

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain penelitian

Desain penelitian yaitu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan sebagai pedoman atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian untuk mencapai tujuan tersebut. Desain penelitian merupakan rancangan peneliti yang secara umum mencakup dari identifikasi masalah sampai teknik analisis data yang akan dilakukan (Saryono, 2013). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian korelasional.

Pada desain korelasi biasanya digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau rasio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama (Sugiyono, 2010). Peneliti dapat mencari, menjelaskan suatu hubungan, memperkirakan, dan menguji berdasarkan teori yang ada. Pada penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dengan pendekatan *croos-sectional* yaitu variable bebas (intensitas penggunaan gadget) dengan variable terikat (motivasi belajar) akan dilakukan pengukuran pada waktu yang sama.

3.2 Populasi, Sampel Dan Sampling

3.2.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh peserta didik di SMPN 1 Pace Nganjuk.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Pace Nganjuk didapatkan data jumlah peserta didik kelas VII sebanyak 288, kelas VIII sebanyak 287 siswa, kelas IX sebanyak 286 siswa. Jadi, jumlah populasi dalam penelitian ini yaitu 861 peserta didik.

3.2.2 Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian dari jumlah populasi dan karakteristik yang dimiliki oleh seluruh populasi (Sugiyono, 2010). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di SMPN 1 Pace Nganjuk yang memenuhi kriteria inklusi. Agar hasil dari penelitian sesuai dengan tujuan, maka dalam menentukan sampel yang dikehendaki harus sesuai dengan kriteria tertentu yang ditetapkan (Saryono, 2013).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Pace Nganjuk didapatkan data jumlah seluruh peserta didik sebanyak 861 siswa.

Menurut Nursalam (2015) pengambilan sampel menggunakan rumus Slovin. Besar sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus $n = \frac{N}{N.d^2+1}$ dengan N: Populasi, d: tingkat kesalahan, maka didapatkan hasil $= \frac{861}{861.(0.1)^2+1} = 89,59 \sim 90$ peserta didik. Jadi, sampel yang akan diteliti sebanyak 90 peserta didik.

Kriteria sampel dibagi menjadi dua, yaitu :

(a) Kriteria inklusi (kriteria yang layak diteliti)

Kriteria inklusi (kriteria yang layak diteliti) yaitu batasan ciri/karakter umum pada subyek penelitian. Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah

- Seluruh peserta didik di SMPN 1 Pace Nganjuk.
- Siswa-siswi yang memiliki gadget/aktif bermain gadget
- Bertempat tinggal di Kabupaten Nganjuk
- Bersedia menandatangani *informed consent penelitian*

(b) Kriteria eksklusi (kriteria yang tidak layak diteliti)

Kriteria eksklusi yaitu menghilangkan/mengeluarkan sebagian subjek yang tidak memenuhi kriteria inklusi sebagai sampel penelitian karena berbagai sebab yang dapat mempengaruhi hasil penelitian (Saryono, 2013). Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah:

- Peserta didik yang tidak memiliki gadget.

3.2.3 Sampling

Sampling adalah suatu proses dalam penentuan dan pemilihan sampel dengan mempertimbangkan kesempatan yang sama terhadap masing-masing individu yang berpartisipasi dalam penelitian (Saryono, 2013). Secara umum, jenis sampling dibedakan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah teknik sampling secara acak, setiap individu dalam populasi memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel dengan syarat anggota populasi dianggap homogen. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik SMPN 1 Pace Nganjuk sejumlah 90 anak yang memenuhi kriteria inklusi dengan mengurangi sebagian siswa dengan kriteria eksklusi..

3.3 Variabel penelitian

Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga didapatkan informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2010). Macam- macam penelitian dapat dibedakan antara lain variable bebas, variable tergantung, variable moderator, variable control, dan variable perancu.

