuan *Microsoft Excel 2010* didapatkan hasil sbagai berikut:

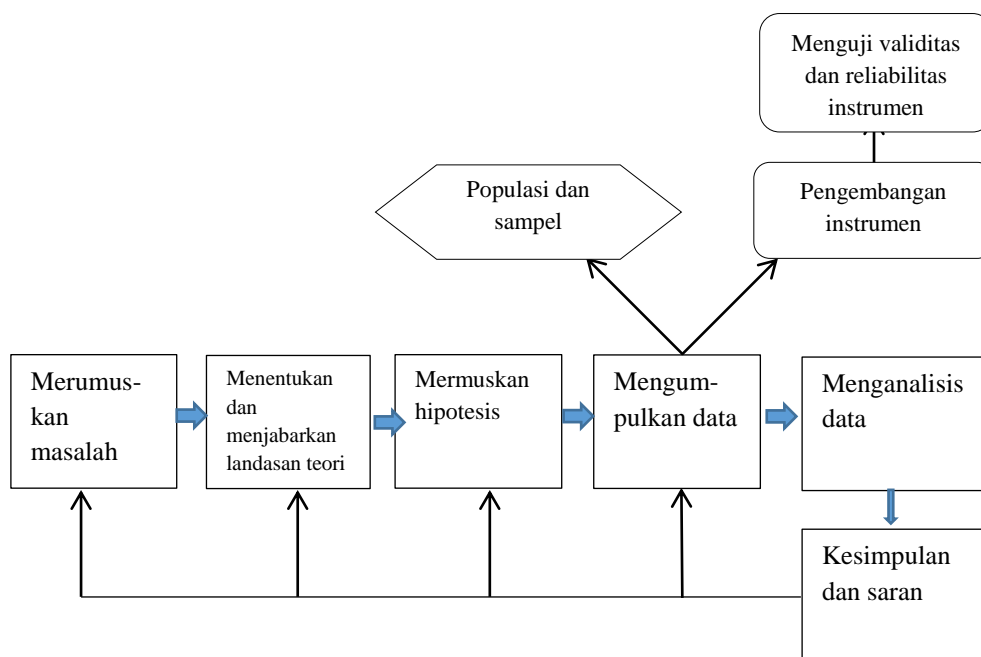
Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas instrumen keterampilan sosial

Variabel	Alpha Cronbach	N Item	Kesimpulan
Y	0,875	37	Reliabilitas Sangat Tinggi

3.5 Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian harus dilakukan agar tujuan penelitian dapat tercapai sehingga penelitian yang dilakukan akan berjalan sesuai dengan prosedur penelitian yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti. Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan disesuaikan dengan proses penelitian menurut Sugiyono (2015: 30). Alur penelitian yang dilakukan adalah

Gambar 3.2
Proses Penelitian Kuantitatif



Sumber: Sugiyono (2015)

3.6 Analisis Data

3.6.1 Tahap Awal Analisis Data

Analisis data adalah tahap yang dilakukan setelah peneliti memperoleh data dari subjek penelitian. Pada tahap awal analisis data hal yang akan dilakukan peneliti yaitu:

1) *Editing*

Peneliti akan memeriksa kembali respon dari angket yang telah penlitri terima. Pada tahap ini peneliti melakukan kembali kelengkapan data dari responden untuk menghindari kekurangan dan memeriksa kelengkapan dalam pengisian kuisisioner/angket

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2) *Coding*

Untuk menjamin kerahasiaan responden, maka peneliti akan memberikan kode pada identitas responden. Selain untuk menjamin kerahasiaan responden, *coding* juga dimaksud untuk mempermudah peneliti dalam menginput data.

3) *Entry data*

Menginput data yang telah didapatkan dari responden ke software komputer. Untuk mengolah data peneliti menggunakan bantuan SPSS 24.0 *for Windows* atau dengan bantuan *Microsoft Excel* 2010.

3.6.2 Pengujian Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Maksud dari dilakukannya uji normalitas adalah untuk menunjukkan bahwa data sampel berasal dari data yang berdistribusi normal. Salah satu syarat dari pengujian statistik parametrik yaitu data yang berdistribusi normal, maka dari itu pengujian normalitas data memiliki peran yang penting. Pengujian normalitas dilakukan melalui membandingkan data yang dimiliki peneliti dan data berdistribusi normal yang memiliki rata-rata dan standar deviasi yang sama.

