

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian korelasional yang bertujuan menemukan hubungan variabel terikat terhadap variabel bebas merupakan metode penelitian ini.

1. Variabel bebas (independen) : Intensitas Bermain *Game Online*
2. Variabel Terikat (dependen) : Motivasi Belajar

B. Definisi Operasional

1. Motivasi Belajar

Seberapa besar motivasi yang di miliki siswa sangat mempengaruhi kualitas perilaku yang di tunjukannya dalam belajar maupun aspek kehidupan lainnya. Menurut Uno (2017) menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan, intrinsik dan ekstrinsik, yang mendorong mereka untuk melakukan suatu tindakan. Dorongan ini didukung oleh beberapa indikator, seperti adanya kebutuhan dan hasrat untuk berhasil, impian daan harapan akan masa depan, penghargaan, lingkungan belajar yang mendukung serta kegiatan belajar yang menarik.

2. Intensitas bermain *game online*

Intensitas bermain game online disini merupakan seberapa seringnya seseorang memainkan game online dan lamanya waktu yang kerahkan siswa tersebut untuk memainkannya dengan tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah durasi yang dipakai untuk melakukan kegiatan bermain game online dengan dorongan emosi seperti semangat dan gigih. Horrigan (2002) menjelaskan bahwa dalam intensitas bermain *game online* seseorang, terdapat dua hal mendasar yang perlu diamati, yaitu frekuensi penggunaan dan lama menggunakan tiap kali mengakses permainan yang dilakukan oleh pemainnya.

C. Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri sebagai subjek yang pengambilan sampelnya dengan *non probability sampling* dan pendekatan sampling jenuh. Menurut azwar (2020) *sampling* jenuh yaitu metode pengambilan sampel yang melibatkan seluruh populasi yang ditentukan untuk dijadikan sampel penelitian, yang disini karakteristik berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Total sampel penelitian ialah 147 siswa dengan sampel yang digunakan adalah siswa kelas 7 sebanyak 57 siswa dan kelas 8 dan 9 sebanyak 90 siswa di SMP Kristen YBPK TambakAsri.

D. Metode Pengumpulan

Tahap pertama yang dipersiapkan untuk pelaksanaan penelitian ini ialah menentukan alat ukur untuk pengumpulan data penelitian. Azwar (2020) menjelaskan bahwa fokus pengumpulan data yang berisikan perolehan angka dari pengukuran, kemudian data diolah dengan metode analisis statistik disebut dengan penelitian kuantitatif. Skala psikologi merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian ini, menurut Azwar (2020) menjelaskan skala psikologi adalah Stimulus yang disajikan berbentuk pertanyaan yang tidak secara eksplisit menunjukkan atribut yang akan diukur, tetapi mengungkapkan indikator perilaku dari atribut tersebut. Berikutnya untuk menilai pendapat, sikap, dan pandangan seseorang atau sekelompok orang, digunakanlah skala *likert* dalam penelitian ini.

1. Skala Motivasi Belajar

Skala motivasi belajar dengan jumlah 20 aitem ini disusun berdasarkan motivasi belajar Uno oleh Ginting (2024) yang dimodifikasi bagian kata untuk disesuaikan dengan populasi siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. Skala ini memiliki koefisien 0,849, menunjukkan tingkat keandalan yang tinggi. Jawaban yang digunakan dengan 4 alternatif pilihan yaitu, Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Berikut *Blueprint* skala Motivasi belajar.

Tabel 3.2 Blueprint Skala Motivasi Belajar

Aspek	Indikator	aitem		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Intrinsik	Adanya hasrat dalam keinginan berhasil	1,2,5,13	-	4
	Adanya dorongan sebagai kebutuhan dalam belajar	-	6,11,14	3
	Adanya harapan untuk mewujudkan cita-cita masa depan	4,7	8,9,17	5
Ektrinsik	Adanya penghargaan dalam belajar	-	15,20	2
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	10,16,19	12	4
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	-	3,18	2
Total				20

2. Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Skala intensitas bermain *game online* dari teori Horrihan yang disusun oleh Nugroho (2020) kemudian dimodifikasi bagian kata untuk disesuaikan dengan populasi siswa SMP Kristen YBPK Tambakasri. dengan kesesuaian aitem untuk skala intensitas bermain *game online* ini yaitu 23 aitem yang mempunyai koefisien 0,918, dengan tingkat keandalan tinggi. Jawaban yang digunakan dengan 4 alternatif pilihan yaitu, Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Skala ini disusun menggunakan pendekatan skala *likert*. Berikut *Blueprint* skala Intensitas Bermain *Game Online*.

