

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis atau Pendekatan Penelitian**

Pada penelitian ini membahas tentang pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di SDN 2 Pakis Mojokerto. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan data-data berupa angka sebagai alat untuk mendapatkan keterangan mengenai variabel yang akan diukur. Pada penelitian kuantitatif diperlukan beberapa asumsi sebagai sarana pengujian teori secara deduktif, mengontrol terhadap suatu pencegahan alternatif agar tidak muncul bias atau kesalahan serta mampu mengeneralisasikannya sehingga dapat diterapkan kembali.<sup>18</sup>

#### **B. Lokasi Penelitian**

Tempat penelitian ini yaitu di SDN 2 Pakis Mojokerto yang berada di Desa Pakis, Kec. Trowulan, Kab. Mojokerto, Jawa Timur.

#### **C. Variabel penelitian**

Variabel penelitian adalah segala sesuatu berupa atribut, nilai atau sifat dari subyek, obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti agar dapat dipelajari dan ditarik kesimpulannya.<sup>19</sup>

Berikut ini adalah variabel penelitian yang dimaksud oleh peneliti:

---

<sup>18</sup>Erwan Agus Purwanto Dyah Ratih S, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Gava Media, 2017), 16.

<sup>19</sup>Dyah Ratih S, 38.

1. Variabel X atau variabel bebas (*independent variable*), yakni suatu variabel penelitian yang menjadi sebab variabel lain karena variasinya. Terdapat variabel bebas yang diteliti adalah adiksi *game online*.
2. Variabel Y atau Variabel terikat (*dependen variable*), yakni variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen atau yang menjadi akibat. Variabel terikat penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

#### D. Populasi dan Sample

##### 1. Populasi

Populasi ialah keseluruhan wilayah terdiri atas subyek atau obyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu agar dapat diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.<sup>20</sup> Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas 4,5, dan 6 SDN 2 Pakis Mojokerto berjumlah 65 siswa yang terdiri dari 32 Laki-laki dan 33 Perempuan.

**Tabel 3.1**  
**Data Jumlah Siswa SDN Pakis 2 Mojokerto tahun 2021/2022**

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	4	9	14	23
2.	5	14	6	20
3.	6	9	13	22
Jumlah		32	33	65

##### 2. Sampel

Sampel adalah perwakilan dari populasi dalam penelitian. Maka perlu adanya pembatasan jumlah populasi yang lebih kecil dan itu yang dinamakan dengan sampel. Sampel juga berarti bagian dari populasi yang ditentukan berdasarkan pada prosedur yang telah ditetapkan sehingga

---

<sup>20</sup>Joko Tri Nugraha, *Modul Pembelajaran Metode Penelitian Sosial Kuantitatif* (Magelang: Universitas Tidar, 2017), 62.

mampu mewakili populasi.<sup>21</sup> Teknik pengambilan sampel adalah suatu teknik yang dipakai untuk mengambil sampel yang telah ditetapkan.<sup>22</sup>

Menurut Suharsimi Arikunto, bahwa jika terdapat keseluruhan populasi yang dijadikan sampel, itu disebut dengan *total sampling*.<sup>23</sup> Penelitian ini mengambil sampel secara keseluruhan populasi, hal ini dikarenakan jumlah siswa yang sedikit sekitar 65 siswa sehingga pada penelitian ini akan mengambil keseluruhan populasi menjadi sampel penelitian.

## E. Sumber Data

Dari penelitian ini, data yang digunakan yaitu data kuantitatif, sumber data pada penelitian ini yaitu:

### 1. Data primer

Data primer yaitu data yang sumber subjeknya didapat secara langsung dari subjek. Penelitian ini menggunakan hasil penelitian yang berupa hasil keterangan dari subjek dan fakta yang ada di lapangan. Keterangan subjek bisa dengan pembagian kuesioner dalam bentuk skala penelitian pada siswa SDN 2 Pakis Mojokerto.

### 2. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang didapatkan dengan membaca atau memahami sumber literatur seperti buku/jurnal serta dokumen lain yang

---

<sup>21</sup>Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 74.

<sup>22</sup>Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 139.

<sup>23</sup>Henra Saputra Tanjung dan Siti Aminah Nababan, "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pemecahan Di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang," *Jurnal Bina Gogik* Vol. 3, no. No. 1 (2016): 40.

mendukung penelitian.<sup>24</sup> Data sekunder pada penelitian menggunakan sumber dari buku, literatur, jurnal dan beberapa sumber pendukung penelitian.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan upaya dan alat yang diperoleh oleh peneliti saat pengumpulan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini :

### **1. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan sebuah produk karya yang terdiri dari pengumpulan data, mencatat dan merekam suatu peristiwa serta objek-objek yang berhubungan dengannya mengolah dan menelusuri lebih lanjut atas data kepada orang yang berkepentingan.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi karena bertujuan untuk mendapatkan data sekolah seperti sejarah berdirinya sekolah, jumlah siswa, dan nilai hasil belajar siswa mata pelajaran matematika kelas 4,5, dan 6 di SDN 2 Pakis Mojokerto.

### **2. Skala (Angket)**

Skala (Angket) adalah teknik pengumpulan data dalam bentuk memberikan pernyataan yang diperoleh dari responden berlandaskan pada suatu indikator yang sudah disiapkan sebelumnya. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data terkait adiksi *game online* dan

---

<sup>24</sup>Vina Herviani Angky Febriansyah, "Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan Pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung," *Jurnal Riset Akutansi* Vol. 8, no. 2 (2016): 23.

<sup>25</sup>Budi Astuti, "Dokumentasi Tari Tradisional," *Jurnal Resital* Vol. 9, no. 1 (2010): 59.

untuk mengetahui adakah pengaruh adiksi *game online* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di SDN 2 Pakis Mojokerto.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala Likert, dimana skala ini memiliki satuan pengukuran yang standar serta jarak dari masing-masing kategori dapat diketahui. Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur persepsi, sikap dan pendapat dari seseorang atau kelompok mengenai fenomena sosial atau variabel penelitian.

Instrumen penelitian menggunakan skala likert bisa dibuat dalam bentuk pilihan maupun checklist. Variabel yang diteliti akan diukur diubah atau diuraikan menjadi indikator, selanjutnya akan dijadikan tolak ukur untuk menyusun sebuah aitem instrumen berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban dari aitem skala Likert ada dua yaitu *favourable* dan *unfavorable*.

Tabel dibawah ini merupakan pemberian skor untuk tiap jenjang skala likert baik itu aitem *favourable* dan aitem *unfavorable* yakni:

**Tabel 3.2**  
**Skor Aitem Jawaban Angket**

<b>Jawaban</b>	<b><i>Favorable</i></b>	<b><i>Unfavorabel</i></b>
Sangat setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak setuju (TS)	2	3
Sangat tidak setuju (STS)	1	4

Adapun *blue-print* atau instrumen kisi-kisi yang akan dijadikan acuan pada butir soal angket pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.3**  
***Blue-Print Adiksi Game Online***

Variabel	Aspek	Item pertanyaan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorabel</i>	
Adiksi Game Oline	1. Ciri khas( <i>Salience</i> )	1,7,9	3,15	5
	2. Toleransi ( <i>Tolerance</i> )	6,21,31	4,14	5
	3. Modifikasi suasana hati ( <i>Mood Modification</i> )	2,17,30	8,11	5
	4. Penarikan ( <i>Withdrawal</i> )	5,20,32	19,23	5
	5. Pengulangan ( <i>Relapse</i> )	10,27	13,28,34	5
	6. Konflik ( <i>Conflict</i> )	12,24,33	22,25	5
	7. Masalah ( <i>Problems</i> )	18,26	16,29	4
Jumlah		19	15	34

### G. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang mana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari 2 variabel *independent* atau variabel bebas yaitu adiksi *game online* terhadap variabel *dependent* atau variabel terikat yaitu hasil belajar. Analisis data merupakan proses mengolah, menyajikan, dan menginterpretasikan data yang dihasilkan dari penelitian lapangan agar data memiliki makna dan dapat dipahami oleh orang lain.<sup>26</sup> Setelah data dianalisis akan ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini, keakuratan pengolahan data menggunakan program software komputer SPSS

<sup>26</sup>Muhammad Darwin dkk, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitaif* (Bandung: Media Sains Indonesia, t.t.), 24.