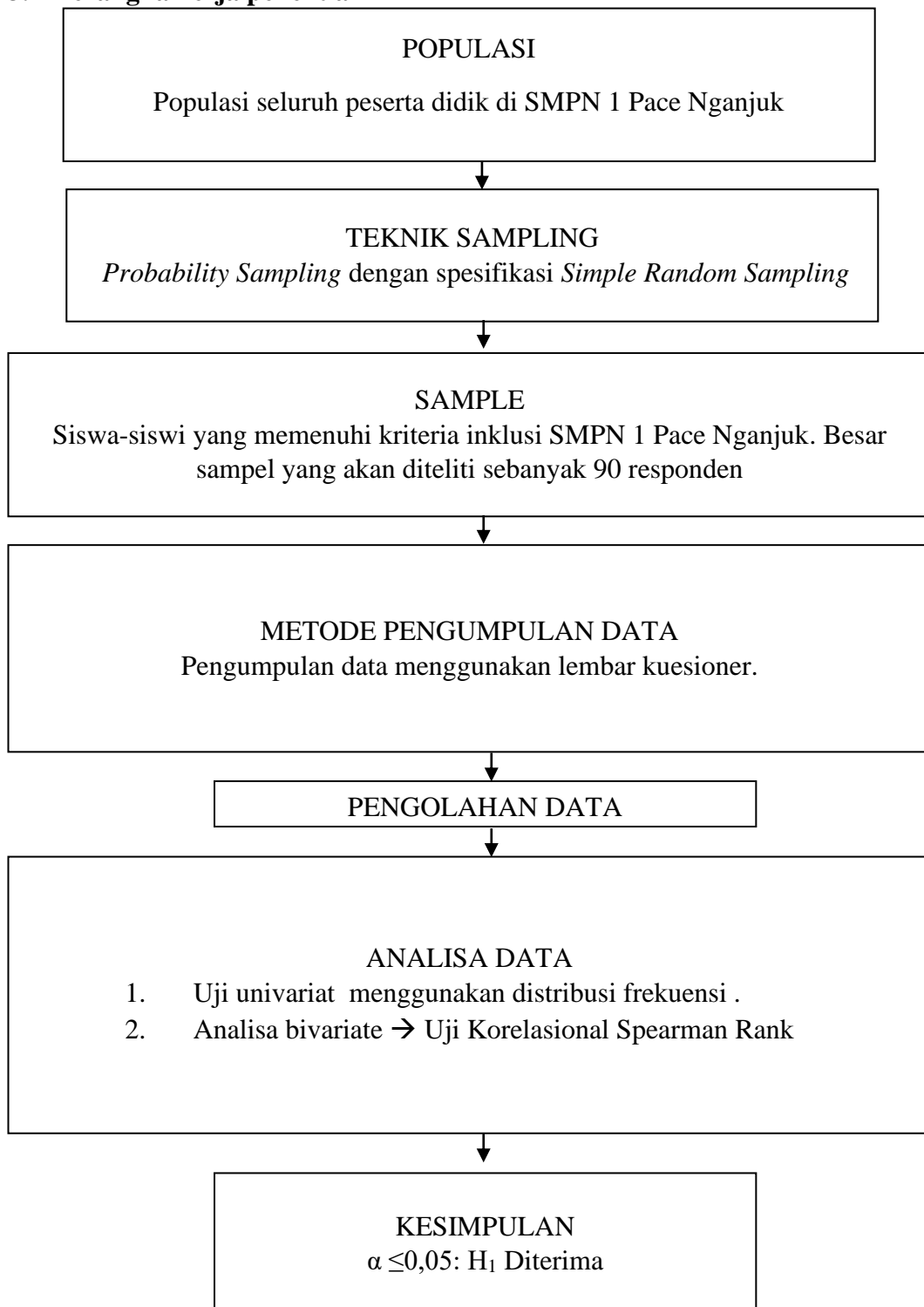
3.3.1 Variabel Bebas (Variable Independent)

Variabel independent yaitu variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini adalah intensitas penggunaan gadget. Intensitas penggunaan gadget yang akan diteliti adalah berdasarkan lamanya penggunaan gadget dalam jam/hari.

3.3.2 Variabel Tergantung (*variabel dependent*)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (*independent*). Adapun variabel terikatnya pada penelitian ini adalah motivasi belajar.

