

BAB IV

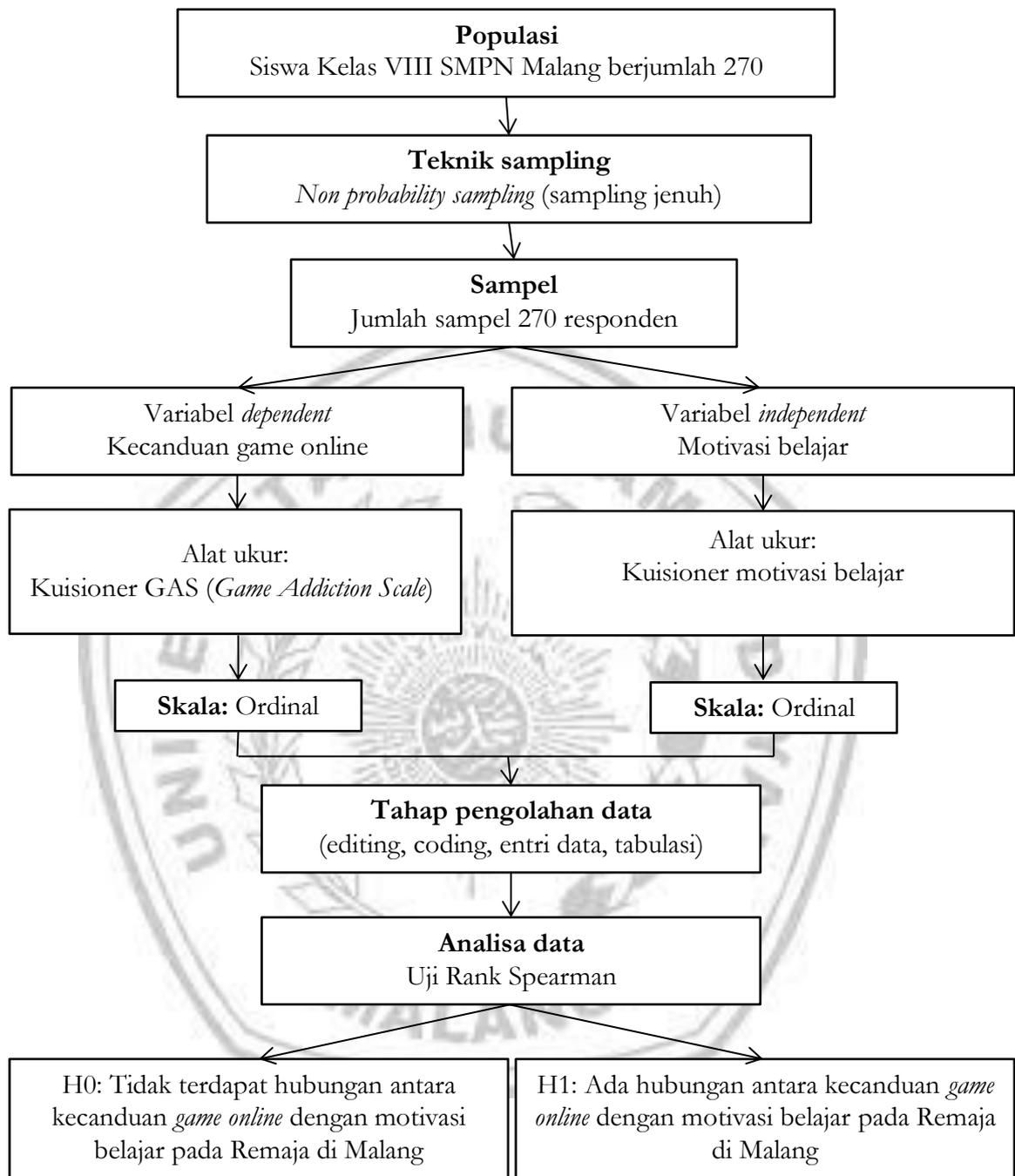
METODE PENELITIAN

4.1. Desain Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu proses sistematis serta objektif dalam mengumpulkan, mengorganisasi, menganalisis, serta menginterpretasikan data untuk menjawab pertanyaan hipotesis (Herdayati et al., 2019). Metode yang dipakai penelitian kuantitatif dengan desain korelasional yang bertujuan mempelajari hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian ini menggunakan analisis *cross-sectional* untuk mengevaluasi suatu kejadian tertentu pada waktu tertentu, sehingga identifikasi variabel bebas dan terikat dapat dilakukan secara bersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *game online* terhadap motivasi belajar pada remaja di Malang.

