

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian lapangan *field research*, yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan terjun langsung ke lokasi penelitian.<sup>1</sup> Penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh langsung dari responden. Penelitian lapangan ini dilakukan dengan cara mencari pengaruh dari variabel yang dihipotesiskan. Dengan begitu peneliti dapat mengetahui hubungan dan pengaruh variabel tersebut.<sup>2</sup>

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.<sup>3</sup>

#### **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan ialah metode deskriptif. Penelitian deskriptif kuantitatif yaitu menggambarkan secara jelas dan detail sesuai dengan

---

<sup>1</sup> Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 31.

<sup>2</sup> Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal. 25.

<sup>3</sup> S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hal. 21.

fakta dan karakter yang terjadi pada obyek penelitian. Jadi penelitian ini dimaksud untuk memberikan deskripsi tentang pengaruh *game online* terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin.

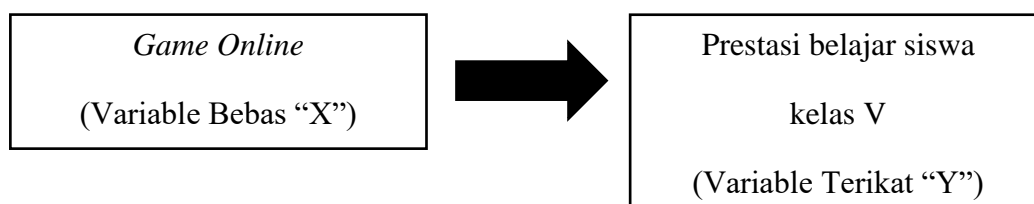
### C. Variabel Penelitian

#### 1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah *game online* yang dilambangkan dengan huruf “X”.

#### 2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas.<sup>4</sup> Variabel terikat dalam penelitian ini ialah prestasi belajar yang dilambangkan dengan huruf “Y”. Pengaruh hubungan antara variabel bebas “X” dengan variabel terikat “Y” dapat digambarkan sebagai berikut:



---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Strategi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi*, (Bandung: IKAPI, 2014), hal 39.

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah sekumpulan orang atau objek yang memiliki kesamaan satu atau dua beberapa hal yang berbentuk masalah pokok dalam suatu riset khusus.<sup>5</sup> Peneliti membatasi populasi untuk membantu penarikan sampel dikarenakan populasi yang sangat luas. Sesuai dengan pendapat Sudjana dan Ahmad Rivai yaitu pembatasan populasi dilakukan dengan membedakan populasi sasaran dan populasi terjangkau.

Menurut Suharsimi Arikunto, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian dari wakil populasi yang diteliti. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin sebanyak 56 orang.

### 2. Sampel Penelitian.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>6</sup> Dalam penelitian ini mengambil sampel dari siswa kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin yang berjumlah 56 orang terdiri dari kelas V-A dengan jumlah siswa 28 orang, dan kelas V-B dengan jumlah siswa 28 orang. Pengambilan sampel menggunakan *Teknik Purposive* yang digunakan secara sengaja melalui berbagai macam pertimbangan dan bertujuan. Adapun sampel dalam penelitian ini dengan kriteria sebagai berikut:

---

<sup>5</sup> Hariwijaya dan Triton PB, *Pedoman Penulisan Ilmiah Skripsi dan Tesis*, (Yogyakarta: Oryza, 2011), hal. 66.

<sup>6</sup> Sugiono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2013), hal. 62.

- a) Siswa yang memiliki gadget.
- b) Terinstal aplikasi *game*.
- c) Menggemari bermain game online.

### **E. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Melayu 2 Banjarmasin yang beralamat di jalan Veteran RT.20 No.160 Kelurahan Melayu, Kecamatan Banjarmasin Tengah Kota Banjarmasin, Kode Pos 70232. SDN Melayu 2 berdampingan dengan salah satu gedung fakultas kedokteran Universitas Lambung Mangkurat. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2021 – 16 Oktober 2021.

### **F. Data dan Sumber Data**

#### **1. Data**

##### **a. Data Pokok**

Data yang berkaitan dengan intensitas bermain game online yaitu lamanya bermain *game online*, tempat bermain *game online*, dampak bermain *game online* dan jenis permainan *game online*.

