

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode pada sebuah penelitian sangat diperlukan, yaitu suatu bentuk metode yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan jenis penelitian kasus didalamnya yaitu memaparkan atau menggambarkan tentang Pengaruh Game On Line Point Blank Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi bisa disebut juga sebagai kumpulan orang atau objek yang memiliki kesamaan dalam satu atau beberapa hal dan yang membentuk masalah pokok dalam suatu riset khusus.

Menurut Sutrisno Hadi (1987:98) "Populasi adalah hal yang menarik peneliti dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan subjek untuk merealisasikan hasil penelitian

Sedangkan menurut Sugiyono (2009:61), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Berdasarkan pendapat diatas, maka populasi penelitian ini adalah siswa SMP YP 17 Baradatu, Kab. Way Kanan tahun 2012 yang berjumlah 104 Siswa.

**Tabel 1. Jumlah Siswa – Siswi SMP YP 17 Baradatu Way Kanan Tahun Pelajaran 2011-2012.**

| No     | Kelas   | Jumlah Siswa Yang Bermain Game Online | Sampel |
|--------|---------|---------------------------------------|--------|
| 1      | VII. A  | 19                                    | 5      |
| 2      | VII. B  | 17                                    | 4      |
| 3      | VII. C  | 16                                    | 4      |
| 4      | VIII. A | 18                                    | 4      |
| 6      | VIII. B | 17                                    | 4      |
| 7      | VIII. C | 17                                    | 4      |
| Jumlah |         | 104                                   | 25     |

Sumber data : Tata Usaha SMP YP 17 Baradatu, Kab. Way Kanan

## 2. Teknik Sampling

Peneliti melakukan penelitian pada siswa yang bermain game online point blank di warnet. Yang dimana setelah peneliti mengadakan wawancara pada siswa tersebut, para siswa bermain game online khususnya point blank selama kurang lebih 3 sampai 8 jam per hari, yang berakibat membuat mereka lupa waktu dan lupa akan waktu untuk belajar.

Serta bahasa yang mereka gunakan juga tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku sebagai contoh kata yang mereka gunakan yaitu: (bangsat, binatang, berengsek, lo, gua, dan masih banyak lagi), hal ini menyebabkan menurunnya nilai dan moral pada anak didik seusia mereka.

Menurut Suharsimi Arikunto ( 1998:117 ) sampel adalah “sebagian anggota yang diambil dari keseluruhan obyek yang akan diteliti serta dianggap mewakili populasi diambil dengan menggunakan tehnik tertentu”.

Menurut Suharsimi Arikunto (2002:12) “mengatakan bahwa apabila subjek penelitian kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi , sebaliknya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10 – 15 % atau 20 – 25 % atau lebih”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan penelitian ini mengambil sampling sebanyak 20 % dari jumlah populasi sebanyak 104 siswa, jadi jumlah sampel yang diteliti adalah 25 siswa pada siswa SMP YP 17 Baradatu Kabupaten Way Kanan Tahun 2012.

## C. Variabel Penelitian

### 1. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto ( 1989 :78 ), “variabel merupakan konsep sebagai gejala yang bervariasi adalah objek penelitian” .

Suatu permasalahan yang diangkat kedalam sebuah penelitian sulit untuk bisa dipecahkan atau dijawab , apabila fenomena – fenomenayang menjadi sasaran objek penelitian tidak dirumuskan secara spesifik . Maka dalam penelitian ini mempunyai dua variabel , yaitu variabel bebas dan variabel terikat .

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel yang mempengaruhi (X) adalah pengaruh Game On Line
- b. Variabel yang dipengaruhi (Y) adalah Kemampuan Berbahasa Santun

### 2. Definisi Operasional Variabel

Agar dapat memberikan gambaran dengan jelas mengenai jenis-jenis variabel dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional di atas dapat diuraikan lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

- a. Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual, game online juga dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.
- b. Bahasa santun adalah tata bahasa yang baik yang digunakan dalam berbahasa sebagai alat komunikasi dalam masyarakat, orang tua, ataupun teman sebaya.

### 3. Rencana Pengukuran

Pengukuran variabel dalam penelitian ini adalah Pengaruh Game On Line Point Blank Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMN 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012.

a. Variabel Bebas (X) yaitu Pengaruh Game On Line Point Blank Terhadap Hasil Belajar Siswa diukur dengan melihat hasil belajar siswa.

1. Pengaruh Game Online

b. Variabel Terikat (Y) yaitu Kemampuan Berbahasa Santun Dalam Berkomunikasi.

1. Baik
2. Kurang Baik
3. Tidak Baik

### D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk melengkapi penelitian ini, maka digunakan beberapa teknik pengumpulan data. Hal ini dilakukan agar mendapatkan data yang lengkap dan valid yang nantinya dapat menunjang keberhasilan dalam penelitian ini.

