

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN GAMBARAN UMUM

OBJEK / WILAYAH PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan langkah atau cara yang digunakan peneliti untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, metodologi berfungsi sebagai pedoman agar seluruh proses penelitian dapat berjalan secara terarah, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan adanya metodologi yang jelas, peneliti dapat menentukan pendekatan, metode, serta teknik analisis yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Hal ini penting agar penelitian tidak keluar dari fokus yang telah ditentukan sejak awal. Menurut Sugiyono, (2019:2) metodologi penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Penelitian ini menggunakan paradigma positivisme, yaitu paradigma yang menekankan pada pengukuran objektif terhadap fenomena sosial melalui data empiris. Dalam konteks penelitian ini, fenomena yang dikaji adalah pengaruh intensitas bermain *game Mobile Legends* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa. Kedua variabel tersebut diukur menggunakan instrumen kuesioner dengan skala Likert dan dioperasionalkan ke dalam indikator yang dapat dianalisis secara kuantitatif. Paradigma positivisme memandang bahwa hubungan antar variabel dapat diuji secara ilmiah melalui analisis statistik. Peneliti berperan sebagai pihak yang netral dan menjaga objektivitas selama proses penelitian berlangsung. Oleh karena itu, paradigma ini dianggap sesuai karena penelitian bertujuan untuk menguji hubungan serta pengaruh antar variabel secara sistematis, terukur, dan berbasis data numerik. Penggunaan paradigma ini menjadi penting karena memungkinkan peneliti memperoleh hasil yang objektif, terukur, dan dapat digeneralisasikan, sehingga dapat

memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai pengaruh intensitas bermain *game* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal siswa.

3.1.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kausalitas dengan desain *ex post facto* (kausal non-eksperimental), yaitu jenis penelitian kausal yang tidak melibatkan manipulasi atau pemberian perlakuan terhadap variabel bebas, melainkan mengamati hubungan sebab-akibat dari data yang telah terjadi secara alami di lapangan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini menggunakan data dalam bentuk angka yang dapat diolah secara statistik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan secara lebih terukur dan objektif. Menurut Sugiyono (2019:8), metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan. Dengan demikian, metode ini dinilai tepat karena mampu memberikan hasil penelitian yang bersifat objektif, terukur, dan dapat dianalisis secara ilmiah.

Jenis kausalitas digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel yang diteliti. Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas bermain (X), sedangkan variabel dependen adalah komunikasi interpersonal (Y). Penelitian ini berusaha melihat apakah intensitas bermain memiliki pengaruh terhadap komunikasi interpersonal siswa. Sugiyono (2019:11) menyatakan bahwa penelitian kausal bertujuan untuk mengetahui hubungan yang bersifat sebab-akibat antara variabel yang memengaruhi dan variabel yang dipengaruhi. Selain itu, Brazaville dan Basuni (2023) juga menjelaskan bahwa pendekatan kausalitas dapat digunakan untuk menguji pengaruh antar variabel melalui analisis regresi linier. Meskipun demikian, perlu ditegaskan bahwa hubungan sebab-akibat dalam penelitian ini disimpulkan berdasarkan data yang dikumpulkan setelah peristiwa atau perilaku berlangsung secara alami (*ex post facto*), tanpa adanya kontrol eksperimental terhadap variabel bebas. Hal ini sejalan dengan pandangan Widarto dalam Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, (2024) bahwa penelitian *ex post*

facto cocok digunakan ketika variabel bebas pada dasarnya tidak dapat dimanipulasi atau tidak etis untuk dimanipulasi secara eksperimental

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi dan regresi. Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel intensitas bermain dan komunikasi interpersonal. Setelah itu, analisis regresi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Teknik ini juga dapat digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan variabel independen yang diteliti. (Ghozali, 2018:95) menyatakan bahwa analisis regresi digunakan untuk mengukur hubungan serta pengaruh antar variabel. Oleh karena itu, penggunaan analisis korelasi dan regresi dianggap sesuai untuk menjawab tujuan penelitian ini secara empiris dan terukur.

