

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Studi ini termasuk studi kuantitatif yang menggunakan korelasional dengan pendekatan cross sectional. Studi kuantitatif ialah jenis studi yang tujuannya guna menguji hipotesa yang diajukan (Sugiyono, 2010). Penelitian korelasional berfungsi guna menguji korelasi antar variabelnya (Nursalam & Efendi, 2013). Cross sectional ialah cara pendekatan yang berfungsi guna mengetahui korelasi antara variabel bebas dan terikat yang dilakukan dalam satu waktu (Dharma, 2011).

B. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan studi dimulai dari penyusunan proposal hingga penulisan skripsi yakni dari bulan Februari– september 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi ialah area umum yang di dalamnya tersusun dari obyek ataupun subjek yang memiliki kualitas dan kuantitas sebagaimana yang telah ditetapkan oleh peneliti guna dikaji dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016). Adapun populasi pada studi ini yaitu semua Siswa SD kelas III sejumlah 27 anak yang meliputi 13 laki-laki dan 14 perempuan, kelas IV sejumlah 31 anak yang meliputi 14 laki-laki dan 17 perempuan, dan kelas V sejumlah 31 anak yang meliputi 15 laki-laki dan 16 perempuan. Sehingga banyaknya populasi pada studi ini sebanyak 89 siswa.

2. Sampel

Sugiyono (2016) mendefinisikan sampel merupakan sebagian dari populasi sebagai targaetyang akan dikaji atau menjadi obyek penelitian.

a. Besar sampel

Cara penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Dahlan (2013) yakni:

$$n = \left(\frac{(Z\alpha + Z\beta)^2}{0,5 \ln \frac{1+r}{1-r}} \right) + 3$$

Dimana:

n = Jumlah sampelnya

$Z\alpha$ = nilai Z pada nilai α (jenis kesalahan 1 yakni $\alpha = 0,05$, sehingga nilai $Z\alpha = 1,96$

$Z\beta$ = nilai Z pada nilai β (jenis kesalahan 2, apabila $\beta = 0,2$ maka $Z\beta = 0,846$

\ln = natural logaritmanya

r = Besaran koefisien korelasi antara kebiasaan bermain game online dengan motivasi belajar siswa diambil dari penelitian Wulantika (2017) yakni sebesar 0,510.

Dengan demikian, jumlah sampel minimal pada penelitian ini yaitu:

$$n = \left(\frac{(Z\alpha + Z\beta)^2}{0,5 \ln \frac{1+r}{1-r}} \right) + 3$$

$$n = \left(\frac{(1,96 + 0,846)^2}{0,5 \ln \frac{1+0,510}{1-0,510}} \right) + 3$$

$$n = \left(\frac{2,806}{0,5 \ln \frac{1,510}{0,490}} \right)^2 + 3$$

$$n = \left(\frac{2,806}{0,563} \right)^2 + 3$$

$n = 27,864$ dibulatkan menjadi 28 responden

Perhitungan jumlah sampel di atas ditambah dengan 10% dari sampel dengan hasil menjadi 31 responden. Pengambilan sampel (*sampling*) dilakukan menggunakan metode *stratified random sampling*. Jumlah siswa kelas III yakni 27 siswa, kelas IV sejumlah 31 siswa, dan kelas V sejumlah 31 siswa. Sehingga jumlah sampel secara proporsional sebagai berikut:

$$\text{Kelas III} = \frac{27}{89} \times 31 = 9 \text{ siswa (pembulatan)}$$

$$\text{Kelas IV} = \frac{31}{89} \times 31 = 11 \text{ siswa (pembulatan)}$$

$$\text{Kelas V} = \frac{31}{89} \times 31 = 11 \text{ siswa (pembulatan)}$$

b. Teknik sampling

Teknik sampling pada studi ini yakni *purposive sampling*, adalah suatu cara untuk menentukan sampel yang diambil dari populasinya yang menjadi perwakilannya (Nursalam, 2013). Terdapat beberapa kriteria inklusi dan eksklusi sampel pada studi ini yaitu:

1) Kriteria inklusi:

- f. Siswa memiliki kebiasaan bermain *game online*
- g. Siswa bersedia sebagai responden.

2) Kriteria eksklusi:

- a. Siswa tidak bisa ditemui saat penelitian dilakukan
- b. Siswa sedang dalam keadaan sakit

D. Variabel Penelitian

Variabel ialah semua hal yang hendak dijadikan objek pengamatan pada sebuah studi (Sandu & Muhammad, 2015). Terdapat beberapa macam tipe variabel, meliputi :

1. Variabel Independen

Variabel ini adalah variabel yang menyebabkan perubahan pada variabel dependennya (Sandu & Muhammad, 2015). Variabel Independent pada studi ini yakni kebiasaan bermain game online.