#### 1. Teknik Pokok

a. Angket

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data, peneliti menggunakan angket yang merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini digunakan angket yang

bersifat tertutup, sehingga responden menjawab pertanyaan dari tiga alternatif jawaban, yaitu: (a), (b), (c) yang setiap jawaban diberi nilai bervariasi.

Variabel tentang Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap hasil belajar siswa diukur dengan alternatif jawaban a, b, c dan untuk menentukan klasifikasi dengan kriteria Tinggi, Sedang, dan Rendah.

Menurut Muhammad Natsir (1998:403), yaitu:

- a. Untuk jawaban sesuai dengan harapan diberikan skor 3
- b. Untuk jawaban yang kurang sesuai dengan harapan diberikan skor 2
- c. Untuk jawaban tidak sesuai dengan harapan diberikan skor 1

## **2. Teknik Penunjang**

### **a. Teknik Dokumentasi**

Teknik dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip termasuk juga buku tentang pendapat, teori, dalil, atau hukum-hukum yang berhubungan dengan masalah penelitian.

### **b. Wawancara**

Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara berpedoman/ memakai daftar pertanyaan, agar peneliti dapat menerima informasi seluas-luasnya. Wawancara dilakukan dengan subjek penelitian dan

pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini yang terfokus kepada Siswa-siswi SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan tahun 2012.

## E. Validitas dan Uji Realibilitas

### 1. Uji Validitas

Validitas diadakan melalui control langsung terhadap teori-teori yang melahirkan indikator-indikator variabel yang diselesaikan dengan maksud dan isi butir soal yang dilakukan melalui koreksi angket dan konsultasi dengan pembimbing.

### 2. Uji Reliabilitas

Suatu alat ukur dikatakan reliabilitas apabila tes tersebut menunjukkan hasil-hasil yang tetap dan mantap. Uji reliabilitas dapat ditempuh dengan membagi 2 kelompok item genap dan item ganjil:

1. menyebarkan angket kepada 10 orang angket diluar responden
2. hasil uji coba dikelompokkan kedalam item ganjil dan genap
3. hasil item ganjil dan item genap, dikorelasikan dengan *product moment*, yaitu:

$$r_{XY} = \frac{\sum XY - \frac{\sum x \sum y}{N}}{\sqrt{\left\{ \sum x^2 - \frac{\sum x^2}{N} \right\} \left\{ \sum Y^2 - \frac{\sum y^2}{N} \right\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$ : Koefisien antara variabel X dan Y

x : Variabel bebas

y : Variabel terikat

N: Jumlah responden

(Sutrisno Hadi, 1986 : 294)

4. Untuk mengetahui koefisien reabilitas seluruh kuesioner digunakan rumus Spearman Brown sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{2(r_{gg})}{1 + r_{gg}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien reliabilitas seluruh tes

$r_{gg}$  : Koefisien korelasi item ganjil genap

( Manase Malo, 1985-139)

5. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas, dengan kriteria sebagai berikut:

0,90-1,00 = Reliabilitas tinggi

0,50-0,89 = Reliabilitas sedang

0,00-0,49 = Reliabilitas rendah

(Manase Malo dkk, 1985:139)



## F. Teknik Analisis Data

Tindak lanjut dari pengumpulan data adalah menganalisis data. Dalam penelitian ini menggunakan suatu analisis data kualitatif yaitu dengan menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis, selanjutnya menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sutrisno Hadi, yaitu:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

$I$  = Interval

$NT$  = Nilai Tertinggi

$NR$  = Nilai Terendah

$K$  = Kategori

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh maka di pergunakan rumus

Chi Kwadrat :

$$X^2 = \sum_{i=j}^B \sum_{j=i}^K \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

Keterangan :

$X^2$  = Chi Kwadrat

$\sum_{i=j}^B$  = Jumlah baris

$$\sum_{j=1}^K = \text{Jumlah kolom}$$

O<sub>ij</sub> = Banyaknya data yang diharapkan

E<sub>ij</sub> = Banyaknya data hasil pengamatan

(Sudjana, 1966:280)

Selanjutnya data akan diuji dengan menggunakan rumus koefisien kontingensi

yaitu :

$$C = \sqrt{\frac{X^2}{X^2 + n}}$$

Keterangan :

C = Koefisien kontingensi

X<sup>2</sup> = Chi kwadrat

n = Jumlah sampel

$$C_{maks} = \sqrt{\frac{m-1}{m}}$$

Keterangan :

m = harga minimum antara banyak baris dan kolom dengan kreteria uji

pengaruh makin dekat harga C max makin besar derajat asosiasi antara

faktor. (Sutrisno Hadi, 1989 :317)