4.2. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian didefinisikan sebagai garis besar, desain, atau model konseptual dari hipotesis dan variabel yang akan diteliti (Ibrahim & Rahmati, 2021).



Gambar 4. 1 Kerangka Penelitian

4.3. Populasi, Sampel, Dan Teknik Penelitian

4.3.1. Populasi penelitian

Populasi mengacu pada semua subjek yang diteliti. Menurut Elfrianto dkk. (2022), populasi merupakan sekelompok individu dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi sebanyak 270 siswa kelas VIII dari SMPN di Malang, dengan 124 pria dan 149 perempuan. Penelitian ini mengambil siswa kelas VIII untuk dijadikan responden karena siswa kelas VIII memiliki tingkat adaptasi yang stabil. Selain itu, kelas 8 rata-rata berusia 13 sampai 15 tahun sesuai dengan teori John Piaget. Dimana pada usia 13 sampai 15 tahun sudah memasuki ke tahap operasi formal yang ditandai dengan kemampuan untuk menguji hipotesis terhadap suatu masalah (Kamila et al., 2022)

4.3.2. Sampel penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki karakteristik sesuai dengan penelitian. Sampel penelitian ini terdiri dari seluruh populasi. Sampel sebanyak 159 anak kelas 8 SMPN di Malang.

4.3.3. Teknik sampling

Pengambilan sampling merupakan strategi yang meliputi tahapan untuk memutuskan beberapa banyak kelompok sampling yang akan dipilih dengan memilih unit-unit untuk dijadikan sampel (Elfrianto et al., 2022). Dalam penelitian ini, *non-probability* sampling digunakan untuk menentukan ukuran sampel, sedangkan metode sampling jenuh digunakan sebagai kriteria

pemilihan. Menurut Sugiyono (2019), sampling jenuh merupakan metode yang paling efektif untuk mengumpulkan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Peneliti mengevaluasi sampel berdasarkan kriteria berikut:

1. Kriteria Inklusi adalah ciri yang dimiliki oleh anggota populasi sehingga dapat dijadikan sebagai responden. Kriteria inklusi yang diambil diantaranya:
 - a. Siswa kelas 8 berusia 13-15 tahun di Malang
 - b. Siswa yang bermain game online > 4 jam setiap harinya.
 - c. Siswa yang bermain game online selama 6 bulan terakhir
2. Kriteria Eksklusi adalah karakteristik populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel. Kriteria eksklusi sebagai berikut:
 - a. Siswa kelas 8 yang tidak hadir pada saat pengambilan data/tidak masuk sekolah
 - b. Siswa yang tidak bersedia menjadi responden.

4.4. Identifikasi Variabel

1. Variabel independent (bebas)

Variabel bebas memiliki dampak terhadap variabel lainnya (Djaali, 2021).

Variabel bebas yaitu kecanduan game online.

2. Variabel dependent (terikat)

Variabel terikat sebagai akibat dari hubungan antara dua variabel atau sebagai variabel yang terjadi setelah variabel lain terjadi (Djaali, 2021).

Variabel terikat yaitu motivasi belajar.

4.5. Definisi Operasional

Definisi operasional mendeskripsikan variabel berdasarkan konsep teoretis, tetapi cukup fleksibel untuk digunakan oleh peneliti atau orang lain (Hikmawati, 2020).

Tabel 4. 1 Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala	Hasil Ukur
Kecanduan game online	Kuisisioner kecanduan game online yang diukur dengan skala ordinal. Data diperoleh dari 21 pertanyaan dengan skor yaitu: TP: Skornya 1 JR: Skornya 2 S: Skornya 3 SS: Skornya 4	Kuisisioner GAS (<i>Game Addiction Scale</i>)	Ordinal	1. Ringan = 0-28 2. Sedang = 29-56 3. Berat = 57-84
Motivasi belajar	Kuisisioner motivasi belajar yang diukur dengan skala ordinal. Data diperoleh dari 30 pertanyaan dengan skor yaitu: SL: Skornya 4 S: Skornya 3 KK: Skornya 2 TP: Skornya 1	Kuisisioner motivasi belajar	Ordinal	1. 25-43 = Kurang Baik 2. 44-62 = Cukup Baik 3. 63-81 = Baik 4. 82-100 = Sangat Baik

4.6. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di SMPN 11 Malang. Pelaksanaan penelitian bulan September 2024.

