

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode & Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Azwar (2015) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang data analisisnya menekankan pada data yang diperoleh dari melakukan pengukuran dan diolah menggunakan metode analisis statistika. Sedangkan, menurut Sugiyono (2021) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang dilandasi pada filsafat positivisme yang dipakai untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu dan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data, serta analisis data yang bersifat kuantitatif, dimana tujuannya untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah penelitian kausal-komparatif yang bertujuan untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat pada variable yang diperhatikan. Penelitian kausal-komparatif merupakan penelitian yang memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan tentang ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat diantara variabel yang diperhatikan, melalui pengamatan terhadap konsekuensi yang sudah terjadi dan melihat ulang data yang tersedia untuk menemukan faktor-faktor penyebab yang mungkin terdapat pada data tersebut (Azwar, 2017)

Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel independent (X) : Kecanduan *Game Online*
2. Variabel dependen (Y) : Motivasi belajar

B. Definisi Operasional Penelitian

Menurut Azwar (2017) definisi operasional merupakan definisi tentang variabel yang dirumuskan berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik variabel yang dapat diamati. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan untuk menemukan dan mengambil manfaat dari proses belajar yang dilakukan. Motivasi belajar ini diukur menggunakan adopsi skala baku MSLQ (*Motivated Strategies for Learning Questionnaire*) dari Pintrich P. R. (1991) yang meliputi aspek *Intrinsic Goal Orientation*, aspek *extrinsic goal motivation*, aspek *task value*, aspek *control of learning beliefs*, aspek *self-efficacy for learning* dan aspek *test anxiety*.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan game online adalah ketidakmampuan yang persisten dalam mengontrol perilaku bermain game yang menyebabkan masalah-masalah sosial dan masalah emosional pelaku.

Kecanduan *game online* ini diukur menggunakan adopsi skala baku GAS (*game addiction scale*) dari Lemmens dkk. (2009) yang meliputi aspek *Salience* (arti penting), *Tolerance* (toleransi), *Mood modification* (modifikasi suasana hati), *Withdrawal* (penarikan), *Relapse* (pengulangan), *Conflict* (konflik), *Problems* (masalah).

C. Populasi & Teknik Sampel

1. Populasi

Populasi adalah kelompok subyek yang hendak digeneralisasi hasil penelitian (Azwar, 2017). Populasi bukan sekedar jumlah yang ada pada subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh subyek (Sugiyono, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 12 SMK Pratama Mulya Karawang dengan jumlah populasi sebanyak 320 populasi.

Adapun kriteria responden dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Laki-laki atau perempuan
- b. Kelas 12 SMK Pratama Mulya Karawang
- c. Memiliki hobi atau suka bermain *game online* minimal 2 jam perhari

2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah sebagian dari subjek populasi atau yang dimaksud dengan sampel merupakan bagian dari populasi (Azwar, 2017). Sedangkan menurut Sugiyono (2021) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini, populasi terdapat sejumlah 320 responden. Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Berikut rumus Slovin (dalam Machali, 2021), yaitu:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Presisi/tingkat penyimpangan yang diinginkan (0,1)

Berikut adalah perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin, yaitu:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1} = \frac{320}{320 \cdot (0,1)^2 + 1} = \frac{320}{4,2} = 77$$

Maka hasil jumlah sampel diperoleh minimal yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 77 responden yang akan dibulatkan oleh peneliti menjadi 80 responden.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling* dengan menggunakan *quota sampling*. Menurut Sugiyono (2021) *Sampling quota* adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang di inginkan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan alat ukur psikologi. Skala psikologi adalah alat ukur berupa pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk mengukur dan menentukan atribut psikologis responden (Azwar, 2015).

Dalam penelitian ini terdapat 2 skala yang akan digunakan, yaitu adopsi skala baku MSLQ (*motivated strategies for learning questionnaire*) dari Pintrich P.R. (1991) dan adopsi skala baku GAS (*game addiction scale*) dari Lemmens dkk. (2009). Kedua skala tersebut berbentuk pernyataan, serta jenis skala alat ukur yang digunakan dalam kedua skala MSLQ dan GAS adalah skala *likert*. Menurut

Sugiyono (2021) skala *likert* adalah sejumlah daftar pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Tujuan menggunakan skala *likert* dalam penelitian ini yaitu untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2021).