2. Variabel Dependen

Variabel ini ialah variabel yang menjadi dampak atas pengaruh dari variabel independen (Sandu & Muhammad, 2015). Variabel Dependen pada studi ini yakni motivasi belajar anak SD kelas III, IV dan V pada dimasa pandemi COVID-19 di SD Muhammadiyah Bantul Yogyakarta.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu suatu obyek atau konsep yang dapat diukur secara akurat agar hasil analisis mencerminkan fakta yang sebenarnya (Sugiyono, 2016).

Tabel 3.1
Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Hasil ukur
Variabel bebas Kebiasaan Bermain Game Online	Suatu kebiasaan anak di Sd Muhammadiyah bantul yang menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk melakukan game online yg menggunakan internet	Kuisoner diadopsi dari penelitian Wulantika (2017)	Ordinal	Sering >60 Kadang-kadang 40-<60 Tidak pernah <40
Variabel terikat Motivasi Belajar	Dorongan atau kekuatan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar anak untuk meningkatkan belajar.	Kuisoner diadopsi dari penelitian Wulantika (2017)	Ordinal	Rendah <40 Sedang 40-<60 Tinggi >60

1. Menentukan nilai rerata skor maksimum dan minimum

Skor minimal= 20

Skor maksimal = 80

Mean = (nilai maksimal + nilai minimal) : 2

$$= 80 + 20$$

$$= 100 : 2 = 50$$

2. Menentukan Range

Range = nilai maksimal – nilai minimal

$$= 80 - 20$$

$$= 60$$

3. Menentukan Standar Deviasi (SD)

$$SD = \frac{Range}{6}$$

$$= \frac{60}{6}$$

$$= 10$$

4. Menyusun hasil ukur

Tinggi = (x) mean \geq +1SD

$$(x) 50 + 10$$

$$(x) \geq 60$$

Sedang = mean-1SD \leq X < mean+1SD

$$50-10 \leq X < 50+10$$

$$40 \leq - < 60$$

Rendah= (x) < mean – 1SD

$$(x) 50 - 10$$

$$(x) < 40$$

F. Alat dan Metode Pengumpulan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data dalam studi ini dengan alat ukur berupa kuesioner tersusun atas tiga bagian, yaitu: 1) berisi tentang identitas dan

karakteristik responden, 2) mengenai *game online* dan 3) mengenai motivasi belajar

a. Instrumen kebiasaan bermain *game online*

Instrumen ini berupa kuesioner diadopsi dari penelitian Wulantika (2017) yang berupa pernyataan tertutup sebanyak 20 item pernyataan. Kuesioner ini disusun berdasarkan skala likert dengan 4 pilihan jawaban antara lain selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Jawaban pertanyaan *favourable*, bila responden menjawab selalu diberikan nilai 4, sering diberikan nilai 3, kadang diberikan nilai 2, dan tidak pernah diberikan nilai 1. Jawaban pernyataan *unfavourable*, bila responden menjawab selalu diberikan nilai 1, sering diberikan nilai 2, kadang-kadang diberikan nilai 3, dan tidak pernah diberikan nilai 4. Kuesioner game online dapat dirinci pada Tabel 3.2.:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Kuesioner Kebiasaan Bermain *Game Online*

No	Indikator	No. aitem		Jml
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Bermain game online satu sampai dua hari dalam satu minggu dan bermain game online kurang dari tiga jam per-hari	-	1,3	2
2.	Bermain game online lebih dari empat hari dalam satu minggu dan bermain game online selama empat jam per-hari	2,4	-	2
3.	Bermain game online yang sifatnya menantang (bertempur melawan musuh) (MMORPG)	5		1
4.	Bermain game online yang sifatnya mendapat profit/ keuntungan bagi karakter virtual. (MMORTS)	6		1
5.	Bermain game online yang sifatnya peperangan menggunakan senjata tembak (MMOFPS)	7		1
6.	Dampak positif bermain game online	8,9,10,11,12		5
7.	Dampak negatif bermain game online.		13,14,15,16, 17,18,19,20	8
	Total	10	10	20

b. Instrumen motivasi belajar

Instrumen motivasi belajar berupa kuesioner diadopsi dari penelitian Instrumen Wulantika (2017) yang berupa pernyataan tertutup sebanyak 20 item pernyataan. Kuesioner ini disusun berdasarkan skala likert dengan 4 jawaban alternatif antara lain: selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Jawaban pertanyaan favourable, bila responden menjawab selalu diberikan nilai 4, sering diberikan nilai 3, kadang diberikan nilai 2, dan tidak pernah diberikan nilai 1. Jawaban pernyataan unfavourable, bila responden menjawab selalu diberikan nilai 1, sering diberikan nilai 2, kadang-kadang diberikan nilai 3, dan tidak pernah diberikan nilai 4. Kuesioner motivasi belajar dapat dirinci dalam Tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Kuesioner Motivasi Belajar

