

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SD 04 Air Hitam, berlokasi di Desa Air Hitam, Kec. Lima Puluh, Kab. Batu bara, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan setelah proposal diseminarkan.

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Seperti yang ditunjukkan oleh Sugiyono (2017) Penduduk adalah wilayah yang dirangkum yang terdiri dari barang-barang/mata pelajaran yang memiliki kekhasan yang tidak seluruhnya diselesaikan oleh para ahli untuk dipusatkan dan kemudian ditarik tujuan-tujuannya. Whirlpool Roflin (2021: 1) Populasi dapat berupa manusia, tumbuhan, makhluk, barang, dan bahkan laporan. 35 siswa/siswi yang terdiri dari 1 kelas.

3.2.2 Sampel

“Jika jumlah populasi siswa cukup sedikit maka digunakan seluruh populasi sebagai contoh. Dimana dalam metode pengujian disebut dengan tes basah atau istilah lainnya adalah evaluasi. metode pemeriksaan ketika semua individu dari populasi digunakan sebagai tes. Contoh penting untuk jumlah dan kualitas populasi.

Contoh dipandang sebagai delegasi dari populasi yang hasilnya membahas efek samping umum yang dipertimbangkan atau diperhatikan. Jadi contoh review ini adalah semua siswa kelas V UPT SD 04 Air Hitam berjumlah 35 orang.

3.3 Defenisi Operasional Variabel

1. *Game Online*

Game online Game atau permainan digital hanya dapat dimainkan ketika perangkat terhubung ke jaringan Internet, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan pemain lain dengan masuk ke dalam game secara bersamaan.

2. **Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah upaya yang ada pada sikap, tindakan dan perilaku individu berupa rangsangan untuk bertindak sesuai dengan arah dan motivasi individu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Memotivasi siswa berarti siswa mau melakukan sesuatu.



3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 **Observasi**

Eko Nugroho (2018: 19) menyebutkan bahwa dalam bukunya *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner* bahwa Persepsi adalah kursus metodis untuk mencatat contoh-contoh cara manusia berperilaku, benda dan peristiwa tanpa menggunakan pertanyaan atau berbicara dengan subjek. Interaksi mengubah realitas menjadi informasi. Strategi persepsi adalah metode yang dilengkapi dengan persepsi langsung dan pencatatan terhadap item yang diperiksa.

Istilah persepsi ditujukan untuk memfokuskan secara tepat, memperhatikan kekhasan yang muncul, dan mempertimbangkan bagian-bagian yang berbeda dari kekhasan itu. Persepsi adalah gerakan yang mencakup setiap kekuatan indria, misalnya, pendengaran, penglihatan, pengecapan, kontak, dan pengecapan dalam terang realitas terkini pada kejadian yang tepat. Hasyim Hasanah (2016: 25) Pada penelitian ini peneliti akan melakukan latihan persepsi untuk mengetahui naik turunnya inspirasi yang digerakkan oleh siswa UPT SD 04 Air Hitam. Latihan persepsi dilakukan bersama oleh wali kelas

3.4.2 Angket/Kuesioner

Survey adalah strategi pengumpulan informasi yang dilakukan dengan memberikan sekumpulan pertanyaan atau penjelasan tertulis kepada responden untuk dijawab. Polling adalah rundown yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus ditanggapi atau diisi oleh individu/pemuda yang perlu diteliti atau biasa disebut responden. (2018: 19).

Pertanyaan pada jajak pendapat harus menambah kesalahan karena sifat survei karena tanggapan responden. Untuk membatasi kesalahan dalam jajak pendapat, pertimbangan harus diberikan pada. Penyusunan dan pengorganisasian pertanyaan yang baik sangat penting untuk menyelesaikan survei yang berkualitas.

