

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dalam prosesnya banyak menggunakan angka-angka dari mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya<sup>1</sup>. Penelitian ini hendak mengkaji hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 13 Malang. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan berjenis penelitian korelasi.

Hal ini berdasarkan kepada definisi dari kedua hal tersebut, yaitu penelitian kuantitatif mencakup setiap jenis penelitian yang didasarkan atas perhitungan persentasi, rata-rata dan perhitungan statistik melibatkan diri pada perhitungan angka atau kuantitas. Dengan penelitian yang dirancang untuk menentukan pengaruh variabel-variabel yang berada dalam satu populasi disebut penelitian regresi. Penelitian ini bukan hanya mendeskripsikan saja tetapi juga bisa memastikan pengaruh antara variabel tersebut.

#### **B. Variabel Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMPN 13 Malang. Adapun pemilihan lokasi ini atas beberapa pertimbangan yaitu penelitian ini memfokuskan kepada anak SMPN 13 Malang kelas VII (tujuh). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul

---

<sup>1</sup> Arikunto, Suharsimi.. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Revisi* VI. Jakarta: PT Rineka Cipta(2002).hal 12

‘Hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan Motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 13 Malang’. Pada penelitian ini terdapat variable yang mempengaruhi dan variable yang dipengaruhi .jadi pada penelitian ini variable yang menjadi objek penelitian yaitu :

1. Variabel Bebas,yaitu variable yang menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variable terikat .pada penelitian ini variable bebas yaitu *Kecanduan game online*.
2. Variabel Terikat yaitu variable yang dipengaruhi oleh variable bebas ,pada penelitian ini variable terikat yaitu Motivasi Belajar.

### **C. Devinisi Operasional**

Definisi operasional merupakan suatu konstruk atau variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu untuk mengukur konstruk atau variabel itu.

Adapun definisi operasional dari variabel-variabel yang ada pada penelitian ini adalah :

1. Kecanduan *Game Online* merupakan keadaan ketergantungan terhadap sesuatu, sesuatu yang dimaksud disini adalah *game online*. Seperti halnya alkohol yang masuk melewati darah dan menuju otak. Tetapi istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan saja, tetapi juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik maupun psikologis.
2. Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang dapat mengubah tingkah laku individu untuk melakukan suatu aktivitas belajar sehingga dapat mencapai

tujuan tertentu. Bentuk motivasi tersebut meliputi motivasi intrinsik yang timbul dari dalam diri individu tanpa adanya pengaruh dari orang lain dan ekstrinsik merupakan motivasi yang timbul dari luar diri individu karena adanya paksaan, ajakan, dan lain-lain. sehingga terpaksa untuk melakukan kegiatan belajar.

#### **D. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian<sup>2</sup>. Menurut Hadi, populasi adalah seluruh subjek yang diselidiki dan dibatasi sebagai jumlah atau individu yang paling sedikit mempunyai satu sifat yang sama<sup>3</sup>. Populasi adalah objek utama dari penelitian yang direncanakan. Populasi bisa terkait dengan manusianya serta tindakannya maupun objek lain yang ada di alam. Apabila populasi dalam jumlah banyak, maka diadakan sampel yang disesuaikan dengan kaidah keilmuan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas VII dengan jumlah per kelas yaitu kelas VII B dengan jumlah siswa laki-laki 14 siswa, kelas VII E dengan jumlah siswa laki-laki 16 siswa, kelas VII H dengan jumlah siswa laki-laki 12 siswa, dan kelas VII I dengan jumlah siswa laki-laki 16 siswa.

##### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti kemudian, Suharsimi Arikunto menegaskan apabila subyek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan penelitian

---

<sup>2</sup>Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. (2002), hal 115

<sup>3</sup>Hadi, Sutrisno. *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM. (1987), hal 220

populasi. Sebaliknya, jika subjek terlalu besar, maka sampel bisa diambil antara 10%-15%, hingga 20%-25%<sup>4</sup>, tergantung setidak-tidaknya dari :

- a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
- c. Besar kecilnya risiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang risikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.

Dari paparan tersebut, pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah 25 % dari total seluruh populasi siswa laki-laki kelas VII sebanyak 130 siswa.

### 3. Pengumpulan Data

#### 1. Dokumen

Pelaksanaan dari metode ini adalah dengan cara mencari data mengenai data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya<sup>5</sup>.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang daftar nama siswa laki-laki kelas VII di SMPN 13 Malang.

