

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berada di SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta. Waktu penelitian dilakukan mulai awal tahun ajaran 2023/2024 terhitung dari bulan Januari. Lokasi ini dipilih karena berdasarkan pra observasi bahwa banyak siswa yang penggunaan *game online* masih tinggi serta banyak perubahan dalam berbahasa sehari-hari.

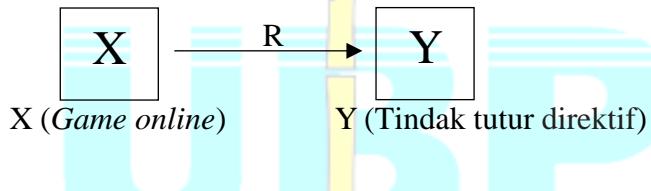
B. Desain dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain korelasional. Desain penelitian korelasional yaitu terdapat dua variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) untuk mengukur kekuatan hubungan linier antara dua variabel dalam analisis korelasi. Metode analisis korelasi adalah metode analisis data kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antar variabel. Analisis korelasi dapat membantu membedakan tidak adanya atau adanya korelasi antara dua faktor. Jenis penelitian yang digunakan adalah Korelasi Pearson. Korelasi pearson adalah jenis korelasi yang digunakan untuk mengukur hubungan di antara hasil-hasil suatu pengamatan dengan data berdistribusi normal.

Data penelitian ini diambil dengan teknik kuisioner. Setelah pengumpulan data penelitian selesai, langkah berikutnya adalah pengelolaan data. Dalam proses

ini digunakan teknik analisis stastik. Sebelum dilakukan analisis stastik yaitu semua data harus memenuhi persyaratan stastik agar kondisi data seimbang.

Dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Nama setiap variabel diubah menjadi simbol untuk kepentingan analisis. Gambar berikut menunjukkan paradigma penelitian: variabel game online disebut X, dan variabel tindak tutur direktif disebut Y. Koefisien hubungan antara variabel X dan Y digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.



Gambar 3. 1 Paradigma Penelitian

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Gombongsari sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas 1	18
2	Kelas 2	21
3	Kelas 3	23
4	Kelas 4	28

5	Kelas 5	27
6	Kelas 6	23
	Jumlah	140

2. Sampel

Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling* merupakan salah satu teknik pengambilan sampel yang sederhana dan banyak digunakan. Pemilihan responden didasarkan pada angka random dan diperoleh sejumlah responden yang terpilih sesuai dengan jumlah sampel yang didapatkan (Arieska & Herdiani, 2018). Dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Random sampling} = \frac{\text{Jumlah Kelas}}{\text{Total Populasi}} \times \text{Sample yang digunakan}$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus *random sampling* dengan jumlah sampel digunakan sebanyak 72 responden sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi	Perhitungan Sampel	Sampel
1	Kelas 1	18	$\frac{18}{140} \times 70 = 9$	9
2	Kelas 2	21	$\frac{21}{140} \times 70 = 10,5$	11
3	Kelas 3	23	$\frac{23}{140} \times 70 = 11,5$	12
4	Kelas 4	28	$\frac{28}{140} \times 70 = 14$	14
5	Kelas 5	27	$\frac{27}{140} \times 70 = 13$	14

6	Kelas 6	23	$\frac{23}{140} \times 70 = 11,5$	12
Jumlah		140		72

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Tindak Tutur

a. Definisi Konseptual

Tindak tutur direktif adalah tuturan yang meminta, bertanya, atau menuntut, dan merupakan ekspresi kalimat. Tindak tutur direktif adalah tuturan yang memerintahkan orang lain untuk melakukan sesuatu.

b. Definisi Operasional

Tindak tutur direktif mengungkapkan perilaku penutur terhadap tindakan yang akan dilakukan oleh petutur. Dengan indikator requestives, questions, requirements, prohibitives, permissives, dan advisories (Bach, K., & Harnish, 1979)

c. Jenis Instrumen

Penelitian ini menggunakan metode kuesioner. Pernyataan yang diajukan dalam kuesioner bersifat tertutup, dengan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Pernyataan kuesioner terdiri dari pernyataan positif dan negatif (Sugiono, 2019)