3.4 Kerangka kerja penelitian



Gambar 3.1 kerangka kerja pada penelitian “ Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Motivasi Belajar Siswa SMP di SMPN 1 Pace Nganjuk “

3.5 Definisi operasional

Definisi operasional adalah penjelasan terhadap variabel-variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga memudahkan pembaca dalam mengartikan makna penelitian (Notoatmodjo, 2012).

Tabel 3.1 Definisi Operasional						
No	Variabel	Definisi	Indicator	Alat ukur	Skala	Skor
1.	Intensitas Penggunaan Gadget	Total waktu dalam penggunaan gadget (laptop, handphone, iphone, tablet) dalam setiap harinya	Durasi penggunaan gadget	Kuesioner /angket	Ordinal	Intensitas tinggi : > 2 jam/hari Intensitas sedang : 1-2 jam/hari Intensitas rendah : <1 jam/hari
1.	Pengukuran Motivasi belajar	Motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar.	- Dorongan - Komitmen - Inisiatif - Optimis	Kuesioner	Ordinal	Pernyataan positif diberikan sebagai berikut : -Sangat Setuju = 5 -Setuju = 4 -Netral = 3 -Tidak Setuju = 2 -Sangat Tidak Setuju = 1 Kemudian diinterpretasikan sebagai berikut : 37-50 = Motivasi baik 24-36 = Motivasi cukup 10-23 = Motivasi kurang

3.6 Tempat dan waktu penelitian

3.6.1 Tempat penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Pace Nganjuk.

3.6.2 Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2021.

3.7 Instrumen Penelitian dan Metode Pengumpulan Data

3.7.1 Instrumen Penelitian

Pada saat pengambilan data terdapat dua kelompok yaitu data primer dan data sekunder (Mustafa, 2013). Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti dari subyek penelitian. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari pihak lain (bukan subyek), dan telah terdokumentasikan, sehingga peneliti hanya menyalin data tersebut untuk kepentingan penelitiannya. Dalam pengumpulan data tersebut diperlukan alat untuk mengukur yang disebut dengan instrumen.

Instrumen merupakan beberapa alat bantu yang digunakan peneliti untuk memudahkan dalam pengukuran variabel (Mustafa, 2013). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen.

- (a) Lembar informasi penelitian dan lembar persetujuan setelah penjelasan (*informed consent*) untuk responden.
- (b) Kuesioner / angket. Untuk mengukur intensitas penggunaan gadget, dan motivasi belajar.

3.7.2 Metode pengumpulan data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data pada variable bebas (intensitas penggunaan gadget) dan variable terikat (motivasi belajar) menggunakan metode observasi, wawancara dan kuesioner. Observasi merupakan metode pengukuran data untuk mendapatkan data primer, yaitu dengan cara melakukan pengamatan langsung secara seksama dan sistematis, dengan menggunakan alat indra (mata, telinga, hidung, tangan dan pikiran) (Mustafa 2013). Namun pada saat masa pandemic seperti sekarang, Observasi pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar dengan cara pada saat peserta didik diberikan tugas oleh guru melalui grup Whatsapp, seberapa cepat waktu yang dilakukan peserta didik untuk menyelesaikan tugas dengan mengirimkan bukti melalui foto hasil mengerjakan tugas. Wawancara merupakan metode yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan secara lisan kepada subyek penelitian (Sukmadinata, 2012). Saat pandemic, wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar dengan cara peneliti akan menanyakan kepada peserta didik mengenai apakah terdapat kesulitan dalam belajar, apa solusi mengatasi kesulitan tersebut, melalui grup whatsapp atau dengan personal chat. Kuesioner merupakan metode dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang dianggap fakta berkaitan atau sesuai dengan responden (Anwar, 2014). Pada masa pandemi, kuesioner dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan cara menyebar google form melalui grup whatsapp. Dalam pelaksanaan pengambilan data terdapat beberapa langkah yang dilakukan peneliti yaitu :

3.1.1.1 Persiapan

- (a) Pada tahap ini dilakukan pemilihan lahan penelitian dan pengurusan ijin penelitian kepada tempat penelitian dan pihak terkait lainnya. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Pace Nganjuk
- (b) Mengadakan studi pendahuluan tentang penelitian yang dilakukan.