3.1.2. Populasi & Sampel

Adapun pemaparan mengenai populasi dan sample sebagai berikut:

a) Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas suubjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:80)

Berdasarkan pengertian tersebut, Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas X SMAN 1 Baleendah yang berjumlah 235 siswa. Pemilihan populasi tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa laki-laki cenderung lebih aktif memainkan *game* online *Mobile Legends* sehingga dianggap lebih sesuai dengan karakteristik yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

b) Sample

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Sugiyono (2019:81), sampel yaitu sebagian dari populasi yang dipilih dengan teknik tertentu dan dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi yang

diteliti. Penggunaan sampel dilakukan apabila jumlah populasi dianggap relatif besar sehingga tidak memungkinkan untuk meneliti seluruh populasi secara menyeluruh. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin, karena populasi diketahui sebesar 235 orang, dan peneliti menghendaki tingkat kesalahan (margin of error) sebesar 5% (0,05). Rumus Slovin dirumuskan sebagai berikut:

$$n = \frac{Nn}{1 + N(e^2)}$$

$$n = \frac{235}{1 + 235(0,05^2)}$$

$$n = \frac{235}{1,5875}$$

$$n \approx 148,03 \text{ Responden}$$

n = Jumlah Sample

N = Jumlah Populasi

e = Tingkat Kesalahan (Margin of Error)

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 148 responden dibulatkan menjadi 150 siswa kelas X SMAN 1 Baleendah.

c) Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik Purposive Sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Teknik ini dipilih karena tidak semua anggota populasi memiliki karakteristik yang relevan dengan variabel yang diteliti, sehingga diperlukan pemilihan sampel secara selektif.

Menurut Sugiyono (2019:85), Purposive Sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, di mana peneliti menetapkan kriteria khusus agar sampel yang dipilih benar-benar sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih akurat dan relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, kriteria sampel yang digunakan antara lain:

1. Siswa Laki-laki
2. Kelas X SMAN 1 BALEENDAH
3. Siswa yang aktif bermain *game* online
4. Menduduki peringkat minimum “*Master*”

Dengan menggunakan teknik Purposive Sampling, diharapkan sampel yang diperoleh dapat mewakili subjek penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game* online terhadap komunikasi interpersonal siswa.

3.1.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena berfungsi untuk memperoleh data yang relevan, akurat, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2019:137), teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, baik data primer maupun data sekunder.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket) sebagai teknik utama. Pemilihan kuesioner didasarkan pada karakteristik penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana data yang dibutuhkan berupa data numerik yang dapat dianalisis secara statistik. Menurut Sugiyono (2019:142), kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner akan dibagikan menggunakan google form untuk memudahkan jawaban dari responden.

3.1.4. Tabel Operasionalisasi Variabel

Dalam konteks penelitian ini, variabel yang diteliti terdiri atas Intensitas Bermain (X) dan Komunikasi Interpersonal (Y). Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui pengaruh intensitas bermain terhadap komunikasi interpersonal siswa kelas X di SMAN 1 Baleendah.

a) Variabel Intensitas (X)

Variabel intensitas dalam penelitian ini merujuk pada tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas bermain *game Mobile Legends*, yang ditunjukkan melalui seberapa sering bermain, lamanya waktu bermain, tingkat perhatian saat bermain, serta keterlibatan emosional yang muncul selama aktivitas bermain berlangsung.

Sementara itu, pengertian intensitas diperkuat oleh Chaplin (2009) yang menyatakan bahwa intensitas merupakan derajat atau tingkat kekuatan keterlibatan individu terhadap suatu aktivitas tertentu. Dengan demikian, intensitas bermain dapat dipahami sebagai ukuran seberapa besar keterlibatan individu dalam aktivitas bermain, baik dari segi waktu, perhatian, maupun perasaan. Berdasarkan landasan teori tersebut serta merujuk pada penelitian empiris yang dilakukan oleh Brazaville (2023), Chaplin menjelaskan bahwa intensitas bermain dapat dioperasionalkan ke dalam empat dimensi utama, yaitu:

1. **Frekuensi**, yang menggambarkan seberapa sering individu melakukan aktivitas bermain dalam periode waktu tertentu.
2. **Durasi**, yang menunjukkan lamanya waktu yang dihabiskan individu dalam aktivitas bermain, baik dalam satu kali sesi maupun dalam satu hari.
3. **Atensi**, yang berkaitan dengan tingkat fokus dan konsentrasi individu ketika sedang bermain.
4. **Emosional**, Emosional, yang merujuk pada keterlibatan perasaan dan perubahan emosi yang dialami individu selama aktivitas bermain.

