

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

##### **1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD Negeri 40 kota Pangkalpinang yang beralamat di JL. Adhiyaksa No.101, Kacang Pedang, Kec. Geerunggang, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan Bangka Belitung 33684. Waktu penelitian di mulai dari tanggal 05 maret 2022. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa pada sekolah ini terdapat masalah yang menarik untuk diteliti dan dikaji terkait hubungan kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar siswa.

##### **2. Pendekatan**

Dalam melaksanakan atau melakukan penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif yaitu suatu proses menemukan pengetahuan dengan menggunakan data yang berupa angka sebagai alat mengetahui sesuatu hal. Berdasarkan permasalahan yang diteliti.

Menurut Gall, Gall, & Borg, Penelitian Desriptif dimaksudkan agar dapat mendeskripsikan dengan cermat berupa suatu fenomena. Penelitian deskriptif akan melibatkan penggunaan kuesioner atau angket terhadap responden

penelitian yang akan dijadikan sampel, nantinya akan menghasilkan pengetahuan berupa opini, perilaku maupun sikap.<sup>1</sup>

## **B. Populasi dan Sample**

### **1. Populasi**

Populasi merupakan seluruh objek yang diteliti. Populasi pada penelitian. Populasi merupakan keseluruhan objek dalam penelitian.<sup>2</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, V dan VI SDN 40 Pangkalpinang yang berjumlah 59 siswa dengan kisaran umur 10-12 tahun dengan kebiasaan bermain game online.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang terpilih dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan menarik semua populasi yang akan dijadikan sampel. Dengan demikian peneliti akan mengambil sampel dari siswa SDN 40 Pangkalpinang dari kelas IV, V dan VI yang berjumlah 59 siswa kemudian yang bersedia untuk diteliti berjumlah 59 siswa atau semua populasi diambil untuk dijadikan sampel.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *Non Probability sampling* dengan metode sensus atau jenuh. Sampling jenuh

---

<sup>1</sup> Edy Puwanto, "Metodologi Penelitian Kuantitatif", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm.21

<sup>2</sup> M. Ma'ruf Abdullah, "Metodologi Penelitian Kuantitatif", (Yogyakarta: Aswaja Presido, 2015), hlm. 226

ditentukan karena kecilnya jumlah populasi. Sampling jenuh atau sensus ini mengambil semua populasi untuk dijadikan sampel.

### **C. Variabel Penelitian**

Terdapat dua jenis variabel yang kerap digunakan peneliti pemula, yaitu variabel bebas (penentu) dan variabel terikat (terpengaruh). Variabel ini ditentukan oleh kebiasaan, misalnya digunakan dalam penelitian korelasional untuk menguji korelasi variabel X dengan variabel Y.<sup>3</sup> menggunakan variabel dapat membantu peneliti memperoleh serta memahami permasalahan.<sup>4</sup>

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

#### 1) Variabel Bebas (X)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah Kebiasaan Bermain Game online Siswa Kelas IV, V, dan VI di SDN 40 Pangkalpinang.

#### 2) Variabel Terikat ( Y )

Variabel terikat pada penelitian ini adalah Motivasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 40 Pangkalpinang.

### **D. Metode Pengumpulan Data**

---

<sup>3</sup> Sudarwan danim, "Riset keperawatan: sejarah & metodologi", (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2003), hlm.139.

<sup>4</sup> M. Ma'ruf Abdullah, " Metodologi Penelitian Kuantitatif " (Yogyakarta: Aswaja Presido, 2015), hlm. 174

Pengumpulan data merupakan kegiatan sistematis yang diperlukan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk melengkapi jalannya penelitian. Dalam pengumpulan data diperlukan untuk mendapatkan data yang valid, serta sesuai reliabelnya. Peneliti diutamakan untuk langsung turun lapangan agar mendapatkan data yang terpercaya dengan teknik-teknik yang mempermudah pengumpulan data.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan di SDN 40 Pangkalpinang berikut adalah beberapa teknik yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data.

