

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan *cross sectional* yaitu peneliti mencari hubungan antara variabel bebas (bermain *game on line*) dengan variabel terikat (motivasi belajar anak sekolah). Kata satu saat bukan berarti semua subjek diamati tepat pada saat yang sama, tetapi artinya tiap subjek hanya diobservasi satu kali dan pengukuran variabel subjek dilakukan pada saat pemeriksaan tersebut (Sastroasmoro & Ismael, 2008).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Tempuran Kecamatan Paron Ngawi. Penelitian dilakukan mulai tanggal 4-5 Mei 2015.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari obyek penelitian (Arikunto, 2002). Populasi penelitian adalah siswa Sekolah Dasar Negeri Tempuran kelas V sebanyak 18 orang dan kelas VI sebanyak 16 orang sehingga keseluruhan populasi adalah 34 orang siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi (Notoadmojo, 2005)

a. Besar sampel

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V dan VI sebanyak 34 responden

b. Teknik sampling

Pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan tehnik cara *total sampling*, yaitu seluruh populasi penelitian dijadikan sampel penelitian (Nursalam, 2003).

D. Variabel Penelitian

1. Variabel *independent* (bebas) adalah variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel independen pada penelitian ini adalah lama bermain *game on line*.
2. Variabel *dependent* (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena variabel *independent* (bebas). Variabel *dependent* (terikat) pada penelitian ini motivasi belajar anak sekolah).

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati dari sesuatu yang didefinisikan tersebut (Nursalam, 2003).

1. Variabel bebas

- a. Definisi: lama bermain *Game online* adalah jumlah waktu yang dihabiskan siswa kelas V dan VI dalam bermain *game online* dengan setiap permainan minimal 2 jam
- b. Instrumen/ Alat ukur: Kuesioner
- c. Hasil ukur:
 - 1) Selalu : Jika setiap hari bermain setiap hari dengan durasi minimal 2 jam permainan
 - 2) Kadang-kadang: jika siswa bermain game online setidaknya 4-5 kali dalam seminggu
 - 3) Jarang : Kurang dari 3 x permainan dalam satu minggu dengan tiap permainan minimal 2 jam
- d. Skala: Ordinal.

2. Variabel terikat

- a. Definisi motivasi belajar adalah dorongan atau keinginan siswa dalam mengikuti pelajaran sekolah yang meliputi memperhatikan materi, ketekunan dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, keseringan belajar, mengerjakan pekerjaan rumah, semangat dalam belajar dan kehadiran siswa di sekolah.
- b. Instrumen/ Alat ukur: kuesioner
- c. Hasil ukur:
 - 1) Tinggi : 76-100%
 - 2) Sedang: 56-75%
 - 3) Rendah : < 56% (Arikunto, 2006)

- d. Skala: Ordinal.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data-data, penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yaitu responden memberi tanda terhadap alternatif jawaban yang dipilih.

1. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui lama permainan *game online*.

Penentuan skor lama permainan adalah

- a. Selalu : Jika setiap hari bermain setiap hari dengan durasi minimal 2 jam permainan
 - b. Kadang-kadang: jika siswa bermain game online setidaknya 4-5 kali dalam seminggu minimal 2 jam permainan
 - c. Jarang : Kurang dari 3 x permainan dalam satu minggu dengan tiap permainan minimal 2 jam
2. Motivasi belajar siswa diperoleh hasil jawaban kuesioner motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sekolah selama di rumah

Instrumen motivasi belajar siswa menggunakan kuesioner untuk mengetahui apakah siswa mempunyai motivasi yang baik dalam belajar. Pertanyaan terdiri dari 20 item dengan skala Likert, dengan memberikan nilai 4 pada jawaban. Sifat pertanyaan motivasi belajar dibuat dalam bentuk pertanyaan positif (*favourable*) dan pertanyaan negatif (*unfavourable*).