No	Indikator	No. aitem		Jml
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1,4,5	2,3	5
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	6,7,8,9	-	4
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	11	10	2
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	12,13	14,15	5
5.	Lingkungan belajar yang kondusif		16	
6.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	-	17,18,19,20	4
Total		10	10	20

2. Metode Pengumpulan Data

Pada studi ini, sumber data yang dipakai yakni data primer dan sekunder. Data primer ialah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitiannya (Azwar, 2010). Data primer dalam studi ini diperoleh dari responden, dimana responden akan menjawab beberapa pertanyaan yang disusun peneliti berupa kuesioner.

Pengumpulan data primer dilakukan dengan terlebih dahulu menetapkan subyek yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan peneliti. Selanjutnya, peneliti mengajukan *informed consent* terhadap wali

kelasnya agar ditandatangani. Selanjutnya menyebarkan kuesioner ke para siswa agar menjawab beberapa pertanyaan yang tertulis di dalam kuisisioner. Pengambilan data ini dilakukan dengan cara *online* dengan menggunakan Google.form, selanjutnya peneliti memberikan link ke para siswa melalui Whatsapp group. Apabila data terkumpul selanjutnya dilakukan tabulasi data dalam bentuk excel kemudian dilakukan analisis menggunakan SPSS.

Data sekunder yaitu data yang didapatkan melalui wali kelas, dimana data ini berupa dokumentasi ataupun laporan tertulis (Azwar, 2010). Data sekunder dalam studi ini mencakup jumlah siswa SD Muhammadiyah Bantul tahun ajaran 2020/2021.

G. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur (Notoatmodjo, 2010). Penilaian validitas instrumen dengan menggunakan perhitungan korelasi *Product Moment* dari Pearson dengan *level of confidence interval* 95% atau dengan tingkat kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$) dengan rumus korelasi *product moment* maka tidak perlu uji validitas (Arikunto, 2010).

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan Wulantika (2017) pada variabel kebiasaan bermain game online terhadap 32 responden, maka didapatkan dari 20 aitem pernyataan seluruhnya valid dengan koefisien korelasi aitem total (rit) terendah 0,353 pada aitem nomor 11 dan koefisien korelasi aitem total (rit) tertinggi 0,597 pada aitem nomor 10.

Hasil uji validitas variabel motivasi belajar yang dilakukan Wulantika (2017) terhadap 32 responden didapatkan 20 aitem valid dengan koefisien korelasi aitem total (rit) terendah 0,375 pada aitem nomor 4 dan koefisien korelasi aitem total (rit) tertinggi 0,759 pada aitem nomor 17.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana satu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan (Notoadmojo, 2010). Penilaian reliabilitas instrument fungsi keluarga dengan menggunakan rumus *Alpha (test σ)*. Koefisien reliabilitas instrumen angkanya berada pada rentang 0 sampai 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien reliabilitas $\alpha > 0,60$ dengan rumus *Alpha* maka tidak perlu uji reliabilitas (Arikunto, 2010).

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan Wulantika (2017) terhadap variabel kebiasaan bermain game online diperoleh indeks reliabilitas alat ukur sebesar 0,83, sedangkan pada variabel motivasi belajar diperoleh indeks reliabilitas alat ukur sebesar 0,89.

H. Metode Pengolahan dan Analisa Data

1. Metode Pengolahan Data

Notoadmojo (2012), membagi 5 tahap pengolahan data dan langkah-langkahnya dengan menggunakan perangkat lunak komputer sebagai berikut:

a. Penyuntingan (*Editing*)

Penyuntingan dilakukan untuk pemeriksaan ulang kuesioner yang sudah diisi oleh responden dan dicek kelengkapan, kejelasan dan konsistensinya mulai dari inisial, umur, jenis kelamin, game online, dan motivasi belajar.

b. Pengkodean (*Coding*)

Peneliti membuat kode *numeric* (angka) pada masing-masing data dengan menggunakan beberapa kategorik. Pengkodean pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Umur siswa
 - a) 09-10tahun
 - b) 10-11 tahun