#### 1. Observasi

Penggunaan teknik observasi merupakan cara yang efektif. dikatakan efektif dikarenakan peneliti wajib untuk melakukan pengamatan langsung pada tempat maupun subyek penelitian. Mengamati adalah pekerjaan yang tidak sulit, mengamati kejadian, gerak maupun proses.<sup>5</sup> Observasi di penelitian ini dengan cara datang langsung ke lokasi penelitian kemudian mengamati sasaran dalam penelitian ini agar dapat memperoleh data yang lebih *upgrade* dan reliabel.

---

<sup>5</sup> Sandu Siyoto, Ali Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian", (Yogyakarta : Media Publishing, 2015), hlm. 77

## 2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi, peneliti hanya perlu mencari dan mengumpulkan data melalui dokumen, catatan, transkrip dan sebagainya.<sup>6</sup> Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu mencari tahu tentang jumlah siswa siswi kelas IV, V, dan VI di SDN 40 Pangkalpinang yang digunakan sebagai data dasar penelitian melalui transkrip atau catatan pada bagian tata usaha sekolah dan perizinan dari kepala sekolah.

## 3. Kuesioner

Dalam penelitian kuantitatif, kuesioner merupakan teknik yang dipilih dalam pengumpulan data. Kuesioner sendiri merupakan mengukur variabel dalam penelitian dengan bentuk lembaran kertas yang berisi item-item pertanyaan dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan. Adapun langkah-langkah penyusunan kuesioner.

- a. Menyusun tujuan yang ingin dicapai melalui kuesioner.
- b. Mengenali masing-masing variabel yang akan menjadi arah kuesioner.

---

<sup>6</sup> Sandu Siyoto, Ali Sodik, Hlm. 78

- c. Mendeskripsikan masing-masing variabel dengan lebih spesifik dan tunggal
- d. Mengesahkan jenis data yang akan di ambil kemudian dikumpulkan serta mengambik teknik analisisnya.<sup>7</sup>

### E. Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk memperoleh data penelitian. Menurut Notoatmodjo mengemukakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data, dengan cara membagikan kuesioner, formulir observasi, formuir yang berkaitan dengan pencatatan data dan lain-lain.<sup>8</sup>

Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket) jenis skala likert. Skala likert dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, presepsi seseorang tentang gejala atau masalah yang ada dimasyarakat. Beberapa bentuk jawaban pertanyaan yang masuk dalam ciri skala likert sebagai berikut;

- a. Selalu = 4
- b. Sering = 3

---

<sup>7</sup> Sandu siyoto, Ali Sodik, Hlm.76

<sup>8</sup> Deepublish, "Instrumen Penelitian; Pengertian, Jenis-Jenis, dan Contoh Lengkap", (Online) Available: [https://penerbitdeepublish.com/cdn.ampproject.org/v/s/penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/amp/?amp\\_js\\_v=a6&amp\\_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFQArABIACA w%3D%3D#aoh=16568633705177&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&amp\\_tf=Dari%20%251%24s&ampshare=https%3A%2F%2Fpenerbitdeepublish.com%2Finstrumen-penelitian%2F](https://penerbitdeepublish.com/cdn.ampproject.org/v/s/penerbitdeepublish.com/instrumen-penelitian/amp/?amp_js_v=a6&amp_gsa=1&usqp=mq331AQKKAFQArABIACA w%3D%3D#aoh=16568633705177&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&amp_tf=Dari%20%251%24s&ampshare=https%3A%2F%2Fpenerbitdeepublish.com%2Finstrumen-penelitian%2F), Diakses pada tanggal 03 Juli 2022, pukul 22.58.

c. Kadang-kadang = 2

d. Tidak pernah = 1<sup>9</sup>

Dalam melakukan pengamatan peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya

**Tabel 3.1**

**Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

Variable x dan y	Indicator	Nomor Item
Game online	a. Frekuensi dan durasi dalam <i>bermain game online</i>	1,2,3,4
	b. Jenis game online	5,6,7,8,9
	c. Dampak <i>game online</i>	10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20
Motivasi belajar	d. Motivasi Instrinsik	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30
	e. Motivasi Ekstrinsik	31,32,33,34,35,36,37,38,39,40

