

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur hubungan antara variabel secara objektif melalui data numerik yang dianalisis menggunakan metode statistik. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk menguji hipotesis dan melihat sejauh mana pengaruh suatu variabel lainnya secara terukur. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui instrumen kuesioner dengan skala likert, kemudian diolah dan dianalisis menggunakan bantuan program SPSS. Tahapan analisis pendekatan kuantitatif meliputi pengolahan data, input data ke dalam SPSS, analisis deskriptif dan analisis inferensial seperti uji korelasi atau regresi untuk menarik kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh. (Sugiono, 2019).

Penelitian ini dilakukan dalam latar alamiah untuk menafsirkan fenomena yang terjadi dengan melibatkan berbagai metode. Penelitian ini bersifat deskriptif, dengan data yang diperoleh langsung dari objek penelitian, yaitu dampak permainan *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap konsentrasi belajar siswa di SMA Swasta HAS Sepakat, Negeri Lama.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Swasta HAS Sepakat, Kecamatan Bilah Hilir, Kabupaten Labuhan Batu, Provinsi Sumatera Utara. Fokus penelitian adalah siswa yang bermain *game Mobile Legends: Bang Bang*.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas XI di SMA

Swasta Has Sepakat, Negeri Lama. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas XI yang terdiri dari 4 kelas yaitu:

Tabel 3.1 Tabel Sampling

NO	Kelas	Jumlah siswa
1	XI IPA 1	29
2	XI IPA 2	26
3	XI IPS 1	27
4	XI IPS 2	26
Total	-	108

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengaruh *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap **konsentrasi belajar siswa** di SMA Swasta Has Sepakat, Negeri Lama. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana keterlibatan siswa dalam bermain *game Mobile Legends* berpengaruh terhadap tingkat fokus dan konsentrasi mereka dalam pembelajaran di sekolah.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Swasta HAS Sepakat. Pada tahun ajaran yang berjalan populasi ini dipilih karena dinilai relevan dengan tujuan penelitian yakni untuk mengetahui dampak permainan *mobile legends bang bang* terhadap konsentrasi belajar siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* (Mulyana, 2013).

Sampel dalam penelitian ini dipilih dari siswa kelas XI di SMA Swasta Has Sepakat, Negeri Lama. Untuk memastikan relevansi dengan tujuan penelitian, sampel yang dipilih memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Merupakan siswa aktif kelas XI di SMA Swasta Has Sepakat pada tahun ajaran berjalan.
2. Terlibat dalam permainan *Mobile Legends: Bang Bang*, baik secara rutin maupun sesekali.

3. Memiliki pengalaman bermain *game Mobile Legends* minimal dalam 3 bulan terakhir, sehingga dapat memberikan data yang sesuai dengan penelitian.
4. Bersedia menjadi responden dan mengisi kuesioner dengan jujur serta berpartisipasi dalam wawancara (jika diperlukan).
5. Tidak memiliki gangguan belajar yang signifikan yang dapat memengaruhi konsentrasi selain faktor bermain *game*.

Karena jumlah populasi tidak terlalu besar, penelitian ini menggunakan teknik total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 108 siswa kelas XI di SMA Swasta Has Sepakat, Negeri Lama.

3.5 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan serangkaian metode yang digunakan untuk mendapatkan data atau fakta yang relevan dari subjek penelitian sehingga menghasilkan data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan (Pakpahan,2021). Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui tiga metode utama yaitu:

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data dari responden. Kuesioner ini terdiri dari sejumlah pernyataan yang harus dijawab oleh siswa berdasarkan pengalaman mereka dalam bermain *Mobile Legends: Bang Bang* serta dampaknya terhadap konsentrasi belajar. Kuesioner menggunakan skala Likert dengan lima kategori jawaban:

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Netral (N)
- d. Tidak Setuju (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju (STS)

Kuesioner ini terdiri dari beberapa indikator, yaitu:

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket tentang *game online mobile legends*

No.	Indikator	Jumlah Pernyataan
1	Intensitas bermain <i>mobile legends</i>	10
2	Durasi bermain per hari	4
3	Gangguan konsentrasi saat belajar	6
4	Dampak bermain terhadap nilai akademik	10
Total	-	30