4.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian didefinisikan sebagai alat untuk menganalisis fenomena sosial maupun alam (Hikmawati, 2020). Instrumen dalam riset ini berupa kuisisioner GAS dan motivasi belajar. Berikut adalah kuisisioner yang dipakai:

4.7.1. Kuisisioner GAS

Skala Kecanduan Game (GAS) dikembangkan oleh J. S. Lemmens dkk. (2009) dan terdiri dari 21 item dengan 84 sebagai jawaban terbanyak

menggunakan skala *likert*. Kuisisioner GAS digunakan untuk mengetahui tingkat kecanduan game online. Terdapat 21 pertanyaan dengan 7 kriteria diantaranya *salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict dan problems*. Jumlah total item dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Kecanduan ringan = 0-28
2. Kecanduan sedang = 29-56
3. Kecanduan berat = 57-84

4.7.2. Kuisisioner Motivasi Belajar

Kuisisioner motivasi belajar dengan mengadopsi penelitian lain dari naskah skripsi Fitriana (2016) yang tiap butir pertanyaan tersebut memiliki skor maksimal 4 untuk tiap butir pertanyaan. Indikator motivasi belajar yang digunakan menurut Uno (2013) yang meliputi:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Pada angket penelitian ini terdapat 25 butir pertanyaan, sehingga apabila dikalikan dengan skor maksimal tiap butir pertanyaan diperoleh skor maksimal dari seluruh pertanyaan yang ada pada angket yaitu 100. Berikut kategori motivasi belajar berdasarkan perhitungan jumlah item pertanyaan:

1. 25-43 = Kurang Baik
2. 44-62 = Cukup Baik
3. 63-81 = Baik
4. 82-100 = Sangat Baik

4.8. Uji Validitas Dan Uji Reabilitas

Kuisisioner merupakan alat pengumpul data yang digunakan dalam riset ataupun penelitian. Agar data yang didapat valid dan reliabel, peneliti harus mempertimbangkan uji validitas dan reliabilitasnya.

4.8.1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan pengujian kuisisioner untuk melihat alat yang dipakai untuk penelitian dapat akurat menganalisis data yang diinginkan (Alamsyahbana et al., 2023). Uji validitas sangat penting bagi peneliti dikarenakan untuk memastikan alat ukur yang digunakan sudah valid sebagai alat ukur, apabila salah dalam menggunakan alat ukur maka akan berakibat fatal dalam penelitian. Kuisisioner GAS (*Game Addictional Scale*) telah diuji validitas oleh Silva (2020) dengan menggunakan *face validity* oleh Ns. I Gusti Agung Tresna Wicaksana dan Ns. Yustina Ni Putu Yusniawati, S.Kep.,M.Kep dinyatakan valid. *Face validity* yang dilakukan dengan pembimbing yang *expert* dibidangnya dilakukan selama 2 minggu hingga dinyatakan valid dan layak. Kuisisioner motivasi belajar telah diuji coba oleh Fitriana (2016) dengan nilai rhitung $(0,356 - 0,666) > 0,355$ sehingga kuisisioner layak untuk digunakan penelitian dengan 25 item pertanyaan dinyatakan valid.

4.8.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui variabel mana yang dapat digunakan sebagai indikator (Sari et al. 2022). Kuisisioner GAS (*Game Addictional Scale*) telah diuji reliabilitas oleh Carmelita Gusmão Da Silva (2021) dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,93 menunjukkan interaksi positif antara responden dan item dalam kategori relevan. Kuisisioner motivasi belajar adopsi dari skripsi Fitriana (2016) menunjukkan *Cronbach's Alpha* 0,778 dimana kuisisioner memiliki reliabilitas yang tinggi (lebih tinggi dari 0,70). Dengan demikian, angket motivasi belajar mempunyai reliabilitas yang tinggi serta boleh digunakan untuk pengumpulan data.

