

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Menurut Mujianto (2017 : 2) “Metode penelitian atau juga disebut metode ilmiah adalah cara memperoleh dan menyusun pengetahuan”. Beda Pengetahuan dan Ilmu Pengetahuan terletak pada: “Pengetahuan” adalah bahan ilmu, dan baru bisa menjawab tentang apa, sedangkan Ilmu Pengetahuan menjawab tentang mengapa suatu kenyataan atau kejadian”. Jadi, ilmu pengetahuan merupakan sekumpulan pengetahuan dalam bidang tertentu yang disusun secara sistematis, dapat dipelajari dan diajarkan, dan memiliki nilai guna tertentu.

Menurut Creswell & Creswell (2018: 41) “Penelitian kuantitatif adalah pendekatan untuk menguji teori-teori obyektif dengan memeriksa hubungan antara variabel”. Variabel ini, pada gilirannya, dapat diukur, biasanya pada instrumen, sehingga data bernomor dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik. Laporan tertulis akhir memiliki struktur yang terdiri dari pendahuluan, literatur dan teori, metode, hasil, dan diskusi. Atau berdasarkan pernyataan dari Kurniawan & Puspitaningtyas (2016: 18) secara singkat dan jelasnya, penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur dan mengkuantifikasikan data untuk dapat digeneralisasikan.

Creswell & Creswell (2018: 207) “menjelaskan tentang bagaimana Survei memberikan deskripsi kuantitatif tentang tren, sikap, dan pendapat suatu populasi, atau tes untuk asosiasi antara variabel populasi, dengan mempelajari sampel populasi itu”. Survei membantu peneliti menjawab tiga jenis pertanyaan: (a) pertanyaan deskriptif, (b) pertanyaan tentang hubungan antara variable, (c) pertanyaan tentang hubungan prediktif antara variabel dari waktu ke waktu.

3.2 Variabel Penelitian

Menurut Creswell & Creswell (2018: 337) “Variabel mengacu pada karakteristik atau atribut seseorang atau organisasi yang dapat diukur atau diamati dan itu bervariasi di antara orang atau organisasi yang sedang dipelajari”.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel sesuai judul yaitu “Pengaruh *game online* dan efikasi diri terhadap motivasi belajar”. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (Independen)

Supratiknya (2015: 160) menjelaskan bahwa “variabel independen atau variabel treatment, variabel termanipulasikan, variable anteseden, atau variabel prediktor, yaitu variabel yang kemungkinan menyebabkan, mempengaruhi atau berdampak pada hasil tertentu”. Penelitian ini memiliki dua variabel independen yaitu *game online* dan efikasi diri .

2. Variabel Terikat (Dependen)

Supratiknya (2015: 160) menjelaskan bahwa “variabel independen atau variabel treatment, variabel termanipulasikan, variable anteseden, atau variabel prediktor, yaitu variabel yang kemungkinan menyebabkan, mempengaruhi atau berdampak pada hasil tertentu”. Dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel dependen yaitu motivasi belajar.

Untuk memperjelas masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian terhadap indikatornya, maka operasional variabel dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Konsep Teoritis	Konsep Empiris	Konsep Analisis	Indikator	Skala
<i>Game Online</i> (X1)	<i>game online</i> merupakan sebuah permainan dengan tujuan untuk menghibur.	Tingkat intensitas bermain <i>game online</i> menggunakan skala <i>likert</i> yang berasal dari indikator <i>game online</i>	Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi tahun ajaran 2023/2024	a. Frekuensi bermain <i>game online</i> b. Waktu bermain <i>game online</i> c. Perhatian bermain <i>game online</i> (Amanda, 2016: 295)	Ordinal