**F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Instrumen**

Pemeriksaan keabsahan data merupakan tahap penting, dimana data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang diolah dan disajikan untuk menjawab permasalahan yang diteliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat

---

<sup>9</sup> Azis Alimul Hidayat, "Mernyusun Instrumen Penelitin Dan Uji Validitas Reliabilitas", (Surabaya : Health Books Pubhling, 2021), hlm. 7-8

kevalidan atau kesalahan suatu instrument.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini menggunakan analisis data yaitu dengan menggunakan analisis kuantitatif dengan teknik statistic. Untuk menganalisis data yang telah terkumpul, maka peneliti melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Pengujian Validitas Instrumen

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefesien korelasi product moment

$\sum XY$  = jumlah hasil perkalian variabel X dan Y

$\sum X$  = jumlah semua data variabel X

$\sum Y$  = jumlah semua dara variabel Y

$\sum Y^2$  = jumlah semua data variabel Y di kuadratkan

$\sum X^2$  = jumlah semua data variable X di kuadratkan

N = Jumlah Responden<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Marianto Buranda, hlm.16

<sup>11</sup> Azis Alimul Hidayat, Hlm 12



Setelah item pertanyaan dalam angket dikatakan valid oleh dosen pembimbing, terdapat 40 item pertanyaan untuk disebarkan ke 59 siswa kelas VI, V, dan VI di SDN 40 Pangkalpinang.

Dalam item pertanyaan di bagi menjadi beberapa indikator yakni kebiasaan bermain game online sebagai X dan motivasi belajar sebagai Y. Kemudian angka korelasi tiap item merupakan hasil dari perhitungan dengan tabel pada taraf signifikan 5% dan N (jumlah responden) = 59. Masing-masing item dikatakan valid jika  $r_{xy} \geq r_{tabel}$ . Berdasarkan tabel diketahui bahwa angka korelasi 0,266, maka dengan ini koefisien korelasi dari masing-masing item jika kurang dari 0,266 maka akan dinyatakan tidak valid dan apabila koefisien korelasi dari masing-masing item pertanyaan lebih dari 0,266 maka dinyatakan bahwa item pertanyaan valid. Dalam penelitian ini, untuk menghitung validitas item instrumen, peneliti menggunakan program *Statistical Package For The Social (SPSS)* versi 29.0.

#### b. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur angket berupa indikator pada masing-masing variabel.<sup>12</sup> Pertanyaan pada angket akan dinyatakan reliabel

---

<sup>12</sup> Antoni, "Penelitian Terapan Bidang Pelayaran Dengan Metode Gap Analysis", (Semarang : CV.Oxy Consultant, 2020), Hlm.24

jika jawaban responden konsisten. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, untuk menguji instrumen digunakan rumus cronbach alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sum \sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = reliabilitas instrument  
 $K$  = banyaknya butir pertanyaan  
 $\sum ab$  = jumlah varian butir  
 $\sigma t$  = varians total.<sup>13</sup>

Dari item instrumen, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 29.0 untuk menganalisis data. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika hasil rilebelitas > 0,6.

## G. Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian kualitatif maupun kuantitatif, diwajibkan untuk menganalisis data. Pengolahan data merupakan bagian penting disetiap penelitian. Peneliti yang telah mendapatkan data akan melewati berbagai proses agar data yang dimiliki dapat menjadi data ringkasan dengan digunakannya cara-cara atau langkah-langkah

---

<sup>13</sup>Khuzematus Sifa, "Hubungan Intensitas Bermain Gme Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Massa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidayah Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggarahan Kretek Kecamatan Paguyangan", Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2021.

tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 langkah atau cara dalam pengolahan data yakni,

1. *Editing*

*Editing* merupakan langkah pertama dalam pengolahan data. *Editing* adalah pemeriksaan kembali data yang telah terkumpul. Peneliti akan memeriksa kembali data-data yang belum lengkap atau data-data yang belum tercatat. karena data yang telah dikumpulkan mempunyai potensi tidak memenuhi kriteria atau tidak dibutuhkan. Setelah ditemukan kesalahan, peneliti dapat memperbaiki atau melengkapi kurangnya data. Adapun hal yang perlu di periksa kembali dengan teliti, yakni:

- a. Kelengkapan isi dari jawaban.
- b. Kejelasan tulisan agar mudah dibaca.
- c. Konsisten atau tidaknya jawaban yang diberikan.
- d. Elevasi jawaban
- e. Kesamaan masing-masing data.