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati langsung kebiasaan siswa dalam penggunaan *smartphone* di sekolah, khususnya saat jam istirahat atau di luar jam pelajaran. Observasi ini bertujuan untuk melihat seberapa sering siswa membahas atau bermain *Mobile Legends* di lingkungan sekolah.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa yang dipilih secara acak untuk mendalami bagaimana kebiasaan bermain *Mobile Legends* mereka memengaruhi konsentrasi belajar. Selain itu, wawancara juga dapat dilakukan kepada guru untuk mengetahui apakah ada perubahan dalam perilaku atau prestasi akademik siswa yang sering bermain *game*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung, seperti daftar hadir siswa, nilai akademik, dan foto kegiatan observasi serta wawancara yang dilakukan selama penelitian.

3.6 Teknik Pengujian Instrumen Peneliti

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan dan rumusan masalah penelitian.

Dalam penelitian ini, instrumen utama yang digunakan adalah angket atau kuesioner yang disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel, yaitu intensitas bermain *game online* (*Mobile Legends*) sebagai variabel bebas (X), dan konsentrasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Kuesioner disusun menggunakan skala Likert, dengan lima pilihan jawaban yang mewakili tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Skala Likert dipilih karena mampu mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden secara kuantitatif. Adapun skala yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Sektor nilai item pertanyaan angket

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

a. Instrumen Variabel X (Intensitas Bermain *Game Online*)

Variabel ini diukur melalui sejumlah pernyataan yang menggambarkan frekuensi, durasi, dan keterlibatan emosional responden terhadap permainan *Mobile Legends*. Indikator dari variabel ini disusun berdasarkan teori perilaku adiksi terhadap *game online*.

- 1) Saya bermain *Mobile Legends* hampir setiap hari.
- 2) Saya merasa sulit menghentikan permainan setelah memulai.
- 3) Saya lebih memilih bermain *game* daripada belajar.

b. Instrumen Variabel Y (Konsentrasi Belajar)

Variabel ini diukur dengan mengidentifikasi kemampuan responden dalam memusatkan perhatian saat belajar, baik di kelas maupun saat belajar mandiri.

Indikatornya mencakup fokus belajar, pengalihan perhatian, serta efektivitas waktu belajar.

1. Saya dapat fokus belajar dalam waktu lama tanpa gangguan.
2. Saya sering memikirkan *game* saat sedang belajar.
3. Saya dapat menyelesaikan tugas belajar tepat waktu.

3.6.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen terlebih dahulu diuji cobakan kepada responden dalam jumlah terbatas untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana item dalam kuesioner mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji ini menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban responden terhadap item yang relevan. Uji ini menggunakan Cronbach's Alpha dengan kriteria nilai $\alpha > 0,60$ dinyatakan reliabel (Sugiyono, 2019). Instrumen yang telah dinyatakan valid dan reliabel kemudian digunakan untuk pengumpulan data utama dalam penelitian ini.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Regresi Liner Sederhana

Uji regresi linear sederhana merupakan salah satu teknik analisis statistik yang digunakan untuk mempelajari hubungan linier antara satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen). Dalam konteks penelitian ini, regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui sejauh mana intensitas bermain game online (X) dapat memengaruhi atau memprediksi konsentrasi belajar (Y) pada responden penelitian yang berjumlah 108 orang.

Analisis ini tidak hanya bertujuan untuk melihat keberadaan hubungan, tetapi juga untuk mengukur kekuatan hubungan, arah pengaruh, dan besaran kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Penggunaan metode regresi linear sederhana pada penelitian ini didasari pada asumsi bahwa hubungan

antara variabel X dan Y dapat direpresentasikan dengan sebuah garis lurus, sehingga setiap perubahan pada X akan diikuti oleh perubahan pada Y dalam arah yang konsisten.

Hasil dari analisis regresi linear sederhana diharapkan dapat memberikan pemahaman empiris mengenai pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar, baik secara statistik maupun praktis. Pemahaman ini penting bagi pendidik, orang tua, maupun pihak-pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan strategi peningkatan konsentrasi belajar, terutama di era digital yang sarat dengan aktivitas permainan daring (online games).