4.9. Proses Pengumpulan Data

4.9.1. Tahap persiapan

Peneliti membuat surat izin etik dan perizinan melakukan penelitian. Setelah itu peneliti melakukan perizinan kepada kepala sekolah SMPN di Malang dan menjelaskan proses pengambilan data penelitian. Selanjutnya, mempersiapkan *instrument* yang akan diberikan kepada responden. Pengambilan dan pengumpulan data didapatkan dari kuisisioner yang telah diisi responden dengan adanya izin dari calon responden.

4.9.2. Tahap pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan selama proses penelitian sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan *ethical clearance* di Universitas Muhammadiyah Malang untuk mendapatkan izin penelitian.

2. Peneliti menentukan sampel yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi antara semua siswa kelas delapan.
3. Peneliti memberitahukan tujuan dan pentingnya penelitian kepada responden.
4. Peneliti menginformasikan kepada siswa bahwa mereka telah terpilih sebagai responden penelitian.
5. Peneliti berkolaborasi dengan guru di setiap kelas untuk mendistribusikan link Google form ke setiap kelas.
6. Responden menerima tautan ke Google form dengan informasi rinci, tujuan penelitian, dan instruksi untuk menjadi responden.
7. Setelah mengisi link Google form, peneliti meninjau URL yang disediakan di bagian tanggapan.
8. Peneliti kemudian memasukkan, mengatur, dan menganalisis data.
9. Peneliti mengumpulkan data dari tautan Google Form dan menjaga keamanan serta kerahasiaan hanya dapat diakses oleh peneliti.
10. Setelah data terkumpul, peneliti menganalisa dengan aplikasi SPSS yang selanjutnya akan diinterpretasikan peneliti.

4.9.3. Tahap pengolahan data

Teori Notoatmojo (2018) mendefinisikan pengelolaan data merupakan proses yang terjadi setelah pengumpulan informasi. Pengumpulan data digunakan oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitiannya. Tahap pengolahan data meliputi:

1. *Editing*

Editing adalah proses transformasi data ke dalam format yang jelas dan mudah dipahami setelah dikumpulkan. Data – data yang belum lengkap dapat dilengkapi dengan melakukan pengambilan data ulang.

2. *Scoring & Coding*

Pada langkah ini, dilakukan penggantian data yang berisi kalimat atau huruf menjadi sebuah angka. Pengkodean dan pemberian skor melibatkan kecanduan game online, motivasi belajar, dan prestasi akademik. Pengkodean dalam penelitian ini diantaranya usia dan jenis kelamin.

Tabel 4. 2 Scoring dan Coding

No	Variabel	Kode	Kategori	Skor
1.	Usia	1	<13 thn	-
		2	13 - 15 thn	-
		3	> 15 thn	-
2.	Jenis kelamin	1	Laki – laki	-
		2	Perempuan	-
3.	Kecanduan game online	1	Ringan	0-28
		2	Sedang	29-56
		3	Berat	57-84
4.	Motivasi belajar	1	Kurang Baik	25-43
		2	Cukup Baik	44-62
		3	Baik	63-81
		4	Sangat Baik	82-100

3. Entri data.

Peneliti menganalisis data dalam jumlah besar dengan memakai program komputer SPSS. Peneliti akan memasukkan data karakteristik responden seperti usia, jenis kelamin, kecanduan game online, dan motivasi belajar.

4. Tabulasi

Pada tahap ini mengharuskan peneliti untuk mengatur semua

data yang tersedia ke dalam tabel untuk memudahkan analisis dan pelaporan. Tabulasi informasi akan berdampak pada temuan penelitian. Tabulasi berupa pembuatan tabel dengan karakteristik responden (Usia dan jenis kelamin) dan tabel kecanduan game, dan tabel motivasi belajar.

4.10. Analisa Data

Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis dan memilih statistik yang sesuai berdasarkan variabel penelitian. Jenis analisis data yang digunakan yaitu analisa univariat dan bivariat.

2.1.6 Analisa Univariat

Analisis univariat digunakan menganalisis variabel secara sistematis, dengan memperhatikan distribusi frekuensi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan frekuensi dan proporsi. Statistik deskriptif diantaranya nilai maks, min, rentang nilai, mean, median, modus dan standar deviasi (Swarjana, 2015).

2.1.7 Analisa Bivariat

Uji hipotesis digunakan untuk menganalisis apakah suatu hipotesis valid atau tidak. Dalam penelitian ini akan menggunakan *rank Spearman*.