##### **b. Data Penunjang**

- 1) Gambaran umum lokasi penelitian.
- 2) Sejarah berdirinya SDN Melayu 2 Banjarmasin.
- 3) Visi, Misi dan Tujuan SDN Melayu 2 Banjarmasin.
- 4) Keadaan Guru dan Karyawan di SDN Melayu 2 Banjarmasin.
- 5) Keadaan Siswa di SDN Melayu 2 Banjarmasin

- 6) Sarana dan prasarana yang ada di SDN Melayu 2 Banjarmasin.
- 7) Jadwal Belajar

## 2. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Responden dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Melayu 2 Banjarmasin.
- b. Informan dalam penelitian ini adalah guru kelas atau guru mata pelajaran, dan siapapun yang bisa menjadi informan, mengenai judul penelitian.
- c. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa seluruh catatan atau bukti-bukti mengenai subjek dan objek penelitian.

## G. Teknik Pengumpulan Data.

### 1. Observasi

Teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan mengenai fenomena-fenomena, subjek dan objek yang diteliti untuk memperoleh informasi atau gambaran sesuatu.<sup>7</sup>

### 2. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan dan sebagainya,<sup>8</sup> yang

---

<sup>7</sup> S. Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 106.

<sup>8</sup> Suharsimi Arikonto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013) hal. 158.

mempunyai hubungan dengan masalah yang diteliti sebagai bahan penunjang.<sup>9</sup> Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data berupa sejarah singkat dan perkembangan SDN Melayu 2 Banjarmasin, visi dan misi, sarana dan prasarana sekolah, keadaan guru, karyawan, siswa, dan dokumen raport siswa kelas V tahun ajaran 2021/2022 semester ganjil.

### 3. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui komunikasi langsung (tatap muka) antara pihak penanya dengan pihak yang ditanya atau penjawab. Wawancara digunakan untuk melengkapi data memperkuat data.

### 4. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>10</sup> Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah bersifat langsung, yakni responden menjawab tentang dirinya. Selain itu, angket atau kuesioner ini bersifat tertutup, yakni sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.<sup>11</sup>

## H. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, instrument penelitian yaitu alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data untuk memudahkan sehingga

---

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010) hal. 305.

<sup>10</sup> Rahmadi, *Pengantar Metode Penelitian*, (Banjarmasin: Antasari, 2011), hal. 67.

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013) hal. 195.

lebih baik dan lebih mudah diolah. Dalam pengisian angket mahasiswa disajikan beberapa pertanyaan untuk memilih salah satu dari tiga jawaban yang tersedia, setiap dari jawaban akan diberi skor.

Tabel 3.1. Variabel dan Indikator Angket

No.	Variabel	Indikator	No. Item Pernyataan	Jumlah Item Pertanyaan
1	Bermain <i>Game Online</i>	Intensitas bermain <i>game online</i>	1, 2, 7, 9, 16, 20	6
		Banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i>	3, 4, 5, 6	4
		Tempat bermain <i>game online</i>	11, 13, 14	3
2	Prestasi Belajar	Dampak bermain <i>game online</i>	8, 10, 12, 15, 17, 18, 19	7
Jumlah Soal				20

Adapun kriteria kategori dapat dikatakan bahwa penggunaan *game online* berdasarkan indikator sebagai berikut:

Tabel 3.2. Tabel Kategori Persentase

Persentase	Kategori
80% - 100%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
0% - 19%	Sangat rendah

## I. Teknik Pengolahan Data

### 1. Pengolahan data.

Adapun teknik pengolahan data yang digunakan sebelum diadakan analisis melalui beberapa tahap yaitu:

#### a. Editing

Kegiatan ini dilakukan penulis untuk melihat dan mengecek kembali atau memeriksa kelengkapan, kejelasan dan kesempurnaan data yang diperoleh baik melalui angket dan dokumentasi untuk mengetahui apakah semua data sudah lengkap, dapat dipahami dan dapat digunakan.

#### b. Koding/klasifikasi

Tahap ini merupakan kegiatan mengklasifikasikan data dari hasil jawaban responden menurut macamnya yaitu penulis mengelompokkan masing-masing data sesuai dengan jenisnya yang bersifat khusus ke umum.

#### c. Scoring

Teknik ini digunakan untuk menghitung frekuensi dimana setiap jawaban yang diperoleh akan dihitung jumlahnya agar memudahkan dalam membuat tabel.

