

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

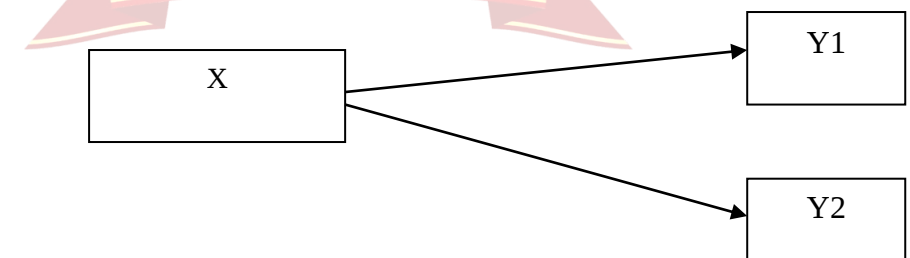
Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis secara statistic.⁷⁴ Jenis penelitian kuantitatif yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian menurut metode yang digunakan yaitu penelitian ex post facto. Ex post facto adalah penelitian yang melakukan penyelidikan secara empiris yang sistematis, dimana peneliti tidak mempunyai control langsung terhadap variabel-variabel bebas (independent variabel) karena fenomena sukar dimanipulasi.

Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan data yang berupa angka-angka, tulisan atau ungkapan yang diperoleh langsung di lapangan atau wilayah penelitian yang berkaitan dengan Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka atau cetak biru dalam melaksanakan suatu proyek riset, dimana didalamnya terperinci prosedur-prosedur yang diperlukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menstruktur atau memecahkan masalah-masalah penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Moyivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang. Pengaruh antara variabel-variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Game Online (Mobile Legend)

Y1 : Motivasi Belajar IPS

Y2 : Hasil Belajar IPS

⇒ : Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y1 dan Y2

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang. Kemudian waktu penelitian akan dikeluarkan sesuai SK yang ditentukan

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan/ingin diteliti. Populasi ini sering juga disebut *universe*. Ukuran dari populasi merupakan jumlah keseluruhan yang mencakup semua anggota yang diteliti. Karena itulah, dalam mengumpulkan data dan menganalisa suatu kata, menentukan populasi merupakan langkah yang penting. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang. Tahun ajaran 2025.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Dalam

penetapan/pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu representatif (mewakili) terhadap populasinya.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas VII 4 di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang. Penulis mengambil semua populasi untuk dijadikan sampel karena jumlah populasi kurang dari 100 orang.

3. Teknik pengambilan sampel

Adapun teknik sampling yang digunakan oleh penulis adalah *nonprobability sampling*. Teknik *Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Jenis *nonprobability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling total. Sampling total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 100 atau penelitian ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil dimana semua populasi dijadikan sampel.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam suatu penelitian sangat penting karena merupakan segala sesuatu yang berbentuk tentang apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, yang kemudian ditarik kesimpulan. Maka dalam penelitian ini dapat dikemukakan variabelnya yaitu:

1. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi sebab perubahannya atau timbulnya variasi terikat (dependen), maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Game Online Mobile Legend (X).

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dari adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah Motivasi Belajar (Y1) dan Hasil Belajar IPS (Y2)

E. Teknik pengumpulan data

Dalam Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara atau prosedur yang sistematis untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. Teknik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini

untuk memperoleh data melalui beberapa cara yakni sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan alat pengumpulan data yang dipergunakan apabila peneliti menggunakan teknik komunikasi tidak langsung. Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai yang diminta pengguna

Angket ini digunakan bertujuan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan. Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 01 Pasemah Air Keruh Kabupaten Empat Lawang. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dibuat melalui beberapa tahap, yakni:

a. Pembuatan kisi-kisi Angket

Sebelum dilakukan penyusunan angket tertulis dibuat dahulu konsep yang berupa kisi-kisi angket yang disusun dalam suatu table, kemudian dijabarkan dalam aspek dan indikator yang sesuai dengan tujuan penelitian yang akan di capai. Dari

aspek dan indikator tersebut kemudian dijadikan landasan penyusunan kisi-kisi angket.

b. Penyusunan Angket

Setelah kisi-kisi angket dibuat maka item-item pertanyaan disertai dengan alternatif jawaban kemudian disusun dalam pedoman pengisian angket. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa angket merupakan alat pengumpul data yang berupa daftar pertanyaan atau isian yang harus diisi oleh responden. Setelah selesai dijawab data disusun untuk diolah sesuai dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya, kemudian disajikan dalam laporan penelitian.