3.1.1.2 Tahap pelaksanaan

- (a) Pada tahap ini peneliti menentukan populasi yang menjadi subjek penelitian, yaitu seluruh peserta didik SMPN 1 Pace Nganjuk.
- (b) Menentukan sampel yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah dibuat.
- (c) Menjelaskan kepada siswa-siswi tentang tujuan, pelaksanaan, teknik pelaksanaan dan manfaat pelaksanaan saat sebelum membagikan kuesioner.
- (d) Melakukan pendekatan kepada siswa-siswi untuk dimintai kesediaannya menjadi responden dengan mengisi dan menandatangani lembar persetujuan atau *informed consent*.
- (e) Membagikan kuesioner dan memberikan waktu 5-10 menit kepada peserta didik untuk mengisi kuesioner.
- (f) Melakukan pengolahan dan analisa data.
- (g) Menyajikan data hasil penelitian

3.8 Metode Pengolahan Data dan Analisa Data

3.8.1 Metode Pengolahan Data

Menurut Notoatmodjo (2012), pengolahan data yaitu proses untuk cmendapatkan data atau data ringkasan, berdasarkan kelompok data mentah dengan menggunakan rumus tertentu sehingga menghasilkan informasi yang diperlukan. Dalam pengolahan data intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar ada beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu :

(a) *Editing*/memeriksa

Editing yaitu kegiatan pengecekan dan perbaikan pada data yang telah dikumpulkan (Notoatmodjo, 2012). Editing yang harus dilakukan seperti:

- a. Mengecek kelengkapan data, dalam arti semua identitas dan pertanyaan sudah diisi.
- b. Mengecek isian data, relevan atau tidak.

(b) *Coding*/Memberi tanda kode

Coding/memberi tanda kode yaitu mengklasifikasikan jawaban-jawaban dari responden ke dalam bentuk angka/bilangan. Pada umumnya klasifikasi di lakukan dengan cara memberi tanda/kode berbentuk angka pada masing-masing jawaban. Yang bertujuan agar mempermudah pada saat analisis data dan juga mempercepat pada saat *entry* data.

Tabel 3.2 Coding Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gadget dengan Motivasi Belajar.

Karakteristik	Klasifikasi	Code
Intensitas Penggunaan Gadget	Tinggi	3
	Sedang	2
	Rendah	1
Motivasi Belajar	Baik	3
	Cukup	2
	Kurang	1

(c) *Scoring*

Scoring adalah penilaian dengan memberikan skor/bobot pada tiap-tiap pertanyaan yang telah dijawab berkaitan dengan tindakan responden, sehingga mempermudah penghitungan (Nazir, 2011). Dalam penelitian ini terdapat skor yang diberikan pada variabel intensitas penggunaan gadget dan variabel motivasi belajar sebagai berikut :

a. Intensitas Penggunaan Gadget

Tabel 3.3 Skoring Intensitas Penggunaan Gadget

Jawaban	Skor
> 2 jam/hari	3
1-2 jam/hari	2
< 1 jam/hari	1

b. Motivasi Belajar

Tabel 3.4 Skoring Kuesioner Motivasi Belajar

Jawaban	Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(d) Processing

Pemrosesan data dilakukan dengan cara meng-entri data dari kuesioner ke paket program komputer. Ada berbagai macam paket program yang dapat digunakan untuk pemrosesan data dengan masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satu paket program yang sudah umum digunakan untuk *entry* data adalah paket program *SPSS 24 for windows*.

(e) Cleaning

Pembersihan data/*cleaning* data yaitu kegiatan mengecek kembali data yang sudah di-entri apakah terdapat kesalahan atau tidak. Kesalahan tersebut biasanya terjadi pada saat kita meng-entri data ke komputer.