Skala *likert* terdapat dua jenis aitem, yaitu *favorable* (F) dan *unfavorable* (UF). Menurut Azwar (2017) *favorable* adalah pernyataan atau pernyataan yang isinya mendukung dan menunjukan aspek atau dimensi dari variabel yang hendak diukur. Pemberian skor aitem *favorable* yaitu '1,2,3,4,5'. Sedangkan, *unfavorable* adalah pertanyaan atau pernyataan yang tidak mendukung atau tidak menggambarkan aspek atau dimensi dari variabel yang hendak diukur. Pemberian skor aitem *unfavorable* yaitu kebalikam dari *favorable* '5,4,3,2,1' (Azwar, 2017).

Berikut dibawah ini merupakan pilihan terhadap masing-masing jawaban untuk tanggapan responden atas motivasi belajar dan kecanduan *game online*, yaitu:

1. Motivasi Belajar

Skala motivasi belajar (MSLQ) diadopsi dari skala baku dari Pintrich P.R. (1991) dengan aspek aspek *Intrinsic goal orientation*, aspek *extrinsic goal motivation*, aspek *task value*, aspek *control of learning beliefs*, aspek *self-efficacy for learning* dan aspek *test anxiety*. Aitem pada skala ini 31 pernyataan dan semua aitem bersifat *favorable*. Berikut rancangan *blue print* dan skor pemberian nilai pada skala MSLQ adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 1 *Blue Print* Skala MSLQ

Aspek	Indikator	Nomor Aitem <i>Favorable</i>	Σ
<i>Intrinsic goal orientation</i>	Persepsi siswa mengenai alasan-alasan atau sebab-sebab yang menyebabkan individu melakukan tugas-tugas belajar	1,16,22,24	4
<i>extrinsic goal motivation</i>	Siswa mempersepsikan dirinya berpartisipasi dalam sebuah tugas untuk mendapatkan nilai, peringkat, hadiah, evaluasi dari orang lain dan kompetisi.	7,11,13,30	4
<i>task value</i>	Evaluasi siswa terhadap terhadap seberapa menarik, makna, dan bergunanya sebuah tugas	4,10,17,23,26,27	6
<i>control of learning beliefs</i>	Keyakinan siswa bahwa usaha untuk belajar akan menghasilkan hasil yang positif.	2,9,18,25	4
<i>self-efficacy for learning</i>	Harapan untuk sukses dan keyakinan pada diri sendiri atas kemampuannya untuk menguasai ilmu.	5,6,12,15,20,21,29,31	8
<i>test anxiety</i>	Keadaan emosi atau ketidaknyamanan yang muncul pada kinerja siswa dalam pengerjaan tes atau pengukuran kognitif lainnya.	3,8,14,19,28	5
Total			31

Tabel 3. 2 Pemberian Skor Skala MSLQ

Respon	Pemberian Skor	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	7
Tidak Setuju (TS)	2	6
Agak Tidak Setuju (ATS)	3	5
Netral (N)	4	4
Agak Setuju (AS)	5	3
Setuju (S)	6	2
Sangat Setuju (SS)	7	1

2. Kecanduan *Game Online*

Adopsi skala baku yang digunakan adalah GAS (*game addiction scale*) dari Lemmens dkk. (2009) yang meliputi aspek *Salience* (arti penting), *Tolerance* (toleransi), *Mood modification* (modifikasi suasana hati), *Withdrawal* (penarikan), *Relapse* (pengulangan), *Conflict* (konflik), *Problems* (masalah). Aitem pada skala ini berjumlah 21 aitem pernyataan dan semua aitem bersifat *favorable*. Berikut rancangan *blue print* dan skor pemberian nilai pada skala GAS adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 3 *Blue Print* Skala GAS