#### 2. Angket

Angket adalah seperangkat pernyataan yang disusun secara logis, sistematis tentang konsep yang menerangkan tentang variabel-variabel yang diteliti<sup>6</sup>. Penyebaran angket kepada subjek penelitian bertujuan untuk

---

<sup>4</sup> Ibid hal 117

<sup>5</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta; PT Rineka Cipta, 2006), hal 231.

<sup>6</sup> Iskandar. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)* (2009). Hal 77

memperoleh data atau informasi mengenai masalah penelitian yang menggambarkan variabel-variabel yang diteliti.

Angket yang diedarkan kepada responden harus mempunyai validitas dan reliabilitas yang tinggi. Angket tersebut ditujukan kepada siswa laki-laki kelas VII SMPN 13 Malang selaku responden. Sejumlah pernyataan yang terdiri dari variabel *Kecanduan Game Online* dan variabel *Motivasi Belajar*.

Terdapat dua jenis pernyataan dalam angket ini, yaitu pernyataan favourable dan unfavourable. Pernyataan favourable yaitu pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang positif mengenai objek sikap. Dan sebaliknya, pernyataan unfavourable yaitu pernyataan yang berisi hal-hal yang negatif mengenai objek sikap, yaitu bersifat tidak mendukung ataupun kontra terhadap objek sikap yang hendak diungkap<sup>7</sup>. Metode ini digunakan sebagai alat ukur *Kecanduan Game Online* dan *Motivasi Belajar* siswa laki-laki kelas VII SMPN 13 Malang.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah<sup>8</sup>.

Dalam penelitian ini ada dua instrumen, yakni instrument *Kecanduan Game online* dan instrument motivasi belajar. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket kecanduan game dan angket motivasi belajar. Bentuk angket dalam penelitian ini berupa pilihan dengan alternatif empat jawaban yang

---

<sup>7</sup> Azwar, Syaifudin. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta. (2003). Hal 107

<sup>8</sup> Ibid

harus dipilih oleh subyek. Terdapat dua jenis pernyataan dalam angket ini yaitu pernyataan favourable dan unfavourable.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala pengukuran likert ,yaitu metode penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya dengan menggunakan respon yang dikategorikan ke dalam empat macam kategori jawaban yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

Sistem penilaian kedua aitem itu dibedakan sebagai berikut:

Tabel 1

Skor skala likert

Jawaban	Skor Favourable	Skor Unfavourable
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Karena pilihan jawaban berjenjang, maka setiap jawaban bisa diberi bobot sesuai dengan intensitasnya. Misalnya ada lima pilihan jawaban. Intensitas paling rendah diberi skor 1 dan yang tertinggi diberi skor 5. Namun dapat juga sebaliknya asal konsisten: intensitas tertinggi skor 1 dan terendah skor 5.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala pengukuran likert ,yaitu metode penskalaan pernyataan sikap yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya dengan menggunakan respon yang dikategorikan ke dalam empat macam kategori jawaban yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skala likert ini meniadakan kategori jawaban yang di tengah yaitu (R) berdasarkan tiga alasan yaitu :

1. Kategori undecided itu mempunyai arti ganda, dapat diartikan belum dapat memutuskan atau memberi jawaban (menurut konsep aslinya dapat diartikan netral, setuju, tidak setuju, atau bahkan ragu-ragu).
2. Tersedianya jawaban yang tengah itu menimbulkan kecenderungan jawaban ketengah (central tendency effect) terutama bagi mereka yang ragu atas arah jawabannya kearah setuju atau kearah tidak setuju.
3. Maksud kategori SS, S, TS, STS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden kearah setuju ataukah tidak setuju.