*for Windows Evaluation versi 21.0.* Adapun langkah-langkah analisis data pada penelitian yaitu:

1. *Pemeriksaan Data (Editing)*

Pemeriksaan ulang data-data yang masuk apakah terdapat kekeliruan saat dilakukannya pengisian.

2. *Coding* atau *categorizing*

Dalam hal ini pemberian kode dan kategori untuk memudahkan dalam penganalisaan lebih lanjut. Pada penelitian ini kode dan kategori yang dimaksud adalah:

- a. Variabel bebas (X) yakni adiksi *game online*
- b. Variabel terikat (Y) yakni hasil belajar siswa

3. *Scoring*

Pemberian skor atau nilai pada setiap topik pertanyaan pada kuesioner sesuai dengan tingkatannya. Pemberian skor pada setiap pernyataan ini akan mempermudah peneliti dalam mengolah data dan mempermudah untuk mengetahui peringkat pada setiap pilihan jawaban.

4. *Penyusunan Data (Tabulating)*

Pencatatan data yang diperoleh secara sistematis sehingga memudahkan untuk pengolahan data selanjutnya dengan cara menampilkan dalam bentuk tabel.

5. *Processing data*

Proses data yang diperoleh akan diolah menggunakan statistik. Dalam pengolahan data tersebut terdapat beberapa metode. Adapun metode analisisnya, yakni:

a. Tahap Pra Penelitian

1) Uji Validitas Data

Uji validitas adalah suatu alat ukur yang menunjukkan sejauh mana instrument pengukur mampu mengukur indikator obyek penelitian. Uji validitas digunakan untuk mengetahui angket atau kuesioner penelitian tersebut valid atau tidak. Alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi ketika alat ukur tersebut mampu berfungsi sebagaimana mestinya dengan fungsi ukurnya.<sup>27</sup> Uji validitas dikatakan sesuai atau valid ketika nilai  $r$  yang didapatkan berada pada tingkat yang signifikan yaitu 5%.

2) Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas yaitu uji dari hasil suatu pengukuran yang digunakan bersifat terpercaya dan terbebas dari alat pengukuran.<sup>28</sup> Dalam penelitian ini menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*, yang mengatakan bahwa nilai *alpha* menunjukkan lebih dari 0,60. Hasil pengukuran reliabel menggunakan program SPSS versi 21, dapat diperoleh dari uji konsistensi internal nilai *Alpha Cronbach* pada variabel.<sup>29</sup>

b. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu uji kenormalan pada distribusi data. Uji ini memperkirakan data pada variabel bersumber dari

---

<sup>27</sup>Saifuddin Azwar, *Reliabilitas Dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 89.

<sup>28</sup>Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Jakarta: Guepedia, 2021), 17.

<sup>29</sup>Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan* (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), 114.



populasi yang berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, serta juga membandingkan nilai signifikansi dengan alpha 0.05. Jika nilai signifikansi hasil hitungan lebih besar dari 0,05 maka berarti data tersebut berdistribusi normal. Namun jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 berarti bahwa data berdistribusi tidak normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*.<sup>30</sup>

## 2) Uji Linieritas

Uji linieritas adalah uji kelinieran garis regresi. Uji linearitas guna untuk mengetahui hubungan linier yang signifikan dari variabel penelitian. Data penelitian bisa dikatakan linier apabila tabel *Linearity* pada SPSS menunjukkan nilai signifikan < 0,05.

### c. Uji Hipotesis

#### 1) Analisis Regresi Linier Sederhana

Teknik analisis regresi linier sederhana guna untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas dengan variabel terikat.<sup>31</sup> Rumus dalam analisis ini yaitu :

$$Y = a + b X$$

Keterangan:

Y = nilai variabel yang diprediksi

a = konstanta atau bila X= 0

<sup>30</sup>Siregar S, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 245.* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 245.

<sup>31</sup>Eko Putra, "Pengaruh Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Citra Swalayan Dengan Variabel Intervening Service Quality," *E-Jurnal Apresiasi Ekonom* Vol. 2, no. No. 2 (2014): 91.

$b$  = koefisien regresi

$X$  = nilai variabel *independen*