2. *Codeting*

*Codeting* merupakan langkah dimana peneliti menyederhanakan data menjadi suatu simbol atau angka sebagai kode. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angka sebagai kode. Kode sendiri digunakan untuk membedakan kategori satu sama lainnya. Seperti kode dari jawaban angket dimana jika,

Selalu = 4

Sering = 3

Kadang-kadang = 2

Tidak pernah = 1

Atau jika kategori misalnya,

Laki-laki = 1

Perempuan = 2.

### 3. Tabulasi

Tabulasi adalah langkah dimana peneliti mengelompokkan data dan menempatkannya didalam tabel. Tabel juga berguna untuk merangkum data yang didapatkan secara rapih dan berurutan ini berguna untuk mempermudah peneliti dalam menganalisis, contoh;

**Tabel 3.2**

**Contoh data tabulasi**

Responden	Jenis kelamin	Umur
R1	1	10
R2	2	10

## **H. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan langkah yang digunakan peneliti untuk mencari jawaban dari hipotesis. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni kebiasaan bermain game online dan motivasi belajar siswa. Kebiasaan bermain game online merupakan variabel bebas atau X, sedangkan motivasi belajar siswa merupakan variabel terikat atau Y. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah adanya hubungan dalam kebiasaan bermain game online siswa dengan motivasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 40 Pangkalpinang.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan statistik, yaitu statistik deskriptif

#### 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan bagian dari ilmu statistik yang digunakan untuk mempelajari cara pengumpulan, penyusunan, kemudian penyajian data yang sudah didapatkan. Statistik deskriptif diaplikasikan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data secara statistik. Dalam penelitian ini statistik deskriptif mengacu nilai mean (rata-rata), standar deviation (simpanan baku), nilai minimum serta nilai maksimum dari kedua variabel pada penelitian ini yaitu kebiasaan bermain game online (X) dengan motivasi belajar siswa (Y).

#### 2. Uji Prasyarat analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji agar mengetahui normal atau tidak normalnya data yang telah di distribusikan dengan dilakukan normalitas data. Dalam pengujian ini memiliki ketentuan yakni jika nilai sig lebih besar dari level og signifikan maka ddata dapat disebut normal, dan sebaliknya.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas suatu langkah yang digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi linear atau tidak liniernya suatu data, yang mana nilai tersebut diperoleh dari uji linearitas. Adapun ketentuan dalam ujian ini jika suatu hasil dapat dikatakan linier berarti data dapat digunakan, namun jika tidak linear maka tidak dapat digunakan.

3. Uji Korelasi Product Moment

Uji korelasi product moment dilakukan pada penelitian guna untuk mencari koefisien korelasi dengan data variabel X dan variabel Y dimana datanya adalah interval dan rasio atau bisa dikatakan untuk statistic parametik<sup>14</sup>. Korelasi product moment adalah teknik

---

<sup>14</sup> Muhamad Ali Gunawan, “Statistic Penelitian Bidang Pendidikan Psikologi Dan Social”, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2015) hlm. 165

pengukuran tingkat hubungan antara dua variabel yang datanya beralas interval<sup>15</sup>. Interpretasi koefisien relasi sebagai berikut:

**TABEL 3.3**  
**KOEFESIEN RELASI**

Interval Koefesien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,02-0,0399	Rendah
0,40-0,0599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

Dengan menggunakan uji korelasi yang digunakan yaitu untuk mengetahui hubungan antara dua variabel berbasis interval. Dalam penelitian ini yang menjadi pembahasan adalah untuk menentukan hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 40 Kota Pangkalpinang.

---

<sup>15</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)", (Bandung:Alfabet, 2015), hlm. 184