Untuk itu spesialis akan mensosialisasikan polling section kepada mahasiswa yang telah dijadikan objek uji oleh analis dalam review ini, yaitu khusus 35 mahasiswa di kelas V UPT SD 04 Air Hitam. Penyampaian dan pengisian survey dilakukan secara lugas dan lugas dikelola oleh instruktur dan ilmuwan.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumen yang mencari data tentang hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, dan lainnya. Dengan metode ini, yang diamati bukanlah benda bergerak melainkan benda mati. (Sukardi 2018: 82) Kepustakaan penelitian ini bersifat sekunder karena datanya melengkapi data primer. Bahan penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang lapangan SD 04 Air Hitam Batu Bara, letak geografis sekolah, dll.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam sebuah ulasan. Pilihan jawaban yang telah diberikan adalah *Sangat Setuju (SS)*, *Setuju (S)*, *Kurang Setuju (KS)*, *Menyimpang (TS)*, *Sangat Tidak Setuju (STS)*.

Tabel 3.1
Pensekoran untuk pernyataan Angket *Game Online* dan Motivasi Belajar

No.	Pilihan Jawaban	Skor	
		Pernyataan Positif (Favorable)	Pernyataan Negatif (Unfavorable)
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Kurang Setuju	3	3
4.	Tidak Setuju	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	5

Kisi-kisi instrument untuk mengukur *game online* dan motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Kecanduan *Game Online*

No.	Indikator	Sub Indikator	No Item Positif	No Item Negatif	Jumlah Item
1.	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak lepas dari bermain <i>game online</i>	5, 6	10, 14	4
2.	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	11, 15	12, 13	4
3.	<i>Mood modification</i> <i>orescape</i>	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	1, 17	3, 20	4
4.	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	8, 9	2, 16	4
5.	<i>Tolerance</i> (toleransi)	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	7, 19	4, 18	2
	Jumlah				20

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

No	Indikator	No Item Positif	No Item Negatif	Jumlah Item
1	Tekun dalam menghadapi tugas	1,4	3,2	4
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	6,8	7,5	4
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	9,11	10,12	4
4	Bereprestasi dalam belajar	13,16	15,18	4
5	Mandiri dalam belajar	14,20	17,19	4
Jumlah		10	10	20

3.6 Metode Penelitian

Jenis pemeriksaan yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah eksplorasi kuantitatif. Seperti yang ditunjukkan oleh Siti Fadjarajani (2020:20) dalam buku *Prosedur Eksplorasi Multidisiplin Pendekatan teknik pemeriksaan kuantitatif* adalah strategi eksplorasi yang menggabungkan cara paling umum dalam mengumpulkan informasi dan memecah informasi yang bersifat kuantitatif yang ditentukan untuk mendapatkan pengujian spekulasi dalam pandangan populasi atau tes terletak pada cara berpikir positivisme.

Selanjutnya, strategi metodologi dalam pemeriksaan. Strategi *ex-post facto* adalah teknik pemeriksaan di mana faktor-faktor spesialis mulai dengan memperhatikan variabel dependen dalam ulasan.

Gambar 3.1

Pengaruh Hubungan Variabel X dengan Y



Dengan :

X : Kecanduan *Game Online*

Y₁ : Motivasi Belajar

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_b^2}{S_t^2} \right)$$

S_t^2 = Varians total, dengan rumus untuk variabel total sebagai berikut,

$$S_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y_i)^2}{N}}{n}$$

3.7 Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Alat survei berguna untuk memeriksa seberapa baik rencana tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur (Payadnya, 2018: 31). Rumus uji validitas alat adalah

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

Kemudian hasil r_{yx} dibandingkan dengan nilai kritis perkalian waktu (r_{tabel}). Jika hasilnya $r_{yx} > (r_{tabel})$, maka komponen instrumen tes dinyatakan *valid*.

2. Uji Reliabilitas

Suharsimi Arikunto mengungkapkan “Kualitas yang tidak tergoyahkan mengacu pada pengertian bahwa suatu alat dapat dipercaya cukup untuk digunakan sebagai alat pengolah informasi karena alat tersebut sangat baik.

Kualitas yang tak tergoyahkan terhubung dengan jaminan hasil estimasi. Jika instrumen secara umum dapat memberikan hasil yang sama ketika estimasi berulang dilakukan pada item yang berbeda pada waktu yang berbeda atau sering dikatakan memberikan hasil yang jelas, maka instrumen tersebut seharusnya menjadi instrumen yang dapat diandalkan.

