III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara untuk mengetahui sesuatu, mempunyai langkah-langkah sistematis. Sedangkan penelitian adalah penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian suatu masalah. Tujuannya yaitu untuk menemukan jawaban terhadap persoalan yang signifikan, melalui penerapan prosedur-prosedur ilmiah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional adalah penelitian yang bertujuan menentukan apakah terdapat asosiasi antarvariabel dan membuat prediksi berdasarkan korelasi antarvariabel. Jika hubungan antarvariabel cukup tinggi, kemungkinan sifat hubungannya merupakan sebab akibat (*causal effect*).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Pengertian lain, menyebutkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nila tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian (Hadari Nawawi, 1983: 141).

Tabel 1. Jumlah Populasi Siswa yang Tergabung dalam Komunitas *Game Online*

No	Nama Sekolah	Jumlah
1	SD Negeri 3 Gunung Terang	1
2	SD Muhammadiyah	4
3	SD Al Kautsar	2
4	SD Franxiscus	3
5	SD Tunas Harapan	1
6	SD Negeri 2 Pramuka	1
7	SD Al Azhar	1
8	SD Negeri 2 Labuhan Ratu	4
9	SD Negeri 2 Kp. Baru	2
10	SD Al Koriah	1
11	SD Negeri 1 Kp. Baru	8
12	SD Persit	1
13	SD Negeri 3 Labuhan Ratu	4
14	SD Pengajaran 1	1
15	SD Pengajaran 2	1
16	SD Tanjung Karang	2
17	SD Sumur Batu	1
18	SD	2
19	SMP Tunas Harapan	2
20	SMP Negeri 8	13
21	SMP Al Kautsar	7
22	SMP Negeri 20	6
23	SMP Negeri 23	1
24	SMP Muhammadiyah	3
25	MTs Negeri 2 Sukarame	1
26	SMP Negeri 1 Bogor	1
27	SMP Negeri 3 Natar	3
28	SMP Negeri 2 Natar	1
29	SMP Negeri 22	2
30	SMP Al Azhar	1
31	MTS Negeri 1 Tj. Karang	1
32	SMP Xaverius	1
33	SMP Franxiscus	1
34	SMP Negeri 12	1
35	SMP Negeri 17	1
36	SMP Guna Darma	1
37	SMP Negeri 2	1
38	SMK Negeri 2	3
39	SMA Al Kautsar	1
40	SMA Yadika	3
41	SMA Negeri 17	1
42	SMA Negeri 7	1
43	SMA Negeri 5	2
44	SMA Muhammadiyah	1
45	SMA Bakti Utama	2
46	SMA Negeri 13	1
47	SMA Perintis	4
48	SMA Negeri 3	4
49	SMA PGRI	2
Total		**113**

Sumber: Dokumentasi Observasi Langsung (*Prariset*)

2. Sampel

Sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sampel dengan maksud *(purposive sampling)* jenis *judgment sampling* yaitu sampel dipilih berdasarkan penilaian peneliti bahwa dia adalah pihak yang paling baik untuk dijadikan sampel penelitiannya. Jadi, *judment sampling* umumnya memilih sesuatu atau seseorang menjadi sampel karena mereka mempunyai "*information rich*".

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 13 siswa yang berasal dari SMP Negeri 8 Bandar Lampung yang tergabung dalam komunitas *game online*. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan melihat unsur-unsur yang dikehendaki dari data yang sudah ada dan memiliki maksud atau tujuan tertentu.

C. Variabel Penelitian, Definisi Konseptual, Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel yang mempengaruhi atau disebut juga variabel bebas (X) adalah *game online*.

2. Variabel yang dipengaruhi dalam penelitian ini disebut juga variabel (Y) adalah minat belajar siswa.

2. Definisi Konseptual

Secara konseptual variabel dalam penelitian ini adalah:

a. *Game online*

Game online atau sering disebut *online games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet) berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan.

Indikator pengaruh *game online* meliputi meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris, prestasi rendah, pergaulan terbatas, waktu bermain lebih besar daripada waktu untuk belajar.

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, adanya perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.

Indikator minat belajar terdiri dari tekun, ulet menghadapi kesulitan belajar, senang belajar mandiri, aktif dan partisipatif.