Keempat dimensi tersebut digunakan sebagai dasar dalam penyusunan indikator dan pernyataan instrumen penelitian untuk mengukur tingkat intensitas bermain siswa.

b) Variabel Komunikasi Interpersonal (Y)

Variabel komunikasi interpersonal dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa dalam melakukan interaksi dan pertukaran pesan secara efektif dengan orang lain, khususnya dengan teman sebaya di lingkungan sekolah. Komunikasi interpersonal mencakup kemampuan menyampaikan pesan, memahami orang lain, serta membangun hubungan yang positif dalam proses komunikasi. Pengertian komunikasi interpersonal dalam penelitian ini mengacu pada teori Komunikasi Interpersonal yang dikemukakan oleh DeVito (2016), yang menyatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi antara dua orang atau lebih yang ditandai oleh adanya keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

Merujuk pada teori DeVito serta diperkuat oleh temuan dalam jurnal Brazaville (2023), komunikasi interpersonal dioperasionalkan ke dalam lima dimensi, yaitu:

1. Keterbukaan (*openness*), yang mencerminkan kesediaan individu untuk menyampaikan pikiran dan perasaan secara jujur.
2. Empati (*empathy*), yang menunjukkan kemampuan individu dalam memahami perasaan dan kondisi orang lain.
3. Sikap mendukung (*supportiveness*), yang berkaitan dengan pemberian dukungan kepada lawan bicara.
4. Sikap positif (*positiveness*), yang menggambarkan sikap menghargai dan berpikir positif dalam berkomunikasi.
5. Kesetaraan (*equality*), yang menunjukkan pandangan bahwa setiap individu memiliki kedudukan yang setara dalam proses komunikasi.

Dimensi-dimensi tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan indikator dan pernyataan instrumen penelitian untuk mengukur tingkat komunikasi interpersonal siswa kelas X. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup dengan skala

Likert untuk mengukur variabel intensitas bermain dan komunikasi interpersonal. Skala Likert pertama kali diperkenalkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 sebagai teknik untuk mengukur sikap individu. Dalam jurnal Rinker, (2013) dijelaskan bahwa *“Likert constructed his scale as a means of capturing an infinite number of attitudes in an ordinal scale format”*. Hal ini menunjukkan bahwa skala Likert memungkinkan peneliti mengukur sikap responden melalui tingkat persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan. Adapun rincian operasionalisasi variabel dalam penelitian ini disajikan dalam tabel operasional variabel berikut:

TABEL 3. 1 OPERASIONAL VARIABEL

Variabel	Dimensi	Indikator & No. Item	Pernyataan	Skala	Sumber
Intensitas Bermain (VARIABEL X)	Frekuensi	- Rutinitas harian (1-2) - Keseringan bermain (3-4)	1. Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> setiap hari 2. Saya login untuk bermain <i>game Mobile Legends</i> lebih dari 2 kali dalam sehari. 3. Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> walaupun diwaktu sibuk 4. Saya sering bermain sampai tangan saya pegal	LIKERT 1-5	Chaplin dalam Brazaville 2023)
	Durasi	Lama waktu bermain dalam satu hari (5-6)	5. Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> lebih dari 1 jam dalam satu hari. 6. Saya <i>Push rank</i> sampai begadang	LIKERT 1-5	Chaplin dalam Brazaville 2023)

Intensitas Bermain (VARIABEL X)		Lama bermain dalam satu kali sesi (7-8)	7. Saya menghabiskan waktu lebih dari 5 match 8. Saya bermain <i>game Mobile Legends</i> minimal 5 match dalam satu minggu		
	Atensi	- Tingkat fokus saat bermain (9-10) - Kesulitan mengalihkan perhatian (11-12)	9. Saya terfokus penuh saat bermain <i>game Mobile Legends</i> 10. Saya sering mengabaikan sekitar telfon ketika bermain <i>game Mobile Legends</i> 11. Saya Sulit mengalihkan perhatian saat bermain <i>game Mobile Legends</i> 12. Ketika sedang bermain <i>game Mobile Legends</i> , saya jarang memperhatikan aktivitas lain di sekitar saya	LIKERT 1-5	Chaplin dalam Brazaville 2023)
	Emosional	- Perasaan senang saat bermain (13-14) - Perubahan emosi saat	13. Saya senang ketika mendapatkan kill yang banyak saat bermain <i>game Mobile Legends</i> 14. Saya merasa bangga ketika naik <i>tier</i>	LIKERT 1-5	Chaplin dalam Brazaville 2023)

		bermain (15-16)	15. Saya merasa senang ketika menjadi MVP ketika memenangkan 1 match 16. Saya merasa kesal ketika kalah karena tim yang tidak kooperatif saat bermain <i>game Mobile Legends</i>		
Komunikasi Interpersonal (Variabel Y)	Keterbukaan	• Kesiediaan menyampaikan pendapat (17-18) • Keterbukaan perasaan (19-20)	17. Saya tidak ragu untuk menyampaikan pendapat ketika sedang berdiskusi dengan teman baru 18. Saya tidak ragu memberikan masukan kepada teman ketika mereka melakukan kesalahan 19. Saya mengakui kesalahan saya ketika saya berbuat salah 20. Saya tidak ragu menyampaikan pendapat yang berbeda ketika saya tidak setuju dengan suatu keputusan	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam Brazaville (2023)
	Empati	• Kemampuan memahami perasaan	21. Saya berusaha memahami perasaan teman yang kesulitan 22. Saya berusaha menenangkan teman	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam