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan *Microsoft Excel* 2010 atau dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows*. Pengujian hipotesis didasarkan pada uji *Kolmogorof-Smirnov* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Menurut Gunawan (2015) dimana kriteria pengujian jika angka signifikan uji *Kolmogorof-Smirnov*. $Sig \geq 0.05$ maka menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sedangkan jika angka signifikan uji *Kolmogorof-Smirnov*. $Sig \leq 0.05$ maka menunjukkan bahwa data berdistribusi tidak berdistribusi normal

2) Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan mencari persamaan antara garis regresi variabel bebas terhadap variabel terikat (Gunawan. 2015). Rumus yang dapat digunakan untuk uji linieritas adalah sebagai berikut

$$JK (T) = \sum Y^2$$

$$\begin{aligned}
JK(A) &= (\sum Y)^2 \\
K(b|a) &= b\left\{XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} = \frac{[n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)]^2}{n[n\sum X^2 - (\sum X)^2]}\right\} \\
JK(S) &= JK(T) - JK(B) - K(b|a) \\
JK(TC) &= \sum X_i \left\{ \sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{n_i} \right\} \\
JK(G) &= JK(S) - JK(TC)
\end{aligned}$$

Keterangan

JK(T)	= Jumlah kuadrat total
JK(A)	= Jumlah kuadrat koefisien a
K(b a)	= Jumlah kuadrat regresi (b a)
JK(S)	= Jumlah Kuadrat sisa
JK(TC)	= Jumlah kuadrat tuna cocok
JK(G)	= Jumlah kuadrat galat

Dalam penelitian ini uji linieritas di uji dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows*. Jika signifikan pada *Deviation from linearty* ≥ 0.05 , maka dapat dikatakan bahwa hubungan antar variabel adalah linier. Hal tersebut berlaku sebaliknya, jika signifikan pada *Deviation from linearty* ≤ 0.05 , maka dapat dikatakan bahwa hubungan antar variabel adalah tidak linier.

3) Uji Keberartian Regresi

Menurut Gunawan (2015) tujuan dari pengujian regresi adalah untuk meninjau keberartian variabel X dan variabel Y yang telah dibentuk melalui uji linieritas. Adapun hipotesis dari uji keberartian regresi, yaitu:

Ho : Regresi tidak berarti

H1 : Regresi berarti

Dalam penelitian ini uji keberartian regresi di uji dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows*. Kriteria pengujian yaitu tetima Ho jika nilai signifikansi ≥ 0.05 maka dapat dikatakan regresi Regresi tidak berarti, tolak Ho jika signifikansi ≤ 0.05 maka Regresi berarti.

4) Uji Methode Succesive Interval (MSI)

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Sundayana (2014: 238) data yang digunakan pada statistik umumnya adalah data interval, sementara data yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini adalah data dengan skala ordinal. Maka peneliti perlu mengkonversi data yang awalnya data dengan skala ordinal dirubah menjadi skala interval dengan menggunakan rumus *Methodes Succesive Interval* (MSI). Berikut langkah-langkah dalam menggunakan MSI.

1. Menentukan f (frekuensi) untuk setiap responden yang memberikan jawaban.
2. Menentukan proporsi setiap responden dengan membagi frekuensi dengan jumlah responden.
3. Menjumlahkan proporsi secara berurutan untuk setiap respon, sehingga diperoleh frekuensi kumulatif /total
4. Proporsi kumulatif diasumsikan mengikuti distribusi normal baku, kemudian hitung nilai Z untuk proporsi kumulatif.
5. Menghitung *Scale of Value* (SV) atau nilai untuk setiap respon dengan menggunakan rumus:

$$SV = \frac{(Density\ at\ Lower\ Limit - Densitiy\ at\ Upper\ Limit)}{(Area\ Under\ Upper\ Limit - Area\ Under\ Lower\ Limit)}$$

6. Menentukan transformasi *scale value* dengan rumus

$$Y = SV + k$$

Untuk menguji MSI peneliti menggunakan komputer dengan bantuan *Microsoft Excel 2010*.

3.6.3 Analisis Pengujian Hipotesis Penelitian

1) Kriteria Penskoran

Skala pengukuran adalah alat ukur untuk meninjau panjang pendeknya interval sehingga dapat menghasilkan data kuantitatif (Sugiyono 2015: 92). Data kemudian diolah, sehingga nilai variabel yang diukur dengan instrumen tertentu dapat dinyatakan dalam bentuk angka untuk mendapatkan data yang akurat dan efisien.

Pada penelitian ini menggunakan metode pengukuran skala *likert*. Alasan menggunakan alat pengukuran tersebut dikarenakan skala *likert* dapat mengukur

sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti (Sugiyono, 2015: 93).