			Universitas Siliwangi		
Efikasi Diri (X2)	Dalam melakukan suatu usaha, seseorang memerlukan rasa percaya diri sehingga dapat menjalankan usahanya dengan baik.	Jumlah skor efikasi diri menggunakan skala <i>likert</i> yang berasal dari indikator efikasi diri	Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi tahun ajaran 2023/2024 Universitas Siliwangi	a. Tingkat kesulitan b. Generalisasi c. kekuatan (Aini, 2018: 86)	Ordinal
Motivasi Belajar (Y)	Motivasi belajar merupakan kemauan dan dorongan yang timbul pada diri seseorang maupun dari luar dirinya yang dimana mampu menimbulkan semangat dan bergairah untuk lebih rajin belajar	Jumlah skor motivasi belajar menggunakan skala <i>likert</i> yang berasal dari indikator motivasi belajar	Data diperoleh dari angket yang diberikan kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi tahun ajaran 2023/2024 Universitas Siliwangi	a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan d. Adanya penghargaan dalam belajar e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar f. Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik (Nasrah & Muafiah, 2020: 209)	Ordinal

3.3 Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian, terlebih lagi untuk penelitian kuantitatif, salah satu langkah yang penting ialah membuat desain penelitian. Menurut Nursalam dalam Mujianto (2017 : 55), “desain penelitian pada hakikatnya merupakan suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian”.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan survey dengan desain penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif dilakukan dengan tujuan untuk mendiskripsikan atau menggambarkan fakta-fakta mengenai populasi secara sistematis, dan akurat. Dalam penelitian deskriptif fakta-fakta hasil penelitian disajikan apa adanya. Hasil penelitian deskriptif sering digunakan, atau dilanjutkan dengan dilakukannya penelitian analitik. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *game online* dan efikasi diri terhadap motivasi belajar.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Pengertian populasi dalam penelitian selalu membicarakan populasi maupun sampel. Menurut Hastono dalam Mujianto (2017 : 73) “populasi adalah keseluruhan dari unit di dalam pengamatan yang akan kita lakukan, sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang nilai/karakteristiknya diukur yang nantinya kita pakai untuk menduga karakteristik dari populasi”. Sebagai contoh peneliti ingin mengetahui kejadian Anemia pada ibu hamil di wilayah Kabupaten X maka sebagai populasinya adalah seluruh wanita hamil yang ada di wilayah tersebut, sedangkan yang dikatakan sampelnya adalah sebagian dari ibu hamil yang ada di populasi tersebut yang terpilih.

Berdasarkan penjelasan dari definisi tersebut, maka populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Siliwangi tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 448 mahasiswa aktif kuliah, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Rincian Populasi Penelitian

Angkatan	Jumlah Mahasiswa
2020	115
2021	111
2022	108
2023	114
Jumlah	448 Mahasiswa

(Sumber: Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi).

3.4.2 Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono Mujiyanto (2017 : 75) yang menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sebagai bagian dari populasi, maka apa yang dipelajari dari sampel itu juga menggambarkan apa yang terjadi pada populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul merepresentasikan populasi dari sampel tersebut.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah menggunakan purposive sampling, yang artinya dapat dilakukan ketika peneliti telah memahami karakteristik dari populasi, atau sampling dilakukan oleh orang yang telah mengenal betul populasi yang akan diteliti. Penentuan sample selanjutnya berdasarkan tujuan-tujuan tertentu yang telah ditetapkan serta mewakili karakteristik dari populasi. Dalam melakukan pengambilan sampel dengan teknik purposive, penulis memberikan kriteria yaitu mahasiswa yang suka atau pernah bermain *game online*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Kurniawan & Puspitaningtyas (2016: 78) mengemukakan bahwa “pengumpulan data merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian. Data dikumpulkan dari sumbernya (sumber data)”. Yang dimaksud dengan sumber data ialah suatu objek dari mana data diperoleh Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Sebelum melakukan penelitian alangkah lebih baiknya untuk melakukan observasi terlebih dahulu. Menurut Nawawi dalam Samsu (2017: 97), “metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian”. Pada penelitian ini penulis melakukan observasi berupa pra penelitian kepada mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi (objek penelitian). Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data awal mengenai variabel yang akan diteliti.