Tabel 3.1 Kisi-kisi Item Kuesioner Motivasi Belajar

Aspek	No. Item Pernyataan		Jumlah
	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
1. Memperhatikan materi	1,13	11	3
2. Ketekunan dalam belajar	3,4,6	14,17	5
3. Ketertarikan dalam belajar	8	10,20	3
4. Frekuensi belajar	9	18	2
5. Mengerjakan tugas,	2,	15	2
6. Semangat belajar	5	12,19	3
7. Kehadiran siswa di sekolah	7	16	2
Jumlah	10	10	20

Pengukuran motivasi belajar

- a. Tinggi : 76-100% dari total skor
- b. Sedang : 56-75% dari total skor
- c. Rendah : < 56% dari total skor

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 2006). Suatu instrument dikatakan valid jika instrument tersebut mampu mengukur apa saja yang hendak diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi “*Pearson Product Moment*” yang akan dilakukan dengan bantuan program komputer. Rumus *Pearson Product Moment* tersebut adalah :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara X dan Y

N = Jumlah Sampel

Y = Skor total

X = Skor pertanyaan.

Interpretasi perhitungan uji validitas *Pearson Product Moment* adalah jika nilai probabilitas hitung $< 0,05$ maka item pertanyaan atau pernyataan dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai probabilitas hitung $> 0,05$ maka item pertanyaan atau pernyataan dinyatakan tidak valid (Riwidikdo, 2008).

Uji kuesioner motivasi belajar dilakukan di SD N Dawu 2, sebanyak 30 siswa SD kelas V dan VI, pada 28 April 2015. Hasil uji validitas kuesioner lama bermain game online adalah dari 10 pertanyaan diketahui item pertanyaan nomor 7 tidak valid dengan nilai r hitung $< 0,361$, sehingga jumlah pertanyaan yang valid berjumlah 9 soal. Pertanyaan motivasi belajar dari 20 pertanyaan diketahui 1 item soal nomor 16 tidak valid, sehingga pertanyaan yang digunakan dalam penelitian berjumlah 19 soal. Item soal yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak digunakan dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Setelah setiap item pertanyaan atau pernyataan diuji validitasnya dan dinyatakan valid, maka dapat dilanjutkan pengujian selanjutnya, yaitu uji reliabilitas. Hasil dari pengujian ini ditunjukkan oleh sebuah indeks yang menunjukkan seberapa jauh alat pengukur dapat diandalkan (Arikunto, 2006). Uji reliabilitas dilakukan dengan metode *Internal Consistency*, yaitu uji coba instrumen yang dilakukan satu kali saja, kemudian hasil yang diperoleh dianalisis dengan tehnik *Cronbach Alfa* (Sugiyono, 2006). Rumus uji *Cronbach Alfa* tersebut adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus: } r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_i^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i : Reliabilitas instrument

k : Mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$: Mean kuadrat kesalahan

s_i^2 : Varians total

Setelah diperoleh harga r_{hitung} , selanjutnya untuk dapat diputuskan instrumen reliabilitas atau tidak, harga tersebut dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} (Sugiyono, 2010). Menurut Ghozali (2005), kuesioner dikatakan reliabel jika nilai $\alpha > 0,60$. Hasil uji reliabilitas lama bermain game online sebesar 0.785 dan motivasi belajar 0.905

H. Etika Penelitian

1. *Informed concent*

Informed concent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden. *Informed concent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *informed concent* adalah agar subyek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya, jika subjek bersedia maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan dan jika responden tidak bersedia maka peneliti harus menghormati hak mereka.

2. *Anonimity* (tanpa nama)

Anonimity adalah tidak memberikan nama responden pada lembar alat ukur tapi hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Confidentiality adalah menjamin kerahasiaan dari hasil penelitian baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan dilaporkan kepada hasil riset.

I. Pengolahan Data

Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan cara sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing adalah meneliti kembali catatan atau data untuk mengetahui apakah data itu cukup baik dan dapat segera disiapkan untuk keperluan proses berikutnya.