Jawaban akan dihubungkan dengan pernyataan sikap sebagai berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Pedoman Penskoran Instrumen Keterampilan Sosial

Skor Jawaban	Nilai Pernyataan Positif	Nilai Pernyataan Negatif
Selalu (SL)	3	0
Sering (SR)	2	1
Jarang (JR)	1	2
Tidak Pernah (TP)	0	3

Tabel 3.9
Kriteria Pedoman Penskoran Instrumen Penggunaan *Game online* Berbasis *Battle royale* atau MOBA

Skor Jawaban	Nilai Pernyataan
Selalu (SL)	3
Sering (SR)	2
Jarang (JR)	1
Tidak Pernah (TP)	0

Menurut Saefudin (2007: 106) untuk mengetahui rata-rata skor pada variabel baik pada variabel keterampilan sosial ataupun variabel penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA*, diperlukan mengetahui rata-rata (*mean*) dan Standar Deviasi. Untuk mengetahui rata-rata (*mean*) dan Standar Deviasi dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer, yakni dengan menggunakan *Microsoft Excel 2010* atau dengan bantuan *SPSS 24.0 for Windows*. Adapun rumus untuk menghitung rata-rata dan standar deviasi adalah sebagai berikut

$$\text{Nilai rata - rata (mean)} = \frac{\sum_{i=1}^N f x_i}{N}$$

Keterangan:

$\sum f x_i$ = Jumlah nilai yang sudah dikalikan dengan frekuensi masing-masing

N = Banyaknya data

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$\text{Nilai Standar Deviasi} = \sqrt{\frac{n\sum_{i=1}^n f x_i^2 - (\sum_{i=1}^n f x_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

F = frekuensi

X = Nilai dari setiap responden

n = Jumlah responden.

Untuk mengetahui kategori pendistribusian data dilakukan dengan menghitung rata-rata skor baik pada variabel penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* maupun variabel keterampilan sosial siswa. Rumus dalam kategori distribusi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10
Tabel Kategorisasi Distribusi Penggunaan *Game online*
Berbasis Battle Royal atau MOBA

Kategorisasi	Rumus
Tinggi	$X > \text{mean} + \text{SD}$
Sedang	$\text{Mean} - \text{SD} < X \leq \text{Mean} + \text{SD}$
Rendah	$X \leq \text{Mean} - \text{SD}$

Tabel 3.11
Tabel Kategorisasi Distribusi Keterampilan Sosial

Kategorisasi	Rumus
Tinggi	$X > \text{mean} + \text{SD}$
Sedang	$\text{Mean} - \text{SD} < X \leq \text{Mean} + \text{SD}$
Rendah	$X \leq \text{Mean} - \text{SD}$

Untuk mengetahui presentase masing-masing tingkatan dapat menggunakan rumus

$$\text{presentase} = \frac{\text{jumlah responden}}{\text{Total sampel}} \times 100\%$$

Perihal pengaruh dari penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial dapat dideskripsikan melalui analisis regresi linear. Adapun rumus regresi linear menurut Sugiyono (2015) adalah sebagai berikut:

$$Y' = a + b X$$

Keterangan:

Y' = Estimasi nilai keterampilan sosial siswa\

X = Variabel penggunaan *game online* berbasis *battle royale* dan *game MOBA*

a = Harga variabel keterampilan sosial ketika harga variabel penggunaan *game online* berbasis *battle royale* dan *game MOBA* sama dengan 0 (harga konstan)

b = Menunjukkan peningkatan atau penurunan pada variabel keterampilan sosial siswa yang didasarkan pada perubahan variabel penggunaan *game online* berbasis *battle royale* dan *game MOBA*.

Koefisien bernilai negatif jika kualitas penggunaan *game online* berbasis *battle royale* dan *game MOBA* mempunyai hubungan negatif atau berlawanan arah dengan keterampilan sosial siswa. Apabila variabel X mengalami peningkatan, maka pada variabel Y akan mengalami penurunan. Begitu pula sebaliknya, apabila variabel X mengalami penurunan maka variabel Y akan mengalami peningkatan.

Untuk meninjau seberapa besar tingkat korelasi pengolahan data diuji dengan menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* berbantuan komputer menggunakan program *Statistica Product and Service Solution* (SPSS) 24.0 dengan tingkat signifikasni $\alpha = 0,05$, adapun parameter korelaisonal penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien Korelasi

$\sum x$: Jumlah Skor X

$\sum y$: Jumlah Skor Y

Untuk identifikasi tinggi rendahnya koefisien korelasi, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4

Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Korelasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat