

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan model regresi linier sederhana. Sugiyono (2010:14) mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dituntut untuk menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data, serta penampilan datanya. Penelitian ini bersifat penelitian deskriptif kuantitatif yang disimpulkan dengan angka-angka serta fakta dan akurat tentang pengaruh *game online mobile legend* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta.

2. Variabel penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang digunakan sebagai acuan penelitian yaitu :

- a. Variabel intensitas bermain *Game Online Mobile Legend* (X) merupakan variabel independen
- b. Variabel motivasi belajar siswa (Y) merupakan variabel dependen

3. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta. Sedangkan waktu penelitiannya berlangsung selama dua bulan yaitu bulan Januari sampai Februari 2018.

4. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan populasi. Menurut Sugiyono (2015:117) adalah wilayah penelitian yang berkaitan dengan obyek atau subyek yang memenuhi syarat atau sesuai dengan kriteria tertentu yang kemudian dipelajari dan dipahami oleh peneliti yang kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian yang dilakukan pada July sampai Agustus 2018 ini populasi siswa siswi kelas XI (Dokumentasi SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta 2017/2018).

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari suatu jumlah atau karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi (Sugiyono, 2015:118). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas XI IPA IPS SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta dengan jumlah siswa 50 anak. Karena populasi kurang dari 100 orang maka peneliti mengambil sampel dari seluruh jumlah siswa yang bermain *game mobile legend* untuk diteliti.

5. Metode Pengumpulan Data

a. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari respon dalam rti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Angket dipake untuk menyebutkan metode maupun instrument.(Arikunto, 2010: 194). Angket diberikan pada siswa guna memperoleh data yang berhubungan dengan judul penelitian.

Tabel 3.1
Kisi- kisi insrumen variabel *game online* tahap I

Indikator soal	favorebel	Unfavorebel	jumlah
Intensitas bermain	1,5,15,22	6,11,19,20,23	9

Waktu bermain	3,7,8,17	12,13,16,21,25	9
Yang digemari	4,9,10,14,18,26	2,24,27	9

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrumen variabel motivasi belajar tahap I

Indikator soal	Favorebel	unfavorebel	jumlah
Teguh dalam menghadapi tugas	1,8,15,22	5,12,19	7
Ulet menghadapi kesulitan	2,9,16,23	6,13,20	7
Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3,10,17,24,	7,14,21	7
Cepat bosan dengan tugas yang rutin	4,11,18,25	26,33,40	7
Lebih senang bekerja mandiri	29, 36, 43, 50	27,34,41	7
Dapat mempertahankan pendapatnya	30,37,44,51	28,35,42	7
Senang mencari dan memecahkan masalah masalah soal-soal	31, 38,45,52	47,49,55	7
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	32,39,46,53	48,54,56	7

Tabel 3.3
Kisi- kisi insrumen variabel *game online* tahap II

Indikator soal	favorebel	Unfavorebel	jumlah
Intensitas bermain	1,5,14,20	6,11,18,19,21	9
Waktu bermain	3,7,8,16	12,15	6
Yang digemari	4,9,10,13,17,22	2,	7

Tabel 3.4
Kisi-kisi instrumen variabel motivasi belajar tahap II

Indikator soal	Favorebel	unfavorebel	jumlah
Teguh dalam menghadapi tugas	1,4	3,6,	4
Ulet menghadapi kesulitan	7	,9	2
Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	2,5,8,	10	4
Lebih senang bekerja mandiri		12	1
Senang mencari dan memecahkan masalah masalah soal-soal	11, 13,17	15,16	5
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	14	18	2

- b. Observasi merupakan kegiatan pengamatan meliputi kegiatan kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Suharsimi,2010:19) peneliti melakukan observasi ke kelas langsung untuk mengamati perilaku disiplin siswa dan hal yang berkaitan dengan judul penelitian guna melihat kondisi dan situasi sekitar.
- c. Dokumentasi merupakan bahan-bahan tertulis. Studi dokumentasi adalah teknik untuk mempelajari dan menganalisis bahan-bahan tertulis kantor tau sekolah seperti silabus, program tahunan, program bulaan, program mingguan, lingkungan sekolah, data peserta didik, organisasi sekolah, dan lain-lain (zinal, 2012:243).
- d. Wawancara merupakan proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dan bertatap muka antara narasumber dengan penanya yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Selain itu wawancara juga dilakukan guna menggali informasi-informasi secara langsung (Achmadi,2007:83).

Pada proses penelitian wawancara dilakukan guna mendapatkan informasi tambahan yang berhubungan dengan judul penelitian. Wawancara dilakukan pada beberapa siswa dan guru kelas.

6. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang perlu diukur. Variabel dapat dikatakan valid apabila variabel tersebut terdapat korelasi yang signifikan bermakna dan mampu mengukur apa yang diukur (Arikunto, 1993: 225).

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan
 r_{xy} : Koefisien validitas
 N : Banyaknya subjek
 X : Nilai pembanding
 Y : Nilai dari instrument yang akan dicari validitasnya.

n rumus persamaan untuk uji korelasi product moment,

yaitu:

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi Product Moment

S_x = skor total

S_y = skor item

S_{xy} = hasil kali skor item dengan skor total

N = jumlah subyek

Menurut Sumadi Suryabrata validitas soal merupakan derajat kesesuaian antara satu soal dengan perangkat soal lainnya. Ukuran soal adalah korelasi antara

skor pada soal itu dengan skor pada perangka t soal (item-item correlation) yang biasa disebut korelasi biserial (Suryabrata, 2000:8).

Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di MA Cokroaminoto Pagedongan 1 di kelas X XI dan XII sebanyak 66 orang dengan signifikansi 5%.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu ukuran yang akan menunjukkan seberapa jauh instrument dapat dipercaya atau diandalkan Silean Widyono (2013:118). Bila suatu alat diukur dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil ukuranya yang diperoleh relative konsisten maka alat tersebut reliable (Singarimbun, 1998:140).

Rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan

r_{11} = Realibilitas instrumen

k = Banyak butir pertanyaan atau item

σ_t^2 = Varians total

$\sum \sigma_i^2$ = Varians butir

Untuk menghitung varians total dengan cara sebagai berikut:

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan

σ_t^2 = Varians total

N = Jumlah responden

Selain dihitung manual menggunakan rumus, reliabilitas instrumen juga dapat dihitung dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS *for windows*. Instrumen

dikatakan reliabilitas apabila hasil perhitungan menunjukkan angka $\geq 0,6$ (Mustafa, 2009:226).

7. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini akan dibantu oleh program *SPSS 17.00 for Windows*, kemudian dalam menganalisis peneliti akan menggunakan teknik analisis deskriptif statistik untuk menganalisis kedua variabel untuk menjawab rumusan masalah pertama, dan kedua, serta pengujian hipotesis yang akan dilakukan dengan menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana (uji-t) untuk menjawab rumusan masalah ketiga atau hipotesis. Untuk mencari ada tidaknya pengaruh *game online mobile* terhadap motivasi belajar siswa.

Penerapan analisis regresi sederhana menurut Sugiyono (2010:210) Analisis regresi linier digunakan oleh peneliti, bila peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan naik turunnya variabel dependen, bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi.

Dalam analisis regresi tentunya menggunakan uji prasyarat atau uji asumsi klasik. Asumsi klasik yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas data, uji heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi yang semuanya akan dilakukan dengan program *SPSS 17.00 for Windows*.

Rumus :

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = variabel dependen;

X = variabel independen

a = konstanta

b = koefisien dari X