Komunikasi Interpersonal (Variabel Y)		oranglain (21-22) • Kepedulian terhadap masalah teman (23-24)	yang sedang marah atau sedih 23. Saya suka membantu teman yang sedang dalam kesulitan sesuai kemampuan saya 24. Saya peduli terhadap masalah yang dihadapi oleh teman saya		Brazaville (2023)
	Dukungan	• Memberikan dukungan verbal (25-26) • Memberi semangat (27-28)	25. Saya suka menyemangati teman saya 26. Saya memberikan dukungan kepada teman ketika sedang berkompetisi 27. Saya memberikan semangat kepada teman ketika mereka sedang menghadapi kesulitan 28. Saya mendukung teman untuk tetap berusaha mencapai tujuan mereka	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam Brazaville (2023)
	Rasa Positif	• Berpikir positif dalam interaksi (29-30) • Menghargai pendapat	29. Saya bersikap ramah kepada teman ketika memulai percakapan 30. Saya memberikan kepercayaan teman untuk membantu pekerjaan tim /	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam Brazaville (2023)

Komunikasi Interpersonal (Variabel Y)		oranglain (31-32)	kelompok sesuai tugasnya masing-masing 31. Saya menghargai teman yang memberikan masukan kepada saya 32. Saya suka menambahkan masukan untuk ide teman agar lebih berkembang		
	Kesetaraan	- Menganggap lawan bicara setara (33-34) - Tidak mendominasi komunikasi (35-37)	33. Saya tidak merasa bahwa saya lebih pintar dari teman saya ketika berbincang 34. Saya menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan pendapat saya 35. Saya tidak merasa pendapat saya lebih benar dari teman 36. Saya memberi kesempatan pada lawan bicara untuk menyampaikan pendapat 37. Saya tidak memaksakan keputusan saya sendiri saat membuat keputusan bersama	LIKERT 1-5	DeVito (2016) dalam Brazaville (2023)

sumber: (Olahan Peneliti 2026)

3.1.5. Uji Validitas dan Reliabilitas

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan variabel yang diteliti. Oleh karena itu, sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, instrumen penelitian ini diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dalam penelitian ini akan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment. Teknik ini dilakukan dengan menghubungkan skor setiap pertanyaan dengan skor total variabel. Sebuah butir pertanyaan dianggap valid jika nilai koefisien korelasi (r -hitung) lebih besar dari nilai r -tabel pada tingkat signifikansi 0,05.

Uji reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat keandalan yang baik.

3.1.6. Teknik Analisis Data

Setelah variabel penelitian didefinisikan secara operasional dan dirumuskan ke dalam indikator-indikator terukur, langkah selanjutnya adalah melakukan teknik analisis data yang akan digunakan. Teknik analisis data diperlukan untuk mengolah data kuantitatif agar dapat memberikan gambaran dan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian menggunakan *software* / aplikasi *IBM SPSS Statistic* versi 25.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji ini merupakan salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik, seperti analisis korelasi Pearson dan regresi linear. Menurut Ghazali (2018:27), uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) pada hasil uji Kolmogorov-Smirnov lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi

normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Ghozali, 2018:30)

b) Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan salah satu uji prasyarat yang wajib dilakukan sebelum melakukan analisis regresi linear dalam penelitian kuantitatif. Uji linearitas adalah salah satu uji asumsi klasik yang dilakukan untuk mengetahui sifat linear pada sebaran data antara variabel X dan Y, di mana ada tidaknya sifat linear pada hubungan tersebut mempengaruhi tingkat valid atau tidaknya model regresi yang dihasilkan. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak, sebab korelasi yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Linearitas merupakan salah satu asumsi regresi yang diperlukan bagi pengembangan model, yakni pembuktian apakah hubungan atau pola keterkaitan antar dua variabel dalam model merupakan pola hubungan yang linear, sehingga apabila asumsi linearitas tidak terpenuhi maka peneliti tidak dapat memaksakan data ke dalam model linear melainkan harus menggunakan model regresi non-linear. Pengujian linearitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan software SPSS melalui menu *Compare Means* dengan mengaktifkan pilihan *Test for Linearity*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah apabila nilai signifikansi *Deviation from Linearity* lebih besar dari 0,05 maka hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen dianggap bersifat linear dan model regresi layak untuk digunakan. Apabila data penelitian telah memenuhi asumsi linearitas, maka analisis dapat dilanjutkan ke tahap uji regresi linear berikutnya (Yusuf et al., 2024)

c) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varians residual pada model regresi. Model regresi yang baik adalah model yang tidak mengalami heteroskedastisitas. Menurut Ghazali, (2018:137), heteroskedastisitas terjadi apabila varians residual tidak konstan dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya.

d) Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan antara variabel Intensitas (X) dan Komunikasi Interpersonal (Y). Menurut (Sugiyono, 2019:243), analisis korelasi bertujuan untuk mengetahui kuat atau lemahnya hubungan antara dua variabel. Dalam penelitian ini, uji korelasi yang digunakan adalah korelasi Pearson Product Moment, karena data berskala interval dan diasumsikan berdistribusi normal. Untuk menafsirkan kuat atau lemahnya hubungan antara variabel Intensitas (X) dan Komunikasi Interpersonal (Y), digunakan pedoman interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiyono, 2019:184)

e) Uji regresi linear sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel Intensitas Bermain (X) terhadap Komunikasi Interpersonal (Y). Menurut Sugiyono (2019:178), analisis regresi digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen berdasarkan variabel independent. Model regresi yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Komunikasi Interpersonal

X = Intensitas Bermain

a = konstanta

b = koefisien regresi

f) Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar persentase kontribusi variabel Intensitas Bermain (X) dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel Komunikasi Interpersonal (Y). Menurut (Ghozali, 2018:97), nilai koefisien determinasi (R^2) berkisar antara 0 sampai 1, di mana nilai yang semakin mendekati 1 menunjukkan bahwa variabel independen memberikan hampir seluruh informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen. Sebaliknya, nilai yang mendekati 0 menunjukkan bahwa kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas. Rumus koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinasi

r = Koefisien Korelasi

Hasil perhitungan koefisien determinasi akan menunjukkan persentase pengaruh Intensitas Bermain terhadap Komunikasi Interpersonal, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

g) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dirumuskan dapat diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui uji-t pada model regresi linear sederhana. Menurut (Ghozali, 2018:98), uji-t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

- Jika nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_1) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima.

3.1.7. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian

Adapun resiko dari Keterbatasan dan kelemahan penelitian:

- Ruang lingkup subjek hanya terbatas pada siswa kelas X, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat mewakili seluruh siswa di SMAN 1 Baleendah secara umum.
- Pengumpulan data melalui *online form* memiliki risiko subjektivitas tinggi atau ketidaksesuaian responden dalam memberikan jawaban yang jujur.
- Karena penelitian ini menggunakan desain *ex post facto* dan data dikumpulkan pada satu waktu, hasil penelitian tidak dapat membuktikan hubungan sebab-akibat secara mutlak (tentatif). Kemampuan komunikasi interpersonal siswa kemungkinan juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti

3.2. Gambaran Umum Objek / Wilayah

Penelitian juga perlu ditempatkan dalam konteks sosial dan geografis tertentu agar hasil yang diperoleh dapat dipahami secara utuh. Oleh karena itu, bagian berikutnya akan menguraikan gambaran umum objek dan wilayah penelitian sebagai konteks spesifik tempat penelitian ini untuk dilaksanakan.

3.2.1. Gambaran Umum Objek

SMAN 1 Baleendah adalah sekolah menengah atas negeri berakreditasi A yang terletak di Kabupaten Bandung. Sekolah ini dipilih karena memiliki jumlah siswa yang besar dengan akses teknologi yang aktif, menjadikannya lokasi yang relevan untuk meneliti fenomena penggunaan *game online* di kalangan remaja.

3.2.2. Wilayah dan Waktu Penelitian

- **Wilayah:** Lingkungan sekolah SMAN 1 Baleendah, Jl. Adipati Agung No.29, Jawa Barat.

Tabel 3. 2 Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu pelaksanaan					Keterangan
		Maret	April	Mei	Juni	Juli	
1	Penyusunan proposal skripsi BAB I, BAB II, BAB III						Minggu Ke-3
2	Sidang UP						Minggu Ke-1
3	Penyusunan dan penyebaran kuisisioner						Minggu Ke-2
4	Penyusunan Bab IV dan BAB V						Minggu Ke-2
5	Penyempurnaan						Minggu Ke-3

Sumber: (Olahan Peneliti 2026)