Tabel 3. 3 Skor Jawaban Pendoman Kuesioner

Pernyataan positif		Pernyataan Negatif	
Kriteria	Skor	Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Tabel 3. 4 Jumlah Skor Jawaban Pendoman Kuesioner

Skor Minimal	Skor Maximal
30	120

d. Kisi – Kisi Instrumen

Tabel 3. 5 Kisi - Kisi Intrumen Kuesioner

Indikator	Butir Soal		Jumlah Soal
	Positif	Negatif	
Requestives (Permintaan)	1, 2, 3	4, 5	5
Questions (Pertanyaan)	6, 7	8, 9, 10	5
Requirements (Perintah)	11, 12	13, 14, 15	5
Prohibitives (Larangan)	16, 17	18, 19, 20	5
Permissives (Pemberian Izin)	21, 22	23, 24, 25	5
Advisories (Nasehat)	26, 27	28, 29, 30	5

Total	30
-------	----

e. Uji Validitas

Jenis data penelitian menggunakan skala likert dengan 4 point menggunakan rumus r Product moment dari Karl Pearson yaitu mengkolerasikan antar skor item instrumen dengan rumus (Arikunto, 2010)

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum x^2} \sqrt{n \sum y^2}}$$

Keterangan

r_{xy} = koefisien kolerasi X dan Y

n = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah X

$\sum Y$ = jumlah Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor X

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

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor X dan skor Y

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Sabtu, 25 Mei 2024 di SDN

Cibadak I pada kelas V dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa.

Berikut ini hasil uji validitas instrumen:

Tabel 3. 6 Hasil Perhitungan Uji Validitas Tindak Tutur Direktif

Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.459	0.361	Valid

2	0.320	0.361	Tidak Valid
3	0.289	0.361	Tidak Valid
4	0.677	0.361	Valid
5	0.803	0.361	Valid
6	0.289	0.361	Tidak Valid
7	0.448	0.361	Valid
8	0.763	0.361	Valid
9	0.320	0.361	Tidak Valid
10	0.582	0.361	Valid
11	0.394	0.361	Valid
12	0.640	0.361	Valid
13	0.320	0.361	Tidak Valid
14	0.839	0.361	Valid
15	0.785	0.361	Valid
16	0.423	0.361	Valid
17	0.453	0.361	Valid
18	0.320	0.361	Tidak Valid
19	0.559	0.361	Valid
20	0.760	0.361	Valid
21	0.386	0.361	Valid
22	0.320	0.361	Tidak Valid
23	-0.001	0.361	Tidak Valid
24	0.503	0.361	Valid
25	0.809	0.361	Valid
26	0.268	0.361	Tidak Valid
27	0.623	0.361	Valid
28	0.623	0.361	Valid
29	0.284	0.361	Tidak Valid
30	0.777	0.361	Valid

Sumber: Hasil Olahan SPSS 25 Dirangkum

Hasil perhitungan uji validitas terhadap kuesioner variabel tindak turut direktif dengan responden uji coba instrument yang berjumlah 30

siswa yang valid berjumlah 20 dan yang tidak valid berjumlah 10 karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel 0.361. Setiap indikator yang valid sudah mewakili beberapa indikator-indikator lainnya. Dari hasil uji validitas dapat dinyatakan bahwa pernyataan yang valid dalam kuesioner tindak tutur direktif dinyatakan dapat dipercaya untuk mengambil data penelitian.

f. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas menggunakan formula reliabilitas Alpa, sebab skor item bukan nol atau satu. Rumus reliabilitas menurut (Arikunto, 2010) yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} 1 - \frac{\sigma_b^2}{\sigma_t^2}$$