3.5.2 Kuesioner

Menurut Hadjar dalam Syahrums & Salim (2014: 135) “kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subjek, baik secara individual atau kelompok untuk mendapatkan informasi tertentu, seperti preferensi, keyakinan, minat, dan perilaku”. Dalam penelitian menggunakan kuesioner ini diperlukan responden dengan jumlah yang cukup agar mencapai validitas.

3.5.3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Sebelum penyusunan instrument penelitian, maka terlebih dahulu dirancang kisi-kisi instrumen, yang dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen

Variabel	No	Indikator	Kisi-kisi
<i>Game online</i> (X1)	1	Frekuensi bermain <i>game online</i>	a. Intensitas bermain <i>game</i> b. Durasi bermain <i>game</i> c. Melakukan kegiatan selain bermain <i>game</i>
	2	Waktu bermain <i>game online</i>	a. Terjadwal b. Mengganggu waktu istirahat c. Tidak ingat waktu
	3	Perhatian bermain <i>game online</i>	a. Pengawasan orang tua b. Kontrol diri c. Kesadaran
Efikasi Diri (X2)	1	Tingkat Kesulitan	a. Kemampuan b. Mengerjakan tugas
	2	Generalisasi	a. Keyakinan b. Menguasai
	3	Kekuatan	a. Kekuatan

			b. Dapat melakukan tugas
Motivasi belajar (Y2)	1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Tidak mau kalah b. Ambisi c. Berusaha
	2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Rajin belajar b. Selalu menambah wawasan c. Menerapkan hasil belajar
	3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	a. Target b. Tekun c. Berusaha
	4	Adanya penghargaan dalam belajar	a. Hadiah b. Pujian c. Kebanggaan
	5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	a. Antusiasme b. Tertantang c. Ketertarikan
	6	Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik	a. Nyaman b. Fasilitas yang lengkap c. Kondusif

3.5.4 Pedoman Penskoran Kuesioner

Adapun kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala likert. Menurut Raihan (2017: 117) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau kelompok tentang gejala sosial dalam suatu penelitian yang telah ditentukan variabelnya serta indikator-indikatornya.

Kuesioner akan diberikan kepada responden. Namun, sebelum instrumen disebarkan kepada responden, harus terlebih dahulu dilakukan pengujian tingkat validitas dan reliabilitasnya. Adapun uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2018 sebanyak 30 mahasiswa, dengan rangkuman hasil uji coba sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Alat ukur atau instrumen yang baik harus memenuhi dua syarat yaitu validitas dan reliabilitas agar menghasilkan kesimpulan yang sesuai dan tidak bias. Menurut Aritonang dalam Endra (2017: 132), “validitas adalah suatu

instrumen berkaitan dengan kemampuan instrumen itu untuk mengukur atau mengungkap karakteristik dari variabel yang dimaksudkan untuk diukur”. Hasil uji validitas ialah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Rangkuman Uji Validitas

Jenis Instrumen	Jumlah Butir Item Semula	No Item Tidak Valid	Jumlah Butir Tidak valid	Jumlah Butir Valid
Game Online (X1)	15	14	1	14
Efikasi Diri (X2)	12	5	1	11
Motivasi Belajar (Y)	27	-	-	27
Jumlah	54	-	-	52

Sumber : Data Penelitian diolah 2023

2. Uji Reliabilitas

Selain harus mencapai validitas, instrumen penelitian juga harus reabilitas. Menurut Creswell & Creswell (2018: 334) *“Reliability refers to whether scores to items on an instrument are internally consistent (i.e., are the item responses consistent across constructs?), stable over time (test-retest correlations), and whether there was consistency in test administration and scoring”*. Reabilitas mengacu pada apakah skor item pada instrumen konsisten secara internal (yaitu, adalah respons item konsisten di seluruh konstruksi?), stabil dari waktu ke waktu (korelasi tes-tes ulang), dan apakah ada konsistensi dalam administrasi ujian dan penilaian. Jelas, dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa uji reliabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrument penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Penghitungan reliabilitas instrumen dilakukan setelah butir yang tidak valid di drop. Hasil uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 3.5
Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Koefisien Cronbach's Alpha	Tingkat Reliabilitas
Game Online (X1)	0,939	Sangat Reliabel
Efikasi Diri (X2)	0,893	Sangat Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	0,963	Sangat Reliabel