#### d. Tabulating

Teknik ini digunakan untuk menyusun dan memasukkan data yang telah terkumpul dalam tabel dan menentukan frekuensi guna memudahkan dalam perhitungan prosentasenya dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\% = \dots\%$$



Keterangan

P = Presentasi yang diperoleh

F = Frekuensi, yaitu jumlah jawaban responden

N = *Number of cases* (Jumlah Responden)

## J. Teknik Penguji Data

Untuk teknik pengujian data dalam penelitian ini penulis menggunakan angket atau kuesioner dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan untuk mengetahui intensitas bermain *game online* dan prestasi belajar siswa kelas V di SDN Melayu 2 Banjarmasin. Suatu instrumen dikatakan baik jika instrumen tersebut valid dan reliabel. Dengan demikian penulis menggunakan uji validitas dan uji reabilitas.

### 1. Uji Validitas

Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti.<sup>12</sup> Rumus yang digunakan dalam uji validitas adalah rumus korelasi *pearson product moment*. Pada penelitian ini peneliti melakukan uji validitas dengan menggunakan SPSS versi 20.<sup>13</sup> Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan harga  $r$  pada tabel kritik dari  $r$  *product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $r_{xy} > r_{tabel}$  maka bulir soal valid.

---

<sup>12</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2017), hal. 261.

<sup>13</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal 204.

## 2. Uji Reliabilitas.

Uji reliable ini dilakukan dengan teknik belah dua (*split half*). Butir pertanyaan ganjil dikelompokkan dipisah dengan butir pertanyaan genap sehingga didapatkan dua butir pertanyaan. Selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan korelasi *product momen*. Hasil perhitungan korelasi ini dimasukkan dalam rumus Spearman Brown.

$$r_i = \frac{2 \cdot r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan :

$r_i$  = Reliabilitas instrumen

$r_b$  = Korelasi *product moment* antar belahan pertama dan belahan kedua

## K. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika pengujian normal, maka hasil perhitungan statistik dapat digeneralisasikan terhadap populasinya. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan bantuan program SPSS 25 *for windows* dengan langkah-langkah berikut:

a. Merumuskan hipotesis pengujian normalitas data yaitu aabila data:

$H_0$  : data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

$H_a$  : data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors

Uji Lilliefors digunakan untuk menguji apakah data itu berdistribusi normal atau tidak. Terdapat persyaratan untuk menggunakan metode Lilliefors ini, yaitu:

- 1) Data berskala interval atau rasio (kuantitatif).
- 2) Data tunggal atau belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi.
- 3) Dapat untuk n besar maupun n kecil.

2. Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kasual satu variabel bebas dengan satu variabel terikat.<sup>14</sup> Dalam teknik ini, menggunakan analisis data dengan regresi linear dan dengan langkah-langkah dari analisis regresi linear sebagai berikut :

- a. Menghitung nilai a pada regresi linear sederhana
- b. Menghitung nilai b pada regresi linear sederhana
- c. Menghitung hubungan regresi linear sederhana
- d. Melakukan uji T pada regresi sederhana
- e. Hitung a dan b berdasarkan rumus dibawah ini.

---

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV Alfabeta, 2017), hal. 261.

Adapun rumus regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Subyek dalam variabel dependen yang di prediksi.

a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan).

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen.

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Penjabaran dari rumus regresi linier sebagai berikut :

- a. Nilai a dan b, dapat diketahui melalui persamaan regresi linier sederhana.
- b. Nilai a merupakan nilai konstanta
- c. Nilai b merupakan koefisien regresi untuk variabel a
- d. Koefisien regresi b merupakan kontribusi besarnya perubahan nilai koefisien tersebut.

Nilai-nilai a dan b dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

$$b = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{n(\sum x^2) - (\sum x)^2}$$

## **L. Prosedur Penelitian**

### 1. Tahap Pendahuluan

Mengajukan judul penelitian kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

### 2. Tahap Persiapan

- a. Konsultasi dengan dosen pembimbing.
- b. Seminar proposal.
- c. Revisi proposal sesuai dengan keputusan seminar.
- d. Memohon surat pengantar riset kepada Fakultas.
- e. Menyiapkan instrument data berupa angket, pedoman wawancara, dan lainnya.

### 3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan pengamatan langsung ke lokasi penelitian yaitu SDN Melayu 2 Banjarmasin.
- b. Mengumpulkan data yang berbentuk dokumentasi dan menyajikanya, serta mengolah dan menganalisis data yang diperoleh.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

### 4. Tahap Penyusunan Laporan

- a. Menyusun laporan hasil penelitian dalam bentuk skripsi.
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing tentang hasil laporan untuk dikoreksi dan disetujui.
- c. Naskah yang sudah dikoreksi dan disetujui oleh dosen pembimbing dibawa ke sidang munaqasah skripsi.