1) Uji *Rank Spearman*

Metode analisa ini digunakan untuk menganalisis ada tidaknya hubungan antara variabel, jika ada hubungan maka berapa besar pengaruhnya. Menurut Sugiyono (2002:282) “korelasi *spearman rank* digunakan mencari atau untuk menguji signifikansi hipotesis asosiatif bila masing-masing variabel yang dihubungkan berbentuk ordinal, dan

sumber data antar variabel tidak harus sama”. Interpretasi output analisis korelasi *rank spearman* menjadi tiga tahap interpretasi :

- a) Melihat tingkat kekuatan (keeratan) hubungan antar variabel Hasil perhitungan tersebut kemudian dilihat keeratannya. menggunakan pedoman interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Kategori	Tingkat keeratan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,1000	Sangat kuat

- b) Melihat arah (jenis) hubungan antar variabel

Besarnya koefisien Korelasi Spearman (r_s) bervariasi yang memiliki batasan batasan antara $-1 < r$, interpretasikan dan nilai koefisien korelasinya adalah :

- (1) Jika nilai r menunjukkan nilai positif, artinya telah terjadi hubungan yang linier positif, yaitu makin besar nilai variabel X (kecanduan game online) maka besar pula nilai variabel Y (motivasi belajar), atau makin kecil nilai variabel X (kecanduan game online) maka makin kecil pula nilai variabel Y (motivasi belajar)
- (2) Jika nilai r menunjukkan nilai negatif artinya telah terjadi hubungan yang linier negatif, yaitu makin kecil nilai variabel X (kecanduan game online) maka makin besar nilai variabel Y (motivasi belajar), atau makin besar nilai variabel X (kecanduan game online) maka makin kecil pula nilai variabel Y (motivasi belajar)

belajar).

(3) Jika nilai $r = 0$, artinya tidak ada hubungan sama sekali antara variabel X (kecanduan game online) dengan variabel Y (motivasi belajar).

(4) Jika nilai $r = 1$ atau $r = -1$, artinya telah terjadi hubungan linier sempurna berupa garis lurus, sedangkan untuk nilai r yang makin mengarah ke angka 0 maka garis makin tidak lurus.

c) Melihat apakah hubungan tersebut signifikan atau tidak

Kriteria pemilihan korelasi antara variabel X (kecanduan game online) dan Y (motivasi belajar) adalah sebagai berikut.

(1) Jika $\text{Sig} > 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara variabel X dan Y.

(2) Jika $\text{sig} < \alpha \quad 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, menunjukkan adanya hubungan antara variabel X dan Y.

4.11. Etika Penelitian

Etika penelitian merupakan jaminan yang diberikan kepada responden terkait semua hal agar responden nyaman. Etika yang perlu diperhatikan antara lain:

1. Lembar Persetujuan Orangtua

Lembar persetujuan mengacu pada kesediaan peneliti untuk mengikuti kegiatan penelitian sebagai responden. Lembar persetujuan mencakup informasi mengenai penelitian, tujuan penelitian, manfaat bagi responden, dan risiko. Jika responden ingin berpartisipasi dalam penelitian, mereka diwajibkan untuk memberikan persetujuan. Pada penelitian ini lembar persetujuan diberikan orang

tua sebagai wali murid untuk menyatakan kesediaan anaknya menjadi responden.

2. Tanpa nama (*anonymity*)

Pada lembar kuisisioner yang dibagikan pada responden tidak mencatat nama responden akan tetapi dengan mencatat kode atau inisial agar data responden tetap aman tanpa ada pihak lain yang mengetahui sehingga tetap terjaga kerahasiannya.

3. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Peneliti akan menjaga rahasia atau privasi responden serta hasil kuisisioner yang diisi responden dengan tidak memberitahukan data yang didapat dari responden kepada pihak lain kecuali peneliti.

4. Manfaat (*Beneficence*)

Penelitian ini akan memberikan keuntungan bagi responden dan tidak membahayakan atau merugikan responden yang berpartisipasi.

5. Keadilan (*Justice*)

Penelitian ini akan memperlakukan responden yang ikut berpartisipasi secara adil dan tidak membedakan antar responden sehingga responden nyaman dan percaya diri saat menjawab kuisisioner.