

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan Deskriptif yaitu usaha sadar dan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap suatu masalah dan mendapatkan informasi lebih mendalam dan luas terhadap suatu fenomena dengan menggunakan tahap-tahap penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dapat diartikan sebagai metode penelitian berlandaskan pada filsafat positivisme. Digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian kuantitatif juga menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digenresasikan.<sup>38</sup>

### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Kampus Raja Ali Haji Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM 18 Simpang Baru, Panam, Pekanbaru.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai dari Maret sampai Mei 2018.

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto populasi adalah seluruh elemen yang ada didalam wilayah penelitian<sup>39</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa jurusan ilmu komunikasi UIN SUSKA Riau angkatan 2014 yang berjumlah 334 orang yang terdiri dari 3 konsentrasi yaitu,

<sup>38</sup> Rachmat Kriyanto, Ph. D, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2006), hal. 55

<sup>39</sup> Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, ( Jakarta : kenanga, 2012), hal. 30

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*broadcasting*, *jurnalistik* dan *publik relations* dengan jumlah 10 kelas yang merupakan jumlah keseluruhan dari mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2014 Uin Suska Riau yang merupakan wilayah peneliti.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti atau penelitian hanya akan mengambil sebagian dari populasi<sup>40</sup>. Sedangkan menurut Arikunto, apabila subjek penelitian kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi<sup>41</sup>. Jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 15-25% dari populasi<sup>42</sup>. Dalam penelitian ini sampel dipilih menggunakan teknik *random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak.<sup>43</sup>

Untuk menentukan jumlah sample, peneliti menghitung besaran sample dengan menggunakan rumus slovin<sup>44</sup> :

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

n : ukuran sample

N : ukuran populasi

e : persentase kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan, (pengambilan sampel yang masih dapat ditoleril atau yang diinginkan dalam penelitian ini sebesar 10%).

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{334}{1+(334)0,1^2}$$

$$n = \frac{334}{1+334(0.01)}$$

$$n = \frac{334}{1+3,34}$$

<sup>40</sup> Rachmat Kriyanto, Ph. D, *Teknik Praktis Riset Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2006), hal.55

<sup>41</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1993), hal. 117

<sup>42</sup> Ibid, hal. 90-92

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabareta, 2013), hal. 82

<sup>44</sup> Ibid, hal. 55

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$n = 76,95$

Jadi, jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 77 responden.

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Angket (*questioner*)

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Skor jawaban responden dalam penelitian terdiri atas 4 alternatif jawaban menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Sangat setuju (SS) : diberi nilai skor 4
- b. Setuju (S) : diberi nilai skor 3
- c. Tidak setuju (TS) : diberi nilai skor 2
- d. Sangat tidak setuju (STS) : diberi nilai skor 1

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data dimana peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku – buku, majalah, dokumen, peraturan – peraturan, dan sebagainya.<sup>45</sup>

### 3. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.<sup>46</sup>

## E. Uji Validitas

Dalam penelitian kuantitatif, validitas merupakan ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan peneliti.<sup>47</sup>

<sup>45</sup> Ibid, hal 199

<sup>46</sup> Ibid,hal 166.

<sup>46</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hal. 117.

<sup>47</sup> Ibid, hal 363.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji validitas diperoleh dengan cara mengkorelasi setiap skor indikator dengan total skor indikator variabel. Kemudian korelasi dibandingkan dengan sampling error pada taraf signifikan 0,05. Pengukuran dikatakan valid jika pengukur tujuannya dengan nyata dan benar. Berikut ini adalah kriteria validitas :

1. Jika  $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig. 0,1) maka instrumen atau item- item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid ).
2. Jika  $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig, 0,1) maka instrumen atau item- item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).<sup>48</sup>

Penelitian juga menggunakan uji reabilitas yaitu untuk mengetahui konsisten alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Untuk uji reabilitas digunakan teknik *alpa croach*, dimana suatu instrumen dapat dikatakan handal (*reliable*) bila memiliki koefisien atau *alpha* sebesar 0,6 atau lebih.<sup>49</sup>

Pengumpulannya dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui tanggapan responden atas kuesioner yang telah diberikan dan di analisis dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *product moment* dan analisis regresi linier sederhana.

### 1. Analisis Korelasi *Product Moment*

Metode analisis korelasi product moment yaitu korelasi yang berguna menentukan besaran yang menyatakan bagaimana kuat lemahnya hubungan antar variabel yaitu satu variabel (X) game online mobile legends dengan satu variabel (Y) komunikasi interpersonal. Berikut rumus korelasi pearson (*product moment*) :

<sup>48</sup> Dwi Priyanto, *Mandiri SPSS*, (Yogyakarta: Media Kom, 2008),6.

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010),250.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r = \frac{N\sum XY - \sum X Y}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r$  : Koefisien korelasi *Pearson's Product Moment*

$N$  : Jumlah individu dan sampel

$X$  : Angka mentah untuk variabel  $X$

$Y$  : Angka mentah untuk variabel  $Y$

Adapun interpretasi terhadap nilai  $r$  hasil analisis korelasi adalah.<sup>50</sup>

**Tabel 3.1**  
**Intepretasi Koefisien Korelasi Product Moment**

Interval Nilai R	Intepretasi
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Taraf signifikan yang digunakan adalah  $\alpha = 0,1$ . Dapat dirumuskan sebagai berikut :

Signifikansi  $> \alpha = 0,1$  maka  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak.

Signifikansi  $< \alpha = 0,1$  maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima.<sup>51</sup> Atau

Jika  $t$  hitung  $\geq$  tabel, maka  $H_0$  ditolak artinya signifikan dan

$t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ,  $H_0$  diterima artinya tidak signifikan.

## 2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Rumus statistik yang penulis gunakan adalah analisis regresi linier sederhana. Kegunaan regresi dalam penelitian ini salah satunya adalah untuk untuk meramalkan atau memprediksi variabel terikat ( $y$ ) dan apabila variabel bebas ( $x$ ) diketahui.<sup>52</sup> Bentuk persamaan regresi linier sederhana sebagai beriku :

$$Y = a + \beta X$$

<sup>50</sup> Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika* (Bandung : Alfabeta,2010),81

<sup>51</sup> Ibid,83

<sup>52</sup> Ibid,96

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dimana :

**Y** : Komunikasi Interpersonal (variabel terikat)

**X** : Game Online Mobile Legends (variabel bebas)

**a** : Konstanta

**β** : Kofisien, regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel terikat yang didasarkan pada variabel bebas. Bila  $\beta$  (+) maka naik, bila  $\beta$  (-) maka menjadi penurunan.

Nilai **a** dihitung dengan rumus:

$$a = \frac{\sum Y(\sum X^2) - \sum X \sum XY}{N \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Nilai **β** dihitung dengan rumus:

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