- 2) Jenis kelamin siswa
 - a) Laki-laki kode 1
 - b) Perempuan kode 2

 - 3) Kebiasaan bermain game online
 - a) Tinggi kode 1
 - b) Sedang kode 2
 - c) Rendah kode 3
 - 4) Motivasi belajar
 - a) Rendah kode 1
 - b) Sedang kode 2
 - c) Tinggi kode 3
- c. *Data Entry*
- Data yang telah terkumpul meliputi nama, umur, jenis kelamin, game online, dan motivasi belajar, kemudian membuat distribusi frekuensi sederhana atau dengan membuat tabel kontingensi.
- d. *Tabulating*
- Menyusun data dalam bentuk tabel. Tabel adalah salah satu bentuk data dengan cara memasukan angka-angka ke dalam kotak-kotak bernomor.
- e. *Cleaning*
- Cleaning* adalah suatu teknik pembersihan data yang sudah dimasukkan untuk memastikan bahwa data telah bebas dari kesalahan-kesalahan.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis *univariate*

Analisis *univariate* dilakukan terhadap variabel penelitian dengan cara menghitung persentase game online serta persentase motivasi belajar. Adapun rumus analisa data *univariate* adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = prosentase (%)

f = jumlah hasil

n = jumlah keseluruhan data

b. Analisis *bivariate*

Penelitian bivariat dilakukan untuk mengetahui Hubungan Kebiasaan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Muhammadiyah Bantul. Data yang digunakan dalam penelitian ini berskala ordinal dan hubungannya asimetris, maka uji statistik yang digunakan adalah uji *Somers' d* (Priyono, 2008).

I. Etika Penelitian

Etika merupakan ilmu atau pengetahuan yang membahas tentang manusia, terkait dengan perilakunya terhadap manusia, oleh karena itu penelitian yang menggunakan manusia sebagai subjek tidak boleh bertentangan dengan etika (Notoatmodjo, 2012). Penelitian ini sudah memenuhi uji kelayakan etik di Komite Etik Penelitian Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta pada tanggal 01 Juli 2021 dengan Nomor: Skep/0166/KEPK/VII/2021. Menurut Dharma (2011) secara umum terdapat empat prinsip utama dalam etika penelitian keperawatan. Menghormati harkat dan martabat manusia (*respect for human dignity*).

1. *Informed Consent* (Lembar Persetujuan)

Informed Consent adalah lembar persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian.

2. *Confidently* (Kerahasiaan)

Informasi yang telah didapatkan dari responden dijamin kerahasiaanya oleh peneliti.

3. *Anomity* (Tanpa Nama)

Identitas nama responden tidak dicantumkan pada lembar pengumpulan data dan hanya diberikan kode tertentu (Hidayat, 2010).

J. Rencana Jalannya Penelitian

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti menentukan tema untuk skripsi penelitian
- b. Konsultasi judul dengan dosen pembimbing, pencarian literature, konsultasi dengan pembimbing.
- c. Mengurus surat izin penelitian dari Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- d. Mengurus Surat Izin Etik ke Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- e. Melakukan penelitian di Sd Muhammadiyah Bantul Yogyakarta
- f. Proses penyusunan skripsi BAB I, BAB II, BAB III , BAB IV dan BAB V
- g. Melakukan konsultasi Skripsi dengan dosen pembimbing
- h. Melakukan ujian Skripsi dengan dosen penguji dan dosen pembimbing
- i. Revisi skripsi, persetujuan dan pengesahan dari dosen penguji dan dosen pembimbing.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti memberikan surat izin penelitian dan surat etik ke Sd Muhammadiyah Bantul
- b. Peneliti menunggu balasan dari pihak sekolah
- c. Dari pihak kepala sekolah menyuruh peneliti menghubungi wali kelas masing-masing untuk di lakukan penelitian
- d. Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan melalui via *zoom* kelas III, IV dan V
- e. Peneliti membagikan link kuesioner yang berisi 2 bagian, yaitu (*informed consent*) dan pertanyaan kuesioner. Pada sekitaran bulan juli 2021 jenis *google form* dengan menggunakan aplikasi *whatsapp* pada grup kelas masing-masing responden penelitian.
- f. Pelaksanaan penelitian telah di bantu oleh 3 orang wali murid kelas III, IV dan V yang telah menjadi asisten dalam penelitian. Tugas asisten penelitian yaitu membantu penelitian dalam mengumpulkan data-data responden.

- g. Setelah selesai mengisi kuesioner, responden mengelompokkan ke dalam group yang sudah selesai mengisi kuesioner.
 - h. Peneliti mengecek kelengkapan jumlah sampel yang telah diisi oleh responden. Jika jumlah sampel yang diperlukan belum terpenuhi maka peneliti menghubungi responden yang belum mengisi dengan chat pribadi *whatsapp* dengan memberikan link yang berisi kuesioner yang sama.
3. Tahap Akhir
- a. Melakukan analisis hasil penelitian
 - b. Menuliskan hasil uji statistik dan pembahasan di dalam skripsi
 - c. Melakukan bimbingan dengan dosen terkait hasil penelitian dan revisi skripsi.