

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Azwar (2004, h.5) metode penelitian kuantitatif adalah metode yang menekankan pada data-data angka yang diolah dengan metode statistik. Data angka didapat dari pengukuran dengan menggunakan skala terhadap variabel-variabel yang ada dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel Tergantung : Motivasi Belajar

Variabel Bebas : Perilaku Bermain Game di Ponsel

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu keadaan yang menyebabkan terjadinya perubahan pada diri seseorang yang ditandai dengan adanya dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan dalam belajar. Komponen-komponen motivasi belajar, yaitu kebutuhan, dorongan, tujuan.

Pengukuran motivasi belajar dengan menggunakan skala atau kuesioner motivasi belajar. Apabila mendapatkan skor tinggi (4) maka menunjukkan bahwa subyek memiliki motivasi belajar yang

sangat baik. Begitu pula apabila memperoleh skor rendah (1) maka subyek sangat tidak termotivasi dalam belajar.

2. Perilaku Bermain *Game* di Ponsel

Perilaku bermain *game* di ponsel adalah sesuatu yang dilakukan berupa gerakan tertentu untuk mendatangkan rasa puas, senang dan gembira, yang membuat seseorang menjadi lebih termotivasi, terutama dalam memecahkan masalah dalam sebuah permainan di ponsel. Aspek yang mempengaruhi perilaku yaitu penilaian positif-negatif untuk memberikan arah gerak, kebutuhan, gerakan yang berupa aktivitas yang menggunakan seluruh badan atau sebagian badan saja.

Pengukuran perilaku bermain *game* di ponsel dengan menggunakan skala atau kuesioner perilaku bermain *game* di ponsel. Apabila mendapatkan skor tinggi (4) maka menunjukkan bahwa subyek sangat menggemari bermain *game* di ponsel. Begitu pula apabila memperoleh skor rendah (1) maka subyek sangat tidak menyukai bermain *game* di ponsel.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi penelitian (Azwar, 2004, h.77). Menurut Nawawi (dalam Wasito, 1995, h.49) populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala tes, atau peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki

karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Dari populasi diambil sebuah sampel yang diharapkan dapat mewakili populasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata Semarang angkatan 2012 sampai 2016 yang masih aktif kuliah saat pengambilan data penelitian dan gemar memainkan *game* di ponsel.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian (Wasito, 1995, h.51). Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *Incidental Sampling*, teknik sampling yang kebetulan dilakukan terhadap orang atau benda yang kebetulan ada atau dijumpai (Setyorini, Haryanti & Wibhowo, 2005, h.17). Berdasarkan sampel tersebut maka ditentukan subyek penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata Semarang angkatan 2012 sampai 2016 yang masih aktif kuliah.

E. Metode Pengambilan Data

1. Alat Pengumpulan Data

Metode pengambilan data dilakukan dengan menggunakan metode skala. Metode skala digunakan untuk mengukur variabel perilaku bermain *game* di ponsel dan motivasi belajar.

2. Blueprint dan Cara Penilaiannya

a. Skala Motivasi Belajar

Komponen-komponen motivasi belajar, yaitu:

- 1) Kebutuhan. Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang dimiliki dan apa yang diharapkan
- 2) Dorongan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan yang berorientasi pada tujuan tersebut merupakan inti motivasi.
- 3) Tujuan. Tujuan adalah hal yang ingin dicapai oleh seseorang individu. Tujuan tersebut mengarahkan perilaku dalam hal ini perilaku belajar

Tabel 1
Blueprint Jumlah Item Skala Motivasi Belajar

Komponen	Jenis dan Nomor Item		Total
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1. Kebutuhan	5	5	10
2. Dorongan	5	5	10
3. Tujuan	5	5	10
Total	15	15	30

Skala diberikan secara langsung dan bersifat tertutup yang mempunyai empat kemungkinan jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Setiap aspek dalam skala mempunyai item-item

berupa pernyataan positif (*favorable*) dan item-item yang berupa pernyataan negatif (*unfavorable*).