Sumber : Data Penelitian diolah 2023

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan untuk mengolah data dengan tujuan menjelaskan suatu data agar mudah dipahami. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data memenuhi kelayakan untuk dianalisis dengan teknik yang telah direncanakan. Dalam penelitian ini, uji prasyarat analisis yang digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Menurut Qomusuddin (2019: 33) “uji normalitas digunakan untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal”. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka ($n > 30$), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Namun, meskipun demikian, uji normalitas harus tetap dilakukan guna untuk memberikan kepastian data berdistribusi normal atau tidak. Karena tidak memungkinkan data yang lebih dari 30 dipastikan normal, begitupun sebaliknya. Uji statistik normalitas yang dapat digunakan diantaranya *Chi-Kuadrat*, *Kolmogorov Smirnov*, *Liliefors*, dan *Shapiro Wilk*. Suatu data dapat dikatakan normal jika hasil output pada uji normalitas data didapatkan nilai signifikansi lebih dari 0,05.

2. Uji Linieritas

Untuk melihat data apakah terdapat hubungan yang linier signifikan yang terjadi antar variabel yang diteliti, maka harus dilakukan uji linieritas. Menurut Wibowo dalam Qomusuddin (2019: 38), “Uji linearitas adalah suatu uji yang diperlukan untuk mengetahui bentuk hubungan yang terjadi diantara variabel yang sedang diteliti”.

3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah uji yang menilai apakah terdapat ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linear. Muhammad Yusuf & Daris, (2018: 76) “Uji ini merupakan salah satu dari

uji asumsi klasik yang harus dilakukan pada regresi linear. apabila asumsi heteroskedastisitas tidak terpenuhi, model regresi dinyatakan tidak valid sebagai alat penduga (prediksi)”.

3.7.2 Uji Hipotesis Dengan Uji Manova

1. Analisis Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda menurut Ghodang & Hartono (2020:90) adalah “model regresi linier dengan melibatkan lebih dari satu variabel bebas atau *predictor*. dikatakan regresi linear berganda jika jumlah variabel bebas lebih dari satu”.

2. Uji T

Menurut Sobur (2019: 52) “dalam regresi linier dimaksudkan untuk menjelaskan perilaku atau dampak variabel prediktor terhadap variabel response. Uji t yang dimaksud ini adalah uji koefisien korelasi. (*To determine the Impact of variable factor to the variable respons*)”.

Untuk mengetahui hasil signifikan atau tidak, angka t hitung akan dibandingkan dengan t tabel. Maka, dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan parsial antara pendidikan karakter terhadap prestasi belajar, dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar.

3. Uji F

Menurut Sobur, (2019: 51) “Uji F merupakan alat uji *Goodness of Fit* atau disebut uji kelayakan atau uji signifikansi, untuk pengujian hipotesis kompatibilitas, atau merupakan pengujian hipotesis dalam menentukan apakah suatu himpunan frekuensi yang diharapkan sama dengan frekuensi yang diperoleh dari suatu distribusi”.

Untuk mengetahui hasil signifikan atau tidak, angka F hitung akan dibandingkan dengan F tabel. Maka, dalam penelitian ini uji F digunakan untuk mengetahui hubungan secara simultan antara variabel pendidikan karakter dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar.