3.8.2 Analisa Data

Data yang terkumpul dianalisa secara sistematis dan disajikan dalam bentuk tabel. Langkah selanjutnya adalah mengadakan uji hipotesis untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar siswa SMP di SMPN 1 Pace Nganjuk.

3.8.2.1 Analisis Univariat

Analisis univariat dilakukan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan tiap-tiap variabel penelitian (Notoatmodjo,2012). Pada penelitian ini data yang dianalisa menggunakan analisis univariat meliputi usia, jenis kelamin, kelas, intensitas penggunaan gadget, dan motivasi belajar. Kemudian data yang didapatkan dijelaskan atau dideskripsikan sesuai dengan hasil menggunakan SPSS uji frekuensi.

3.8.2.2 Analisis Bivariat

Analisis Bivariat merupakan analisa yang dilakukan untuk menguji dua variabel yang diduga ada korelasi atau pengaruh (Notoatmodjo, 2010). Tujuan dari analisis bivariat yaitu untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar. Dalam penelitian ini analisis bivariate menggunakan bantuan *SPSS for windows* versi 24.0 dengan taraf kepercayaan 95% dan taraf kesalahan 5% ($\alpha = 0,05$). Uji yang digunakan pada penelitian bivariat ini adalah uji korelasi Spearman Rank yaitu untuk menguji signifikansi hipotesis bila masing-masing variabel berskala ordinal. Dengan kriteria sebagai berikut :

- Jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $> \alpha$ (0,05), maka H1 ditolak sehingga tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar.
- Jika nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $< \alpha$ (0,05), maka H1 diterima sehingga ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar.

- Jika nilai r_s bertanda positif menunjukkan arah hubungan yang positif antara kedua variabel. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin tinggi motivasi belajar.
- Jika nilai r_s bertanda negatif menunjukkan arah hubungan yang negatif antara kedua variabel. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, semakin rendah motivasi belajar.
- Kemudian nilai r_s diinterpretasikan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan motivasi belajar. $0,00 - 0,20 =$ sangat rendah, $0,21 - 0,40 =$ rendah, $0,41 - 0,60 =$ cukup, $0,61 - 0,80 =$ kuat, $0,81 - 1,000 =$ sangat kuat.

3.9 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas instrument dapat dikatakan valid apabila butir pertanyaan/pernyataan pada kuesioner digunakan untuk mengungkapkan sesuatu yang dapat diukur. Butir pertanyaan/pernyataan pada kuesioner dikatakan valid apabila nilai r hitung $>$ nilai r table. Syarat nilai minimum menurut Sugiyoyo (2017), yaitu nilai indeks validitasnya sebesar $\geq 0,3$. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan analisis Product Moment Pearson.

Table 3.5 Hasil uji validitas variabel Intensitas Penggunaan Gadget

No. Butir Instrumen	Person Corelation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1.	0,513	0,361	0,000	Valid
2.	0,489	0,361	0,000	Valid
3.	0,549	0,361	0,000	Valid
4.	0,453	0,361	0,001	Valid
5.	0,590	0,361	0,000	Valid
6.	0,423	0,361	0,002	Valid
7.	0,554	0,361	0,000	Valid
8.	0,584	0,361	0,000	Valid
9.	0,451	0,361	0,001	Valid

Tabel 3.6 Hasil uji validitas variabel Motivasi Belajar

No. Butir Instrumen	Person Corelation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1.	0,743	0,361	0,000	Valid
2.	0,595	0,361	0,000	Valid
3.	0,709	0,361	0,000	Valid
4.	0,750	0,361	0,000	Valid
5.	0,549	0,361	0,000	Valid
6.	0,509	0,361	0,000	Valid
7.	0,680	0,361	0,000	Valid

8.	0,609	0,361	0,000	Valid
9.	0,701	0,361	0,000	Valid
10.	0,762	0,361	0,000	Valid

3.9.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengukur sejauh mana hasil pengukuran dengan data yang sama dan digunakan berkali-kali, maka akan menghasilkan data yang konsisten (Sugiyono, 2017). Pada uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan analisis Cronbach Alpha dimana kuesioner dikatakan reliable apabila nilai Cronbach Alpha $> 0,60$ (Wiranta Sujerweni, 2014).