Pemberian skor menggunakan angka satu sampai empat, pernyataan yang bersifat positif (*favorable*) memiliki skor 4 untuk jawaban (SS), skor 3 untuk jawaban (S), skor 2 untuk jawaban (TS), dan skor 1 untuk jawaban (STS). Sedangkan pernyataan negatif (*unfavorable*) memiliki skor 1 untuk jawaban (SS), skor 2 untuk jawaban (S), skor 3 untuk jawaban (TS), dan skor 4 untuk jawaban (STS).

b. Skala Perilaku Bermain *Game* di Ponsel

Aspek-aspek Perilaku Bermain *Game* di Ponsel, yaitu:

- 1) Penilaian positif-negatif untuk memberikan arah gerak
- 2) Kebutuhan, yaitu sifat pribadi yang menyebabkan meningkatnya kebutuhan yang meliputi motif, keinginan, dan dorongan.
- 3) Gerakan yang merupakan aktivitas untuk menggunakan seluruh bagian tubuh atau hanya sebagian saja.

Tabel 2
Blueprint Jumlah Item Skala Perilaku Bermain *Game* di Ponsel

Aspek	Jenis dan Nomor Item		Total
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1. Penilaian positif-negatif untuk memberikan arah gerak	5	5	10
2. Kebutuhan	5	5	10
3. Gerakan	5	5	10
Total	15	15	30

Skala mempunyai empat kemungkinan jawaban yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Setiap aspek dalam skala mempunyai item-item berupa pernyataan positif (*favorable*) dan item-item yang berupa pernyataan negatif (*unfavorable*).

Pemberian skor menggunakan angka satu sampai empat, pernyataan yang bersifat positif (*favorable*) memiliki skor 4 untuk jawaban (SS), skor 3 untuk jawaban (S), skor 2 untuk jawaban (TS), dan skor 1 untuk jawaban (STS). Sedangkan pernyataan negatif (*unfavorable*) memiliki skor 1 untuk jawaban (SS), skor 2 untuk jawaban (S), skor 3 untuk jawaban (TS), dan skor 4 untuk jawaban (STS).

F. Uji Coba Alat Ukur

1. Uji Validitas

Validitas adalah sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat ukur dinyatakan valid bila alat ukur tersebut mampu mencapai tujuan pengukuran yang dikehendaki dengan tepat (Azwar, 2000, h.5).

Menguji validitas item yang terdapat pada skala motivasi belajar dan perilaku bermain game di ponsel adalah dengan menguji korelasi antara nilai item dengan nilai total item. Dalam penelitian ini, untuk mengetahui validitas alat ukur, peneliti menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* dari Karl Pearson.

Menurut Ancok (1987, h.17) terdapat kelebihan bobot pada angka korelasi tersebut karena skor total ikut sebagai komponen skor dan ini menyebabkan angka korelasi menjadi lebih besar. Untuk mengoreksi kelebihan bobot digunakan koreksi Part Whole.

2. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya. Azwar (2000, h.4) mengatakan bahwa reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu dapat memberikan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Pengujian reliabilitas skala dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik uji reliabilitas Alpha Cronbach (Azwar, 2000, h.78).

G. Metode Analisis Data

Peneliti mengambil variabel motivasi belajar sebagai variabel tergantung, sedangkan perilaku bermain game di ponsel sebagai variabel bebas. Untuk menganalisis data pada penelitian ini dilakukan uji kuantitatif dengan menggunakan metode analisis data statistik. Hal ini untuk menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.

Pengelolaan data dalam penelitian ini menggunakan *Korelasi Product Moment*, untuk membuktikan hubungan antara perilaku bermain *game* di ponsel dan motivasi belajar, dengan satu variabel bebas yaitu perilaku bermain *game* di ponsel dan variabel tergantung adalah motivasi belajar.