Tabel 2

Blue Print Skala Motivasi Belajar

Variabel	Dimensi	Indikator	Aitem		Ket	
			F	U		
Motivasi belajar	Intrinsic	keinginan untuk menjadi orang ahli dan terdidik	1, 19	10, 28		
		belajar disertai dengan minat	2, 20	11, 29		
		belajar disertai dengan perasaan senang	3, 21	12, 30		
	Ekstrinsik	belajar demi memenuhi kewajiban	4, 22	13, 31		
		belajar demi menghindari hukuman	5, 23	14, 32		
		belajar demi memperoleh hadiah	6, 24	15, 33		
		belajar demi meningkatkan gengsi	7, 25	16, 34		
		belajar demi mendapatkan pujian dari guru ,orang tua,dan teman	8, 26	17, 35		

		belajar demi jabatan yang diinginkan	9,27	18,36	
Jumlah					

Tabel 3

Blue print skala Game Online

No	Aspek	Indikator	F	UF	Jumlah
1	Withdrawal (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari <i>game online</i>	4, 15	8, 20	4
2	Compulsion (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	11, 12, 23	2, 16, 22	6
3	Mood modification or escape	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	17, 29	21, 27	4
4	Interpersonal and health-related problems	Interaksi dengan orang lain	30	24	2
		Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	3, 5, 18	7, 13, 28	6
5	Tolerance	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	1, 6, 14, 26	9, 10, 19, 25	8
		Jumlah			30

## F. Validitas dan Reliabilitas

### a. Uji Validitas

Uji validitas menunjukkan sejauh mana skor/nilai/ukuran diperoleh benar-benar menyatakan hasil pengukuran/pengamatan yang ingin di ukur. Validitas pada umumnya dipermasalahkan berkaitan dengan hasil pengukuran psikologis atau non fisik. Berkaitan dengan karakter psikologis, hasil pengukuran yang diperoleh sebenarnya diharapkan dapat menggambarkan atau memberikan

skor/nilai karakteristik lain yang menjadi perhatian utama. Macam validitas umumnya digolongkan dalam tiga kategori besar, yaitu : validitas isi (*content validity*), validitas berdasarkan kriteria (*criterion-related validity*), dan validitas konstruk. Pada penelitian ini menggunakan uji validitas isi.

Uji validitas dilakukan dengan mengukur korelasi antara variabel/item dengan skor total variabel, yaitu dengan mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus korelasi product momen sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi product momen

$n$  = jumlah responden

$\sum x$  = jumlah skor tiap-tiap aitem

$\sum y$  = jumlah skor total aitem

$\sum xy$  = jumlah hasil antara skor tiap item dengan skor total

$\sum x^2$  = jumlah kuadrat skor aitem

$\sum y^2$  = jumlah kuadrat skor total

#### b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto bahwa “Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan”. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan tinggi bila

tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap<sup>9</sup>. Dalam penelitian ini teknik untuk menghitung indeks reabilitas yaitu dengan teknik belah dua. Teknik ini diperoleh dengan membagi item-item yang sudah valid secara acak menjadi dua bagian. Skor untuk masing-masing item pada tiap belahan dijumlahkan, sehingga diperoleh skor total untuk masing-masing item belahan.

Selanjutnya skor belahan pertama dan skor belahan kedua dicari korelasinya dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Angka korelasi yang dihasilkan lebih rendah daripada angka korelasi jika alat ukur tersebut tidak dibelah. Cara mencari reabilitas untuk keseluruhan item adalah dengan mengoreksi angka korelasi yang diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$r_{tot} = \frac{2 (r_{tot})}{1 + r_{tt}}$$

Keterangan :

$r_{tot}$  = Angka reabilitas keseluruhan item

$r_{tt}$  = Angka reabilitas belahan pertama dan kedua.

### G. Analisis Data

Untuk mengetahui deksripsi masing-masing variabel maka perhitungannya didasarkan pada skor hipotetik. Berikut adalah hasil perhitungan selengkapnya :

a. Mencari mean:

$$M = \frac{\Sigma FX}{N}$$

---

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *Menejemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Jakarta: Renika Cipta, 1993) hal

Keterangan:

M = Mean

N = Jumlah Subjek

$\Sigma FX$  = Nilai Jumlah Aitem

b. Mencari standar deviasi:

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma FX^2}{N} - M^2}$$

Keterangan:

SD = Standar Deviasi

$\Sigma FX$  = Nilai Jumlah Aitem

M = Mean

N = Jumlah Subjek

c. Menentukan kategorisasi

Kategori	Kriteria
Tinggi	$X > \text{Mean hipotetik} + 1 \text{ SD hipotetik}$
Sedang	$(\text{Mean hipotetik} - 1 \text{ SD hipotetik}) \leq X \leq \text{Mean hipotetik} + 1 \text{ SD hipotetik}$
Rendah	$X < \text{Mean hipotetik} - 1 \text{ SD hipotetik}$

d. Analisis Prosentase:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

f = frekuensi

N = Jumlah Subjek