1. *Tabulasi*

Tabulasi adalah mengelompokkan data ke dalam suatu tabel tertentu menurut sifat dan kategori yang telah dimiliki (Nursalam, 2003). Data yang telah selesai diproses harus segera disusun ke dalam suatu tabel untuk dikelompok-kelompokkan, sehingga data dapat tersusun secara sistematis.

2. *Entry data*

Merupakan suatu proses pemasukan data komputer untuk selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan proses SPSS.

J. Analisis Data

Peneliti mempunyai rencana menggunakan komputer program statistik untuk pengolahan data. Data yang terkumpul di olah dan dikelompokkan sesuai jenis dan tujuan penelitian, masing-masing variabel dianalisis. Analisa data penelitian ini menggunakan analisa bivariat, analisa bivariat dipilih karena pada penelitian ini akan mencapai hubungan antara dua variabel yaitu frekuensi permainan *game online* dan motivasi belajar anak siswa kelas V dan kelas VI. Penelitian ini menggunakan dua analisis yaitu analisis univariat dan analisis bivariat.

1. Analisa univariat

Analisa univariat dilakukan terhadap tiap variabel penelitian dalam bentuk tabel dan narasi, analisis univariat meliputi frekuensi permainan *game online* dan motivasi belajar siswa.

2. Analisa bivariat

Analisa bivariat yaitu analisis yang digunakan untuk menerangkan keeratan hubungan antar dua variabel yaitu antara lama permainan *game online* dengan motivasi belajar siswa. Pengolahan data dengan uji regresi linier sederhana, dengan persamaan

$$Y = a + bX_1$$

Keterangan:

Y= motivasi belajar siswa

a= konstanta

b = nilai koefisien X1

X1= variabel bermain game online

Pada persamaan regresi linier sederhana hanya akan dilakukan pada pengujian secara parsial yaitu uji t Uji t digunakan untuk mengetahui variabel dependen (lama bermain *game online*) yang berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Interpretasi data

- a. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa
- b. Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa

K. Jalannya Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu :

1. Tahap Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN Tempuran Kabupaten Ngawi dilanjutkan dengan penelusuran pustaka dan *browser* dari berbagai media yang berguna untuk pembuatan proposal penelitian. Peneliti yang mendapat ijin dari institusi pendidikan maupun tempat penelitian, maka peneliti akan melakukan uji coba instrumen penelitian pada siswa kelas V dan VI di luar responden yang dijadikan sampel penelitian dengan pertanyaan tentang lama bermain *game online* dan motivasi belajar.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti melakukan uji validitas kuesioner lama bermain *game online* dan motivasi belajar sebanyak 30 siswa SD kelas V dan VI, pada 28

April 2015. Hasil uji validitas kuesioner lama bermain *game online* dan motivasi belajar yang valid digunakan untuk instrumen penelitian. Hasil uji validitas kuesioner lama bermain *game online* adalah dari 10 pertanyaan. terdapat 1 item soal tidak valid dengan nilai r hitung $<0,36$. Pertanyaan motivasi belajar dari 20 pertanyaan diketahui 19 soal valid.

- b. Mulai tanggal 5 Mei 2015 peneliti melaksanakan penelitian dengan cara memilih siswa dikelas V dan VI yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi.
- c. Peneliti memberikan penjelasan maksud dari kuesioner, agar responden paham dan tidak mengalami kesulitan dalam melakukan pengisian lembar kuesioner. Responden mengisi kuesioner lama bermain *game online* dan motivasi belajar. Peneliti menunggu responden dalam menjawab. Setelah selesai menjawab, peneliti memeriksa kembali jawaban dan memastikan semua pertanyaan telah dijawab.

3. Tahap Penyusunan Laporan penelitian

Setelah semua data terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan program komputer untuk memudahkan perhitungan. Setelah hasil diperoleh, akan dilakukan penulisan laporan, konsultasi pembimbing, ujian laporan, perbaikan laporan.