3. Definisi Operasional

Secara operasional variabel dalam penelitian ini adalah:

Game online (X) diukur melalui angket dengan tingkat:

- Positif
- Negatif

Minat Belajar (Y) diukur melalui angket dengan tingkat:

- Berminat
- Kurang berminat
- Tidak berminat

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan jawaban permasalahan yang diteliti secara lengkap dan variabel guna mendukung keberhasilan dalam penelitian ini, maka digunakan teknik pengumpuan data sebagai berikut:

1. Teknik Pokok

Teknik pokok dalam penelitian ini adalah teknik angket. Angket adalah teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan atau isian) untuk diisi langung oleh responden untuk menghimpun pendapat umum. Penyebaran angket ini dimaksudkan untuk mendapat data primer tentang pengaruh *game online* terhadap minat belajar siswa SMP Negeri 8 Bandar Lampung tahun pelajaran 2010/2011. Adapun jenis angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Setiap item memiliki tiga alternatif jawaban, dengan pemberian skor diklasifikasikan sebagai berikut:

- Skor 3 untuk jawaban yang digolongkan tinggi
- Skor 2 untuk jawaban yang digolongkan sedang
- Skor 1 untuk jawaban yang digolongkan rendah

2. Teknik Penunjang

Teknik penunjang yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legenda, arsip, buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan sebagainya.

b. Teknik Observasi

Teknik observasi diartikan sebagai teknik pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

E. Validitas dan Uji Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Dalam penelitian ini validitas yang digunakan yaitu validitas logis. Validitas logis

adalah proses konsultasi dengan dosen pembimbing dalam memecahkan variabel menjadi sub-variabel dan indikator baru memenuhi butir-butir pertanyaan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. (Suharsimi Arikunto, 2006: 178)

Uji reliabilitas dapat ditempuh dengan:

1. Melakukan uji coba angket kepada 10 orang di luar responden
2. Hasil uji coba dikelompokan ke dalam dua belahan I (x) dan belahan II (y)
3. Hasil item ganjil dan 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:

rxy : Koefisien korelasi

$\sum x$: Jumlah skor dalam sebaran x

$\sum y$: Jumlah skor dalam sebaran y

$\sum xy$: Jumlah hasil kali skor x dengan skor y yang berpasangan

$\sum x^2$: Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran x

$\sum y^2$: Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran y

n : Banyaknya subjek skor x dan skor y yang berpasangan

(S. Margono, 2007 : 207)

4. Untuk mengetahui koefisien reliabilitas seluruh item angket digunakan rumus *Spearman Brown* yaitu:

$$rxy = \frac{2\,(rgg)}{1 + rgg}$$

Keterangan:

rxy : Koefisien reliabilitas seluruh item

rgg : Koefisien korelasi seluruh item (Sutrisno Hadi, 1981:37)

5. Hasil Analisis kemudian diinterpretasikan terhadap koefisien korelasi yang diperoleh atau nilai r, interpretasi tersebut adalah sebagai berikut:

Antara 0,800 – 1,00 : Tinggi

Antara 0,600 – 0,800 : Cukup

Antara 0,400 – 0,600 : Agak rendah

Antara 0,200 – 0,400 : Rendah

Antara 0,00 – 0,200 : Sangat rendah (Tak berkorelasi)

(Suharsimi Arikunto, 2006 : 276)

F. Teknik Analisis Data

Tindak lanjut dari pengumpulan data yaitu mengidentifikasi data, menyeleksi selanjutnya dilakukan klasifikasi data, serta menyusun data. Adapun teknik yang dipakai sebagai berikut:

1. Data diurutkan berdasarkan rangking, yakni ranking dari setiap variabel x dan y, menggunakan rumus koefisien korelasi *Rank Spearmen*:

$$rho = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n (n^2 - 1)}$$

Keterangan:

rho : Koefisien korelasi

$\sum d^2$: Jumlah kuadrat selisih ranking

n : Banyaknya subjek (S. Margono, 2007 : 208)

2. Untuk mengetahui derajat keeratan hubungan dapat dilihat pada keeratan hubungan sebagai berikut:

   0,90 – 1,00 = Hubungan sangat tinggi

   0,50 – 0,89 = Hubungan tinggi

   0,21 – 0,49 = Hubungan sedang

   0,00 – 0,20 = Hubungan rendah (Sutrisno Hadi, 1989 : 273)

3. Pengujian t apakah berarti atau tidak pada taraf nyata tertentu digunakan:

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

(S. Margono, 2007 : 207)