4. Koefisien Determinasi (R^2)

Menurut Sobur, (2019: 53) “koefisien determinan (r square) adalah alat statistik yang digunakan untuk memprediksi besarnya korelasi antara variabel

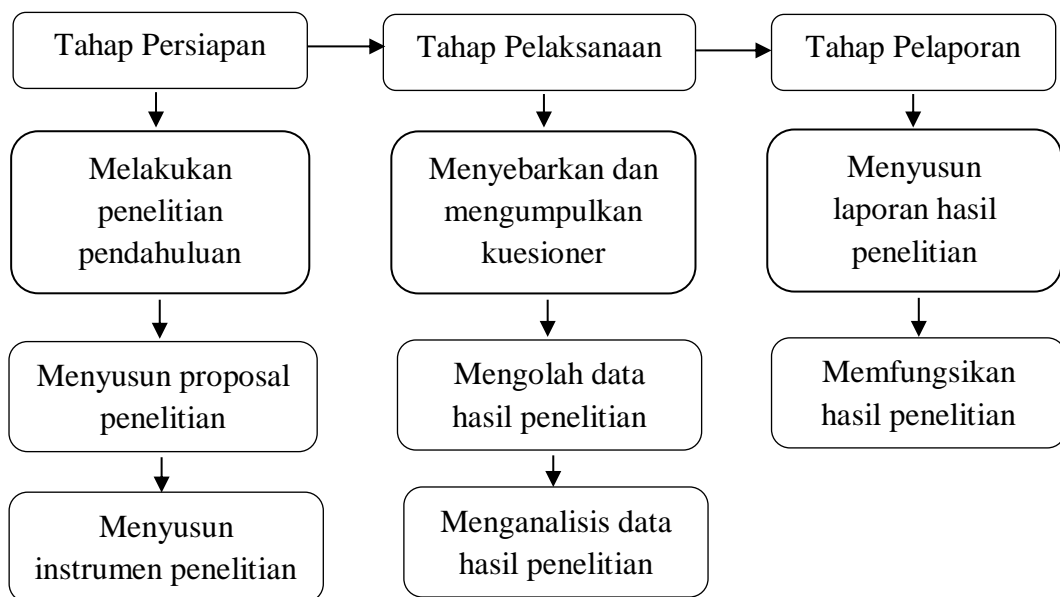
prediktor dengan variabel respon, hasilnya nya di kali 100%, maka akan diketahui berapa persen pengaruhi variabel X terhadap variabel Y”.

koefisien determinasi menunjukkan seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Angka R sendiri berkisar antara 0 sampai 1, apabila angka R mendekati 1 maka hubungan antara variabel independen terhadap variabel dependen semakin erat. Sedangkan apabila angka R mendekati 0 maka hubungan antara variabel independen terhadap variabel dependen semakin lemah.

3.7 Langkah-langkah Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap kegiatan diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan data. Ketiga tahap tersebut dijabarkan lebih rinci sebagai berikut:

1. Tahap persiapan, meliputi:
 - a. Melakukan penelitian pendahuluan atau observasi
 - b. Menyusun proposal penelitian
 - c. Menyusun instrumen penelitian
2. Tahap pelaksanaan, meliputi:
 - a. Menyebarkan dan mengumpulkan kuesioner
 - b. Mengolah data hasil penelitian
 - c. Menganalisis data hasil penelitian
3. Tahap pelaporan
 - a. Menyusun laporan hasil penelitian
 - b. Memfungsikan hasil penelitian



Gambar 3.1
Prosedur Penelitian

3.8 Tempat dan Waktu dan Penelitian

3.8.1 Tempat penelitian

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, yang beralamat di Jalan Siliwangi Nomor 24, Kota Tasikmalaya.

3.8.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juli 2023 sampai Desember 2023. Untuk lebih jelasnya akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4
Jadwal Rencana Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Juli 2023				Agustus 2023				September 2023				Oktober - 2023				November 2023				Desember 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Tahap Persiapan																								
	a. Melakukan penelitian pendahuluan																								
	b. Menyusun proposal penelitian																								
	c. Menyusun instrumen penelitian																								
2	Tahap Pelaksanaan																								
	a. Menyebarkan dan mengumpulkan kuesioner																								
	b. Mengolah data																								
	c. Menganalisis data																								
3	Tahap Pelaporan																								
	a. Menyusun laporan hasil penelitian																								
	b. Memfungsikan hasil penelitian																								