Rumus yang digunakan untuk melakukan uji reliabilitas adalah rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

3.6.1 Uji Prasyarat Analisa

Pengujian baseline investigasi menyeluruh dan bertujuan untuk menentukan apakah informasi yang dikumpulkan memenuhi persyaratan untuk segmentasi strategi kontekstual. Tes ini termasuk tes rutin, yang digunakan untuk menentukan apakah informasi yang rusak terdistribusi secara umum dan semua objek yang diuji ditransmisikan secara normal. Mereka tidak. Di sisi lain, uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah variabel prediktor X dan variabel dependen Y memiliki hubungan linier.

1. Uji Normalitas

Sugiyono (2017: 315) menyebutkan bahwa uji ini bertujuan untuk melihat apakah sample berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah Uji *Liliefors*. Kelebihan Uji *Liliefors* adalah penggunaan/perhitungan yang sederhana, serta cukup kuat sekalipun dengan ukuran sampel yang kecil.

Rumus Uji Liliefors yaitu:

$$L_0 = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Keterangan:

L_0 = Harga mutlak terbesar

$F(Z_i)$ = Peluang angka baku

$S(Z_i)$ = Proporsi angka baku

Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk uji normalitas yaitu sebagai berikut:

1) Menentukan nilai rata-rata digunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

2) Menentukan simpangan baku (s) digunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n - 1}}$$

Keterangan:

\bar{x} = Mean (rata-rata) nilai siswa

S = Simpangan baku

$\sum x_i$ = Jumlah nilai siswa

n = Jumlah siswa

- 3) Menyusun skor siswa dari skor yang terendah ke skor yang tertinggi
- 4) Mengubah data pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n , menjadi angka baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan rumus:

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

- 5) Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar terdistribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$
- 6) Menghitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z_i .

Jika proporsi dinyatakan dengan $S(z_i)$, maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- 7) Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- 8) Menghitung harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak tersebut, sebut namanya L_{hitung} , kemudian membandingkan L_{hitung} dengan harga $L_{tabel}(\alpha = 0,05)$, dengan kriteria pengujian:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi normal.

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal.

2. Uji Lineritas

Suharsimi Arikunto mengungkapkan “Kualitas yang tidak tergoyahkan mengacu pada pengertian bahwa suatu alat dapat dipercaya cukup untuk digunakan sebagai alat pengolah informasi karena alat tersebut sangat baik.

Kualitas yang tak tergoyahkan terhubung dengan jaminan hasil estimasi. Jika instrumen secara umum dapat memberikan hasil yang sama ketika estimasi berulang dilakukan pada item yang berbeda pada waktu yang berbeda atau sering dikatakan memberikan hasil yang jelas, maka instrumen tersebut seharusnya menjadi instrumen yang dapat diandalkan.

Persamaan yang digunakan untuk menguji kualitas yang tak tergoyahkan adalah resep Alpha Cronbach sebagai berikut:

3. Uji Hipotesis Penelitian

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Suyono (2018: 5) dalam bukunya Analisis Regresi Untuk Penelitian :

1) Membuat persamaan garis regresi sederhana.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = subyek dalam variabel dependent yang diprediksikan

a = harga Y bila X = 0

b = angka atau arah koefesien regresi, yang menunjukkan nilai peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang di dasarkan pada varibel independen. Bila b (+) maka naik, bila (-) maka terjadi penurunan

X = subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

Harga a dan b dapat dicari dengan rumus:

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

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

a = Mencari koefesien korelasi antara prediktor (X) dengan kriterium (Y)

Rumus yang digunakan 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} = Koefesien korelasi variabel X dan Y

X = Variabel bebas

Y = Variabel terikat

XY = Perkalian antara variabel X dengan variabel Y

N = Jumlah subjek yang diteliti

Σ = Sigma (Jumlah)

2) Menguji signifikansi koefesien korelasi

Untuk menguji harga R_{xy} signifikan atau tidak, maka dicari dengan melakukan uji t.

Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = Harga t hitung

n = Banyaknya subjek yang terlihat

r = Koefesien korelasi