Dimensi	Indikator	Nomor Aitem <i>Favorable</i>	Σ
<i>Salience</i>	<i>Game online</i> mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku	1,2,3	3
<i>Tolerance</i>	Frekuensi bermain <i>game online</i> semakin lama semakin meningkat	4,5,6	3
<i>Mood Modification</i>	Bermain <i>game online</i> sebagai pelarian diri dari masalah	7,8,9	3
<i>Relapse</i>	Keinginan untuk terus bermain <i>game online</i> secara berulang-ulang	10,11,12	3
<i>Withdrawal</i>	Menarik diri dan menunjukkan reaksi emosional ketika bermain <i>game online</i> dikurangi	13,14,15	3
<i>Conflict</i>	Timbul konflik interpersonal dengan orang lain karena bermain <i>game online</i> secara berlebihan	16,17,18	3
<i>Problems</i>	Mengabaikan kegiatan lainnya, sehingga menimbulkan permasalahan lainnya	19,20,21	3
Total			21

Tabel 3. 4 Pemberian Skor Skala GAS

Respon	Pemberian Skor	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Sering (SS)	5	1
Sering (S)	4	2
Kadang-Kadang (KK)	3	3
Jarang (J)	2	4
Tidak Pernah (TP)	1	5

E. Metode Analisis Instrumen

1. Validitas isi

Validitas berasal dari kata *validity* yang artinya sejauh mana alat ukur mengukur apa yang dimaksud untuk diukur Suryabrada (dalam Periantalo, 2015). Validitas merupakan syarat utama alat ukur yang baik (Periantalo, 2015). Menurut Azwar (2017) pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi bila menghasilkan data-data secara akurat dan dapat memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur. Substansi yang terpenting dalam validasi skala psikologi adalah membuktikan bahwa struktur seluruh aspek berperilaku, indikator berperilaku dan aitem-aitemnya memang membentuk suatu konstruk yang akurat bagi atribut yang diukur (Azwar 2017).

Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi merupakan validitas yang menunjukkan sejauh mana alat ukur menggambarkan apa yang hendak diukur (Periantalo, 2015). Sedangkan menurut Azwar (2017) validitas isi merupakan validitas yang diestimasi melalui pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau melalui *professional judgement*.

Validitas isi dalam skala motivasi belajar dan kecanduan *game online* ini akan diukur menggunakan Aiken's V. Aiken (dalam Azwar, 2015) telah merumuskan Aiken's V untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian panel ahli sebanyak jumlah orang terhadap suatu aitem mengenai sejauh mana aitem tersebut mewakili konstruk yang diukur.

Adapun rumus koefisien validitas Aiken's V yaitu sebagai berikut :

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Keterangan :

$S = r - l_o$

l_o = Angka penilaian validitas terendah.

c = Angka penilaian validitas tertinggi.

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai.

2. Analisis aitem

Uji coba aitem (*try out*) dilakukan untuk menentukan apakah aitem tersebut valid atau tidak. Periantalo (2015) berpendapat bahwa uji coba aitem harus dilakukan seperti dalam kondisi nyata, dimana subjek terkait adalah subjek yang setara dengan kelompok sasaran utama penelitian. Dari hasil analisis aitem skala psikologi, parameter yang paling penting adalah daya diskriminasi atau daya beda aitem.

Daya beda aitem atau daya diskriminasi aitem merupakan sejauh mana aitem mampu membedakan antara individu atau sekelompok individu yang memiliki dan yang tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2017). Daya beda aitem bertujuan untuk memastikan aitem memiliki daya beda yang bagus dan apakah aitem dapat membedakan individu yang memiliki atribut atau tidak (Periantalo, 2015)

Penguji daya diskriminasi aitem (data hasil *try out*) dilakukan dengan cara menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor aitem dengan distribusi dengan distribusi skala itu sendiri. Komputasi ini akan menghasilkan koefisien korelasi aitem-total (*rix*) dengan klasifikasi aitem dikatakan valid apabila mencapai koefisien korelasi dengan nilai $rix \geq 0,30$ (Azwar, 2015). Dalam menguji daya

diskriminasi aitem, peneliti menggunakan *software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0 for windows*.

3. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* yang artinya sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2017). Suryabrata (dalam Periantalo, 2015) mengatakan bahwa reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hal ini ditunjukkan oleh taraf kekonsistensian skor yang diperoleh dari subjek yang diukur dengan alat yang sama atau diukur dengan alat yang setara pada kondisi yang berbeda.

Metode yang digunakan untuk mengukur reliabilitas skala motivasi belajar ini yaitu menggunakan teknik analisis data *Alpha Cronbach's* dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0 for windows*. *Alpha Cronbach's* merupakan jenis metode reliabilitas konsistensi internal (Periantalo, 2015). Makna konsistensi internal adalah adanya konsistensi diantara aitem-aitem dalam tes sebagai indikasi tes yang bersangkutan memiliki fungsi pengukuran yang reliabel (Azwar, 2015)

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung *Alpha Cronbach's* adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(\frac{\sum \sigma b^2}{a^2} \right)$$

Keterangan

r₁₁ = reliabilitas instrument

k = banyaknya aitem

σ²b = jumlah variasi butir

$$\sum^2 t = \text{varians total}$$

Alat ukur dikatakan reliabel dengan menggunakan metode *Alpha cronbach's* dengan dasar pengambilan keputusan yang digunakan yaitu koefisien reliabilitas *Guilford*.

Tabel 3. 5 Koefisien Reliabilitas *Guilford*

Koefisien Reliabilitas (r)	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r < 1,00$	Sangat Tinggi

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan yaitu dengan teknik analisis regresi linear sederhana, karena penelitian ini hanya menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah kecanduan *game online* dan variabel terikatnya (Y) adalah motivasi belajar.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal dapat diartikan sebagai sebuah distribusi tertentu yang memiliki karakteristik berbentuk seperti lonceng jika dibentuk menjadi sebuah histogram.

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan $>0,05$. Sebaliknya, apabila nilai signifikan $<0,05$, maka data dikatakan tidak normal (Sugiyono, 2021). Adapun dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0 for windows*.

2. Uji Linearitas

Tujuan dari uji linearitas ini adalah untuk mengetahui apakah ada keterkaitan atau pengaruh antara dua variabel secara signifikan mempunyai hubungan yang linier atau tidak.

Uji linearitas ini dilakukan pada kedua variabel dengan menggunakan *Test of Linierity* pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada *linearity* $>0,05$, maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang linier. Sedangkan, jika nilai signifikansi pada *linearity* $<0,05$, maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan yang tidak linier (Sugiyono, 2021).

3. Hipotesis

Analisis Regresi Linear Sederhana

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yaitu menggunakan uji analisis regresi linear. Regresi linear dapat dibagi menjadi dua yaitu regresi linear sederhana dan regresi linear berganda. Regresi linear sederhana yaitu digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel independen terhadap satu variabel dependen, sedangkan regresi linear berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh satu variabel dependen dan dua atau lebih variabel independen (Siregar, 2018).

Dalam penelitian ini, uji analisis regresi linear yang digunakan adalah regresi linear sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (independent) terhadap satu variabel terikat (dependent) (Siregar, 2018). Dalam penelitian ini, uji regresi linear sederhana dilakukan dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0 for windows*.

Adapun uji persamaan regresi linear sederhana dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + b.X$$

Keterangan:

Y = Variabel Terikat

X = Variabel Bebas

a dan b = Konstanta

4. Uji Tambahan

a. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (KD) adalah angka yang menyatakan atau digunakan untuk mengetahui kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) (Siregar, 2018).

Adapun koefisien determinasi (KD) dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{KD} = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinasi

r^2 = Koefisien kuadrat korelasi ganda

b. Uji Kategorisasi

Kategorisasi dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kategorisasi jenjang (ordinal). Menurut Azwar (2015) tujuan dari kategorisasi jenjang (ordinal) adalah menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang posisinya berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Perhitungan uji kategorisasi ini dihitung berdasarkan satuan standar deviasi (σ), satuannya mean (μ) dan nilai hitung responden (X) dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS (Statistical Product and Service Solution) version 26.0 for windows*.

Adapun rumus kategorisasi menurut Azwar (2017) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Rumus Kategorisasi

Kategori	Rumus
Rendah	$X < (\mu - 1 \sigma)$
Sedang	$(\mu - 1 \sigma) \leq X < (\mu + 1 \sigma)$
Tinggi	$X > (\mu + 1 \sigma)$