Keterangan

r_{11} = reliabilitas instrumen

σ_b^2 = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

K = Banyak butir

Berikut ini hasil uji reliabilitas:

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas Tindak Tutur Direktif

No	Item	Cronbach Alpa	Keterangan
1	Tindak Tutur Direktif (Y)	0.909	Reliabel

Menurut Arikunto (2010) kriteria uji reliabilitas bila nilai *Cronbach's alpha* lebih besar dari 0,5, maka angket tersebut dinyatakan reliabel. Dan sebaliknya, bila nilai *Cronbach's alpha* lebih kecil dari 0,5, maka angket tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Hasil perhitungan uji reliabilitas terhadap kuesioner variabel tindak turut direktif dengan responden uji coba instrument yang berjumlah 30 siswa menunjukkan bahwa seluruh butir kuesioner dinyatakan reliabel karena *Cronbach's alpha* 0,909 lebih besar dari 0,5. Dari hasil uji reliabel dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner tindak turut direktif dinyatakan valid dan dapat dipercaya untuk mengambil data penelitian.

2. Instrumen *Game online*

a. Definisi Konseptual

Game online merupakan sebuah bentuk permainan yang dimainkan oleh banyak pemain yang biasanya dimainkan dalam waktu yang bersamaan dimanapun pemain bisa saling tidak mengenal satu sama lain melalui jaringan internet menggunakan media smartphone maupun komputer. Dengan indikator yang menyebabkan seperti tempat bermain *game online*, waktu dalam bermain *game online*, dan jenis *game onlinenya*.

c. Definisi Operasional

Game online adalah skor yang diambil dari responden setelah mengisikan butir – butir isian tentang *game online*. Dengan indikator yang menyebabkan seperti tempat bermain *game online*, waktu dalam bermain *game online*, dan jenis *game onlinenya*.

d. Jenis Instrumen

Penelitian ini menggunakan metode kuesioner. Pernyataan yang diajukan dalam kuesioner bersifat tertutup, dengan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Pernyataan kuesioner terdiri dari pernyataan positif dan negatif (Sugiono, 2019). Pernyataan kuesioner didapatkan dari penelitian terdahulu (Fathurrahman, 2022)

Tabel 3. 8 Skor Jawaban Pendoman Kuesioner

Pernyataan positif		Pernyataan Negatif	
Kriteria	Skor	Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	3	Setuju (S)	2
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Tabel 3. 9 Jumlah Skor Jawaban Pendoman Kuesioner

Skor Minimal	Skor Maximal
30	120

e. Kisi – Kisi Instrumen

Tabel 3. 10 Kisi - Kisi Instrumen Kuesioner

Indikator	Butir Soal		Jumlah Soal
	Positif	Negatif	

Tempat bermain <i>game online</i>	1 , 2	3 , 4	4
Waktu dalam bermain <i>game online</i>	5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19	6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20	16
Jenis <i>game online</i>	21, 23, 25, 26, 27, 29	22, 24, 28, 30	10
Total Skor			30

c. Uji Validitas

Jenis data penelitian menggunakan skala likert dengan 4 point menggunakan rumus r Product moment dari Karl Pearson yaitu mengkolerasikan antar skor item instrumen dengan rumus (Arikunto, 2010)

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum x^2} \sqrt{n \sum y^2}}$$

Keterangan

r_{xy} = koefisien kolerasi X dan Y

n = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah X

$\sum Y$ = jumlah Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor X

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

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor X dan skor Y

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Sabtu, 25 Mei 2024 di SDN Cibadak I pada kelas V dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Berikut ini hasil uji validitas instrumen:

