# BAB III

# METODE PENELITIAN

# Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan kerangka atau perinci prosedur kerja yang akan dilakukan pada waktu penelitian, sehingga diharapkan memberikan gambaran atau arah mana yang akan dilakukan dalam melaksanakan penelitian tersebut, serta memberikan gambaran jika peneliti tersebut dilakukan.

1. Desain penelitian berfungsi untuk membantu pelaksanaan penelitian agar dapat berjalan dengan baik. Metode analisis data yang digunakan penulis dalam menganalisis masalah yang ada dengan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap prilaku dan minat belajar siswa kelas XI ips di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

##

# Populasi dan Sampel

# Populasi

Suatu penelitian yang efesien dan efektif tidak terlepas dari penentuan populasi yang akan memberikan dua objek penelitian. Yang jelas batas-batasnya serta mempunyai sifat yang bersamaan. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.

1. Menurut Arikunto (2016:173), Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi merupakan sumber data yang sangat penting , karena tanpa kehadiran populasi peneliti tidak akan berarti serta tidak mungkin terlaksana”.Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

25

1. Berdasarkan kutipan di atas maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di Sekolah SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.Tahun Pembelajaran 2022/2023, yang berjumlah 20 siswa.

# Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipandang dapat mewakili populasi untuk dijadikan sebagai sumber-sumber data atau sumber informasi dalam penelitian.

Menurut Arikunto (2016:174), “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Sebaliknya jika subjek lebih besar dari 100 dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25%.

Berdasarkan pendapat diatas maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh dari jumlah populasi yaitu 20 kelas XI IPS 3, karna jumlah populasi kurang dari 100 dan seluruh populasi adalah homogen (sama-sama menerima proses belajar mengajar) sehingga setiap populasi memperoleh kesempatan yang sama untuk menjadi sampel adalah penelitian ini.

# Variabel dan Indikator

# variabel

Variabel Penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang/objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari atau ditarik kesimpulannya, dalam penelitian ini terdapat dua variabel.

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

Menurut Sugiyono (2016:96),”Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah game online (X).

1. Variabel Terkait (Y)

Menurut Sugiyono (2016:96), Variabel terkait merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Variabel terkait dalam penelitian ini adalah Prilaku Dan Minat Belajar Siswa (Y).

# Indikator

### Indikator adalah suatu gambaran dari penelitian untuk mempersiapkan variabel. Dalam hal ini indikator dapat membantu gambaran variabel agar data yang dikumpulkan merupakan informasi tentang variabel, maka dari penelitian ini yang menjadi indikator adalah:

1. Indikator Variabel X adalah game online
2. Indikator Variabel Y adalah prilaku dan minat belajar siswa

# Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2016:192), ‘’Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dan kegiatannya mengumpulkandata agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya’’. Dalam penelitian ini, instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu :

1. Angket (kuesioner)

Menurut Sugiyono (2016:230), “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”.

1. Wawancara

Wawancaramerupakan cara pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden secara langsung. Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang valid dari narasumber, dimana dalam pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka, bebas tetapi masih berpedoman pada pedoman wawancara yang sudah disiapkan. Dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah 20 siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

# Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016:223),”Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan untuk pengumpulan data yang dpat dilakukan dalam berbagi setting, berbagai sumber, dan berbagai cara”. Dalam pelaksanaan pengumpulan data angket yang digunakan berbentuk kuesioner sebanyak 35 item, dimana masing-masing 15 item untuk game online dan 10 item untuk prilaku dan 10 item untuk minat belajar siswa.

Kuesioner dan pedoman wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana responden mengisi pertanyaan kemudian diisi dengan lengkap dan mengembalikan pada peneliti. Pernyataan disusun secara sistematis dan standart sesuai dengan variabel-variabel game online terhadap Prilaku dan Minat Belajar Siswa. Kemudian dari jawaban itu diberikan skornya dengan skala likert. Skala likert mempunyai interval 1-5 untuk jawaban yang mendukung pernyataan diberi skor tertinggi dan untuk jawaban yang tidak mendukung pernyataan diberi skor terendah.

# Tabel 3.1

# Skala Likert

|  |  |
| --- | --- |
| **Alternatif jawaban**  | **Bobot** |
| Sangat Setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Kurang Setuju | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

Sumber : Sugiyono (2016:169)

# Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2016:238), “Teknik analisis data merupakan kegiatan dalam analisis data meliputi : pengelompokan data, mentabulasi data, melakukan perhitungan untuk menjawabrumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan sesuai dengan variabel dan responden”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data untuk keperluan analisis dan pengujian hipotesis diolah secara sistematis dengan menggukan rumus *kolerasi product* dan uji t (parsial) sebagai berikut:

1. Kolerasi Product moment

Kolerasi product moment digunakan untuk menganalisis rumusan MasalahMengenai pengaruh game online (X) terhadap prilaku dan minat belajar (Y) dengan menggunakan rumus :

***rxy =***$\frac{N\sum\_{}^{}XY-(\sum\_{}^{}X) (\sum\_{}^{}Y)}{\sqrt{\left\{N\sum\_{}^{}X^{2}-(\sum\_{}^{}X)^{2}\right\}\left\{N\sum\_{}^{}Y^{2}-(\sum\_{}^{}Y)^{2}\right\}}}$

Sumber : Arikunto (2016 : 319)

Keterangan :

rxy = Koefisien antara Variabel Xdengan Variabel Y

N = Jumlah sampel (JumlahResponden)

∑x = Skor variabel (jawaban responden)

∑y = Skor total dari variabel untuk responden ke-n

(∑x)² = Jumlah kuadrat skor ∑x

(∑y)² = Jumlah kuadrat skor ∑y

∑x² = Jumlah skor hasil kuadrat dalam distribusi X

∑y² = Jumlah skor hasil kuadrat dalam distribusi Y

∑xy = Jumlah skor antara nilai X dan Y

1. Uji t (parsial)

Menurut Sugiyono (2016:228), “Uji secara parsial untuk membuktikan hipotesis awal tentang pengaruh game online (X) sebagai variabel bebas Terhadap Prilaki Siswa dan Minat Belajar Siswa (Y) sebagai variabel terkait”.

Kriteria pengambilan keputusan :

1. Ho ditolak jika“t” hitung < ”t” tabel pada α = 5%, artinya tidak ada pengaruh game online terhadap prilaku dan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.
2. Ha diterima jika “t” hitung > “t” tabel pada α = 5%, artinya ada pengaruh game online terhadap prilaku dan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai.

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

Sumber : Arikunto (2016:337)

Keterangan :

t = Nilai signifikan variabel x terhadap y

r = Nilai koefisien korelasi

n = Jumlah sampel