c. Menentukan Skor Angket

Skala pengukuran yang digunakan dalam angket model Pembelajaran Structural Type Make a Match Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala ini mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negative dengan teknik skoring sebagai berikut:

Sangat setuju : Skor 5

Setuju	: Skor 4
Netral	: Skor 3
Tidak setuju	: Skor 2
Sangat Tidak setuju	: Skor 1

d. Uji Coba Angket

Uji coba angket digunakan untuk mengetahui apakah soal yang akan diberikan kepada responden valid atau tidak valid dan digunakan untuk menguji apakah data tersebut variabel. Uji coba dilaksanakan terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran model Pembelajaran Structural Type Make a Match di SMP Negeri 1 Pasmah Air Keruh yang tidak menjadi sampel.

1. Tes

Tes yang digunakan untuk mengungkapkan kemampuan seseorang dari segi pengetahuan terbagi menjadi empat jenis, yaitu:

- a. Tes tulis, yaitu tes uraian dan tes objektif
- b. Tes lisan
- c. Penugasan.

Dalam hal ini penulis hanya menggunakan nilai raport yang didasarkan dari berbagai tes yang dilakukan guru IPS kepada siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barangbarang tertulis. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. 84 Pada penelitian ini dokumen yang dilampirkan berupa data dan gambar:

F. Instrumen Penelitian

1. Variabel Game Online Mobile Legend (X)

Tabel variabel 3.1

NO	INDIKATOR	NO ITEM	JUMLAH ITEM
1	Waktu bermain game online mobile legend	1,2,3	3 item
2	Kecanduan bermain game online mobile legend	4,5,6,7,8	5 item
3	Dampak negative dari bermain game online	9,10,11,12,13	5 item

	mobile legend		
	JUMLAH	13	13

2. Variabel terikat (Y1)

NO	INDIKATOR	NO ITEM	JUMLAH ITEM
1	Semngat ketika dalam pembelajaran	14,15,16,17,18	5
2	Usaha mencari tahu hal yang baru	19,20,21,22,23,24,25	7
3	Tekun mengerjakan tugas	26,27,28,29,30	5
	JUMLAH	17	17

3. Variabel terikat (Y2)

NO	INDIKATOR	NO ITEM	JUMLAH ITEM
1	Aspek kognitif	31,32,33,34	4
2	Aspek afektif	35,36,37	3
3	Aspek psikomotorik	38,39,40	3
	JUMLAH	10	10

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan dalam penelitian telah terkumpul dengan metode pengolahan data yang

bersifat kuantitatif. Jadi, analisis data sesuai dengan data kuantitatif.

Teknik analisis data adalah suatu usaha untuk menjelaskan dan menyusun data yang telah masuk. Hal ini untuk memenuhi penelitian yang valid, benar dan lengkap. Maka dari itu diperlukan suatu metode yang valid dalam analisis. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan ada tiga macam, yaitu uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis.

1. Uji Instrumen

Uji instrumen agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui dua persyaratan yaitu validitas dan reliabilitas.

a. Validitas Instrumen

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen mampu mengukur apa yang hendak diukur.⁵⁶ Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Instrumen yang akan diuji adalah instrumen bermain game online.

b. Reliabilitas Instrumen

⁵⁶ Sugiyono, Statistika untuk Penelitian: 228.

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila ditekan kepada subjekm yang sama. Dalam menentukan apakah instrument memiliki daya ukur atau reliabilitas yang tinggi ataukah belum. Uji reabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner/angket tersebut dilakukan secara berulang.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diambil berasal dari populasi tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti akan menggunakan teknik Lilliefors untuk menguji normalitas data. Adapun hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 = jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual Berdistribusi normal.

H_a = jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual Tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian.

Adapun hipotesis yang digunakan yaitu:

H_o = jika nilai Sig. Deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

H_a = jika nilai Sig. Deviation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3. Uji Hipotesis

Adapun cara analisisnya adalah melalui pengolahan data yang akan mencari hubungan antara variabel independen X dan variabel dependen Y.

2. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

Persamaan Umum regresi linier sederhana adalah.⁵⁷

$$y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subjek dalam Variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y bila X = 0 (harga konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabelindependen. Bila (+) maka naik, dan bila (-) maka terjadi penurunan.

X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

⁵⁷ Sugiyono, statistika untuk penelitian: 270