Tabel 3. 11 Hasil Perhitungan Uji Validitas *Game Online*

Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0.404	0.361	Valid
2	0.196	0.361	Tidak Valid
3	0.600	0.361	Valid
4	0.202	0.361	Tidak Valid
5	0.109	0.361	Tidak Valid
6	0.625	0.361	Valid
7	0.566	0.361	Valid
8	0.560	0.361	Valid
9	0.600	0.361	Valid
10	0.298	0.361	Tidak Valid
11	0.203	0.361	Tidak Valid
12	0.586	0.361	Valid
13	0.594	0.361	Valid
14	0.496	0.361	Valid
15	0.330	0.361	Tidak Valid
16	0.620	0.361	Valid
17	0.204	0.361	Tidak Valid
18	0.750	0.361	Valid
19	0.598	0.361	Valid
20	0.424	0.361	Valid
21	0.263	0.361	Tidak Valid
22	0.461	0.361	Valid
23	0.465	0.361	Valid
24	0.626	0.361	Valid
25	0.018	0.361	Tidak Valid
26	0.215	0.361	Tidak Valid
27	0.529	0.361	Valid
28	0.533	0.361	Valid
29	0.437	0.361	Valid
30	0.713	0.361	Valid

Sumber: Hasil Olahan SPSS Dirangkum

Hasil perhitungan uji validitas terhadap kuesioner variabel *game online* dengan responden uji coba instrument yang berjumlah 30 siswa yang valid berjumlah 20 dan yang tidak valid berjumlah 10 karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel 0.361. Setiap indikator yang valid sudah mewakili beberapa indikator-indikator lainnya. Dari hasil uji validitas dapat dinyatakan bahwa pernyataan yang valid dalam kuesioner *game online* dinyatakan dapat dipercaya untuk mengambil data penelitian.

d. Uji Reliabilitas

Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas menggunakan formula reliabilitas Alpa, sebab skor item bukan nol atau satu. Rumus reliabilitas menurut (Arikunto, 2010) yaitu:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} 1 - \frac{\sigma_b^2}{\sigma_t^2}$$

Keterangan

r_{11} = reliabilitas instrumen

σ_b^2 = jumlah varian butir

σ_t^2 = varian total

K = Banyak butir

Tabel 3. 12 Hasil Uji Reliabilitas *Game online*

No	Item	Cronbach Alpa	Keterangan
1	<i>Game online</i> (X)	0.862	Reliabel

Menurut Arikunto (2010) kriteria uji reliabilitas adalah bila nilai *Cronbach's alpha* lebih besar dari 0,5 atau nilai signifikasinya 5%, maka angket tersebut dinyatakan reliabel. Dan sebaliknya, bila nilai *Cronbach's alpha* lebih kecil dari 0,5 atau nilai signifikasinya 5%, maka angket tersebut dinyatakan tidak reliabel.

Hasil perhitungan uji reliabilitas terhadap kuesioner variabel *game online* dengan responden uji coba instrument yang berjumlah 30 siswa menunjukan bahwa seluruh butir kuesioner dinyatakan reliabel karena *Cronbach's alpha* 0,862 lebih besar dari 0,5 atau nilai signifikasinya 5%. Dari hasil uji reliabel dapat dinyatakan bahwa seluruh pernyataan dalam kuesioner *game online* dinyatakan valid dan dapat dipercaya untuk mengambil data penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiono, menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil kuisioner, observasi, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Pada penelitian ini, data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif berdasarkan hasil penyebaran kuesioner sebagai berikut: (1) *game online* : dianalisis apakah jumlah anak yang aktif bermain *game online* telah menunjukkan adanya dampak buruk terhadap bahasa yang

terlontar/terucap, dan (2) pengaruh tindak tutur direktif: dianalisis seperti apakah bahasa yang terucap dari anak yang bermain *game online* (Sugiono, 2019).

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah rata-rata (mean), simpangan baku (standar deviasi), nilai minimum, dan nilai maksimum. Nilai rata-rata (mean) digunakan untuk mengukur besarnya rata-rata populasi yang diperkirakan. Simpangan baku (standar deviasi) digunakan untuk mengetahui besarnya variasi data yang digunakan terhadap nilai rata-rata untuk masing-masing variabel (Sugiyono, 2017:147). Analisis ini guna melihat besarnya pengaruh *game online* dengan tindak tutur direktif disekolah dasar dengan bantuan SPSS 25.

2. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan Kolmogorov-Smirnov Test dengan bantuan SPSS 25. Jika nilai $p >$ dari 0,05 maka data normal, akan tetapi sebaliknya jika hasil analisis menunjukkan nilai $p <$ dari 0,05 maka data tidak normal.

b. Uji Linieritas

Secara umum uji linieritas untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang liner atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linier antara variabel X dengan variabel Y. Uji yg dilakukan harus berpendoman pada dasar pengambilan keputusan pada uji linieritas yaitu nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kesimpulannya artinya terdapat hubungan liner antara variabel independen dengan variabel dependen. sebaliknya Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka kesimpulannya merupakan tidak ada hubungan liner antara variabel independen dengan variabel dependen..

c. Uji Heterokedasitas

Untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi kesamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain maka perlu dilakukan uji heterokedasitas. model regresi yang baik merupakan yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2018). Bila terdapat pola tertentu seperti titik-titik yang ada membentuk pola tertentu yang teratur (bergelombang, melebar lalu menyempit), maka mengindikasikan bahwa terjadi heteroskedastisitas sedangkan Jika tidak terdapat pola yang kentara, maupun titik-titik yang menyebar pada atas serta di bawah nomor 0 di sumbu y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

c. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Sederhana

Uji regresi sederhana adalah kajian hubungan antara satu variabel bebas dengan satu atau lebih variabel penjelas. Tujuan utama dari uji regresi sederhana adalah untuk memprediksi atau memperkirakan nilai variabel dependen dalam hubungannya dengan variabel independen. Persamaan regresi sederhana adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = variabel kriteria

X = variabel prediktor

a = variabel konstan

b = koefisien arah regresi linier

b. Uji Koefisien Determinasi (Uji – F)

Uji koefisien determinasi (R^2) dilakukan untuk menentukan dan memprediksi seberapa besar atau penting kontribusi pengaruh yang diberikan oleh variabel independen secara bersama – sama (simultan) terhadap variabel dependen antara variabel X *game online* terhadap Y tindak tutur direktif. Adapun hasilnya uji koefisien determinasi (uji F)

Rumus untuk menghitung koefisien determinasi adalah:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kd = Koefisien determinasi

r^2 = Koefisien korelasi

Rumus distribusi nilai r tabel pada sig 0,05

$$F_{tabel} = (k; n-k)$$

Keterangan:

k = jumlah variabel

n = jumlah sampel

c. Uji Korelasi Pearson Product Moment

Korelasi pearson product moment ini digunakan untuk mengetahui kekuatan hubungan antara korelasi kedua variabel dimana variabel lainnya yang dianggap berpengaruh dikendalikan atau dirancang permanen (sebagai variabel kontrol). Uji korelasi pearson r ini dapat digunakan pada statistik inferensial hal ini perlu dilakukan apabila variabel x dan y berdistribusi normal dengan varian yang sama (Sugiono, 2019). Koefisien korelasi merupakan indeks atau bilangan yang digunakan untuk mengukur keeratan (sangat kuat, kuat, sedang, rendah, sangat rendah, dan tidak ada hubungan) antar variabel. Pedoman untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi (Priyatno, 2016) sebagai berikut

Tabel 3. 13 Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,19	Sangat Rendah
0,20 – 0,39	Rendah
0,40 – 0,59	Sedang
0,60 – 0,79	Kuat

0,80 – 1,00	Sangat Kuat
-------------	-------------

F. Hipotesis Statistik

Pengujian hipotesis menggunakan uji-F dengan bantuan program SPSS 25 yaitu dengan melihat nilai signifikansi. Maka akan mendapatkan hasil sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap tindak tutur direktif pada siswa SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap tindak tutur direktif pada siswa SDN Gombongsari Kecamatan Rawamerta

Jadi, jika nilai signifikan $F < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan $F > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.