- a. Kuesioner intensitas penggunaan gadget memiliki nilai Cronbach Alpha 0,645.
- b. Kuesioner motivasi belajar memiliki nilai Cronbach Alpha 0,840.

3.10 Penyajian Data

Menurut Notoatmodjo (2012) Penyajian data adalah bagian yang memberikan informasi dan memudahkan interpretasi hasil analisis. Dalam penyajian data disajikan dalam bentuk yang mudah dibaca dan mudah dimengerti. Cara penyajian data yang sering digunakan yaitu berbentuk tulisan/narasi (tekstual), tabel atau daftar (tabular), atau secara grafik/diagram. Dalam penelitian ini menggunakan penyajian dalam bentuk tabular dan tekstual.

3.10 Etika Penelitian

Didalam penelitian ini menggunakan subjek manusia, oleh karena itu perlu adanya upaya perlindungan hak asasi klien sebagai responden. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mendapat surat pengantar dari institusi Program Studi D-IV Keperawatan Malang Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang kemudian menyerahkan kepada kepala SMPN 1 Pace Nganjuk untuk mendapatkan persetujuan. Setelah mendapat persetujuan, kemudian peneliti dapat melakukan penelitian dengan menekankan masalah etika.

3.10.1 Prinsip Manfaat (Beneficience)

- (a) Bebas dari penderitaan, yaitu penelitian dilaksanakan tanpa mengakibatkan penderitaan pada subyek, khususnya menggunakan tindakan khusus.
- (b) Bebas dari eksploitasi, artinya yaitu responden dalam penelitian harus dijauhkan dari keadaan yang dapat merugikan. Subyek harus diyakinkan bahwa untuk partisipasinya dalam penelitian dan informasi yang telah diberikan, tidak dipergunakan dalam berbagai macam hal-hal yang dapat atau berpotensi merugikan subyek dalam berbagai bentuk macam apapun.
- (c) Risiko (*benefit ratio*), yaitu peneliti harus berhati-hati mempertimbangkan risiko, keuntungan yang berakibat kepada subyek pada tahap tindakan.

3.10.2 Prinsip menghargai Hak Asasi Manusia (*respect human dignity*)

- (a) Hak untuk ikut atau tidak ikut dalam penelitian, saat menjadi responden (*right to self determination*) artinya subjek diperlakukan secara manusiawi. Subjek memiliki hak untuk memutuskan apakah bersedia

menjadi subjek atau tidak, tanpa adanya sanksi apapun atau berakibat pada kesembuhan, jika mereka seorang pasien.

- (b) Hak untuk mendapatkan jaminan perlindungan dari perlakuan atau tindakan yang diberikan (*right to full disclosure*) artinya seorang peneliti harus menerangkan atau memberikan penjelasan secara rinci dan bertanggung jawab jika terjadi sesuatu pada subyek.
- (c) Lembar persetujuan (*Informed Consent*) merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan subyek, dimana subyek harus mendapatkan informed terkait penelitian secara lengkap terutama tujuan penelitian yang akan dilaksanakan, mempunyai hak bebas memilih untuk berpartisipasi atau menolak menjadi responden.

3.10.3 Prinsip keadilan (*right to justice*)

- (a) Hak diperlakukan secara adil (*right in fait treatment*), artinya yaitu subek harus mendapatkan perlakuan secara adil dan baik dalam penelitian sebelumnya, sesudah berpartisipasi dalam penelitian dan juga tanpa adanya diskriminasi, apabila mereka tidak bersedia atau juga dikeluarkan dari penelitian.
- (b) Hak dijaga kerahasiannya (*right to privacy*) artinya yaitu subjek mempunyai hak dan kewenangan untuk meminta data yang diberikan atau diperoleh harus terjamin kerahasiaannya, maka dari itu perlu ditiadakan nama/tidak ada nama responden (*anonymity*) dan rahasia (*confidentially*). Untuk menjaga kerahasiaan, menjamin keselamatan subyek penelitian dan peneliti menyediakan *Informed Consent*.