Tabel 3.4 Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online

Aspek	Indikator	Item		Total
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain <i>game online</i> daripada beraktivitas di luar	4, 5, 8, 11	19	11
	Mendahulukan <i>gameonline</i> daripada aktivitas lain	9, 10, 12, 13	17, 18	
Lama Waktu	Bermain <i>game online</i> saat waktu luang	1, 3, 16, 20	7	12
	Bermain <i>game online</i> setiap hari	2, 6, 21	22	
	Lupa waktu	14, 15, 23	-	
Total				23

E. Metode Analisis Data

Sugiyono (2023) menjelaskan analisis data adalah metode mengumpulkan dan menyusun data yang didapat untuk menarik kesimpulan tertentu. Statistik dan aplikasi SPSS versi 27 untuk *Windows* digunakan untuk analisis data penelitian. Karena statistika memberikan alat untuk memproses dan mengolah data yang didapatkan dan statistik menjadi dasar yang penting dalam penelitian kuantitatif.

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan distribusi data normal yang disini peneliti menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* untuk menguji normalitas data. Sehingga, data yang dapat dinyatakan terdistribusi normal, jika skor p melebihi 0,05. Sebaliknya, apabila skor

p kurang dari dari 0,05 maka bisa dikatakan data yang diperoleh tidak terdistribusi dengan normal (Azwar, 2020).

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah uji yang digunakan untuk menentukan bagaimana kedua variabel saling berhubungan. Penelitian ini menggunakan tes *for linearity* yang dibantu dengan program statistik SPSS 27 untuk *windows*, dengan data dapat dinyatakan linear apabila skor signifikansinya melebihi 0,05, begitupun sebaliknya (Azwar, 2020).

2. Uji Hipotesis

Ketika uji asumsi telah dilakukan, selanjutnya pengujian hipotesis, yaitu untuk melihat apakah pernyataan awal peneliti dapat diterima atau ditolak. Hipotesis yang digunakan bersifat negatif, artinya dimana peningkatan skor X akan membuat turunnya skor Y dan begitupun sebaliknya (Azwar, 2020).

Variabel akan dikatakan signifikan, jika hasil dari signifikan kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Uji hipotesis dilakukan melalui statistik SPSS 27 *for windows* dengan *pearson product moment* sebagai metode statistik yang digunakan untuk mengevaluasi hipotesis, ketika variabel kedua data identik maka koefisien korelasi diperoleh untuk mengidentifikasi hubungan dan mendukung asumsi kekuatan hubungan dari variabel yang diteliti. Ketika

hasil uji normalitas memperlihatkan jika data tidak terdistribusi secara normal, maka uji korelasi *Spearman's Rho* dipilih sebagai metode analisis. Metode ini merupakan uji *non-parametrik* yang tepat untuk mengukur hubungan diantara dua variabel tanpa mengasumsikan distribusi data yang normal

F. Kredibilitas

Validitas dan reliabilitas alat ukur akan diuji untuk menjamin reliabilitasnya. Tujuan pengujian kredibilitas adalah untuk memastikan bahwa aitem-aitem skala merupakan sumber terpercaya untuk dilakukannya penelitian.

1. Uji validitas

Azwar (2020), menjelaskan uji validitas dalam sebuah penelitian sangat penting. Penelitian ini, validitas yang dipakai ialah validitas isi dengan menggunakan pengembangan instrumen atau penggunaan kisi-kisi instrumen yang dapat membantu menunjang validitas. Validitas isi adalah jenis validitas yang dinilai menggunakan penilaian ahli dan analisis logis untuk menentukan apakah konten tes dapat diterima atau relevan (Azwar, 2020). Penelitian ini, menerapkan uji validitas isi dengan teknik statistik Aikens' V dan koefisien Aikens' V berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh beberapa ahli pada aitem untuk menentukan seberapa baik aitem menangkap struktur yang diukur. Rumus dari Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum S}{n(c-1)}$$

Dengan keterangan :

$$S = r - lo$$

lo = Angka *rating* yang terendah (dalam hal ini = 1)

c = Angka *rating* yang tertinggi (dalam hal ini = 4)

r = Angka *rating* yang diberikan oleh ahli

2. Uji Reliabilitas

Azwar (2020) mengatakan bahwa reliabilitas merupakan ukuran bahwa alat ukur tersebut akurat dalam melakukan pengukuran. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa instrumen tersebut akan memberikan hasil yang serupa setiap kali digunakan untuk mengukur objek yang sama. Dalam menguji reliabilitas digunakan rumus *Cronbach Alpha*. Koefisien reliabilitas dengan rentang 0-1 digunakan untuk menilai reliabilitas alat ukur penelitian ini. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan koefisien reliabilitas mendekati 1, begitupun sebaliknya, semakin mendekati 0 koefiesiennya, maka reliabilitasnya semakin rendah. Nilai reliabilitas dikatakan baik apabila minimal berada pada kisaran 0,8 (Azwar, 2020). *Statistical Packages for Social Sciences* versi 27 untuk *Windows* digunakan untuk perhitungan reliabilitas dalam penelitian ini.

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukannya seleksi aitem, yaitu untuk memisahkan aitem yang memenuhi persyaratan psikometrik dari aitem yang memerlukan perbaikan atau yang dihapus (Azwar, 2020). Beda aitem dapat

diukur dengan hubungan diantara distribusi skor dari aitem pada distribusi skor total. Aitem bisa diterima ketika koefisien aitem-total mencapai 0,3, sementara aitem dengan koefisien dibawah 0,300 dapat dianggap sebagai aitem dengan daya beda yang rendah studi ini mengaplikasikan bantuan statistik SPSS 27 for Windows digunakan dalam perhitungan reliabelitas.

G. Rancangan Penelitian

1. Prosedur Penelitian

a. Persiapan Penelitian

Pertama peneliti melakukan observasi lapangan untuk menemukan permasalahan yang ada, kemudian setelah mendapatkan permasalahan untuk diangkat menjadi penelitian, peneliti dilanjut dengan pembuatan rumusan masalah berdasar hasil yang didapat disertai data penelitian lainnya hingga menjadi variabel yang akan diteliti. Terakhir peneliti memulai melakukan pembuatan proposal sesuai permasalahan yang didapat dari variabel yang diteliti.

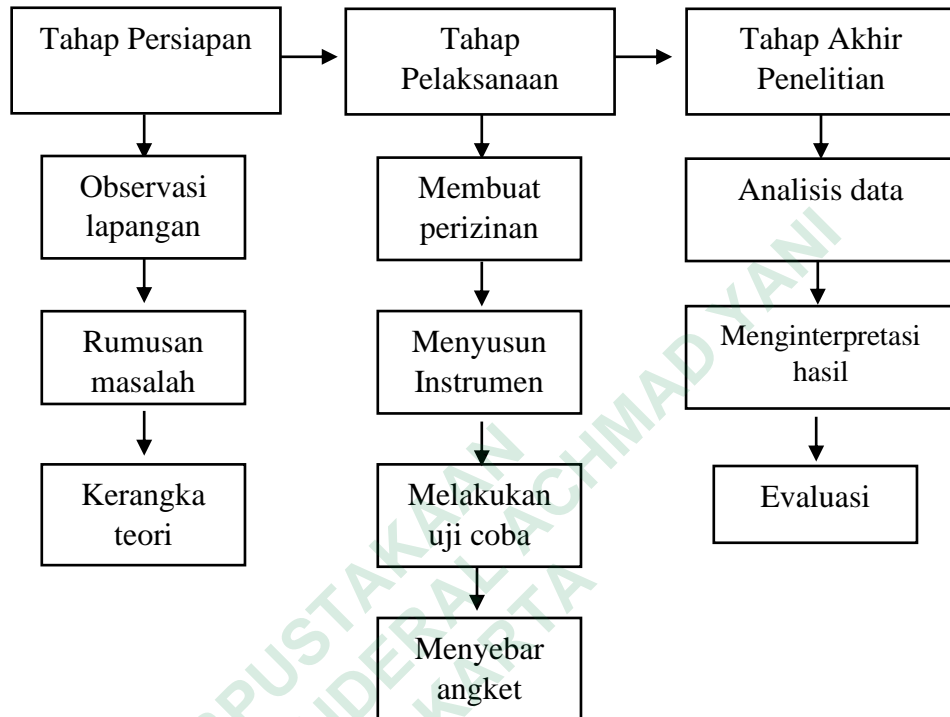
b. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini diawali dengan peneliti membuat acuan, yaitu proposal penelitian terlebih dahulu. Setelah proposal penelitian sudah tersusun, proposal ini lah yang akan dijadikan pedoman peneliti dalam pengambilan data. Setelah itu peneliti melakukan penyusunan skala, setelah skala dibuat peneliti melakukan uji keterbacaan dan uji Aiken's V untuk validitas aitem. Setelah dilakukannya uji validitas, peneliti melakukan pengambilan sampel

penelitian dan melakukan pemilihan aitem. Setelah itu peneliti melakukan pelaksanaan pengambilan data dengan aitem-aitem yang sudah di seleksi, pengambilan data dilakukan dengan penyebaran skala yang berisi aitem-aitem yang sudah dipilih.

c. Tahap Akhir Penelitian

Terakhir melakukan analisis data yang telah didapat, menggunakan SPSS versi 27 untuk *Windows* sebagai media analisa. Untuk analisis yang dilakukan yaitu uji asumsi, uji kreadibilitas, dan uji hipotesis. Kemudian menginterpretasikan analisis data. Setelah itu hasil akan di evaluasi agar mengetahui hasil dari hipotesis.



Gambar 3.1 Rancangan penelitian