

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini merupakan jenis korelasional untuk menguji hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan *online game* pada anak usia sekolah dasar.

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi Penelitian**

Populasi penelitian ini merupakan siswa yang sedang menempuh jenjang sekolah dasar SD Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi, berusia 10 sampai dengan 12 tahun (kanak-kanak akhir) dan bermain *online game*. Pemilihan subjek dengan rentang usia 10 sampai dengan 12 tahun karena pada masa perkembangan ini, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2008) dan senang bekerja dalam kelompok (Hurlock, 1994). Selain itu, menurut Havighust (Hurlock, 1994) pada usia ini anak sudah memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Anak-anak masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (game) dengan peraturan dan persaingan seperti *online game* (Desmita, 2008), dalam permainan *online game* anak dapat meningkatkan keterampilan berpikir abstrak, pemecahan masalah dan logika, melatih kemampuan bersaing antar pemain *online game* serta melatih anak untuk bekerja sama dalam tim dalam permainan. (Hong & Liu, 2003 & Lozen, 2009).

## 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian diambil melalui teknik sampling *non-probability*, yaitu tipe sampling yang digunakan ketika peneliti tidak mengetahui secara pasti probabilitas jumlah populasi dan tidak memberikan peluang bagi setiap unsur atau populasi untuk dijadikan sampel. Pada penelitian ini jumlah anak sekolah dasar yang bermain *online game* tidak diketahui, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah dengan menggunakan *purposive sampling*. Teknik ini menggunakan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yaitu anak sekolah dasar kelas empat, kelas lima dan kelas enam yang mempunyai kecenderungan kecanduan terhadap *online game* di Sekolah Dasar Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi. Selain itu, subjek yang dipilih adalah subjek yang sudah mengakses *online game* minimal enam bulan terhitung dari pertama kali mulai bermain *online game* (Lemmens, 2009). Menurut Young (1998, dalam Lemmens, 2009), kecanduan akan terjadi apabila seseorang memenuhi kriteria khusus dalam kurun waktu enam bulan.

Pada awalnya, peneliti membagikan kuesioner kepada keseluruhan 484 siswa kelas 4, 5, dan 6 di SDN Baros Mandiri 4 Cimahi, kemudian peneliti menyeleksi dan mengambil sampel yang sesuai dengan kriteria dari penelitian ini yaitu sudah bermain *online game* selama 6 bulan.

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi. Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, sebanyak 224 murid SD Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi yang disurvei terdapat 98.66% murid bermain *online game*. Sebanyak 54.75% siswa diantaranya bermain *online game* hanya menggunakan media *gadget*, 15.38% siswa bermain *online game* dengan komputer, 33.48% dan lainnya menggunakan kedua perangkat tersebut (*gadget* dan komputer).

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah kegiatan menguji hipotesis yang berarti menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris di dunia nyata (Noor, 2012). Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel yang akan diteliti, yaitu pola asuh orang tua dan kecanduan *online game*.

### D. Definisi Operasional

#### 1. Pola asuh orang tua

Pola asuh orang tua dalam penelitian ini adalah perilaku yang ditunjukkan dan diterapkan orang tua terhadap anak di rumah dalam rangka mendidik, mendisiplinkan, membimbing serta melindungi anak untuk mencapai kedewasaan sesuai norma yang ada pada lingkungan dan masyarakat.

Terdapat empat tipe pola asuh menurut Baumrind (1972), dalam Santrock, 2007) yaitu:

##### a. Pola Asuh *Authoritative*.

Indikator pola asuh *Authoritative* adalah:

1. Memberikan kebebasan pada anak namun tetap menggunakan batasan-batasan tertentu.
2. Menunjukkan kehangatan dan upaya pengasuhan.
3. Membuat aturan jelas dan tegas bagi anak.
4. Adanya tuntutan pada anak akan tanggung jawab dan kemandirian
5. Melibatkan anak dalam pembicaraan atau diskusi keluarga.
6. Melibatkan anak dalam setiap aktivitas keluarga.

##### b. Pola Asuh *Authoritarian*.

Indikator pola asuh *authoritarian* adalah:

1. Menuntut anak untuk memiliki nilai kepatuhan kepada orang tua.

2. Membuat batasan-batasan atau aturan pada anak guna mengontrol perilaku anak.
3. Berusaha membentuk dan menilai sikap dan perilaku anak dengan standar yang telah ditetapkan.
4. Cenderung menggunakan hukuman dalam menerapkan disiplin.
5. Tidak memberikan kesempatan pada anak untuk untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.

c. Pola Asuh *Indulgent*

Indikator pola asuh *indulgent* adalah:

1. Menunjukkan kehangatan.
2. Membiarkan anak untuk mengatur dirinya sendiri.
3. Tidak memberikan kontrol pada anak.
4. Membiarkan anak berkuasa dirumah.
5. Tidak memberikan tuntutan dan standar perilaku jelas yang harus dipatuhi anak.
6. Tidak memberikan sanksi atau hukuman pada anak.

d. Pola Asuh *Indifferent*.

Pola asuh *indifferent* memiliki indikator sebagai berikut:

1. Tidak ada kedekatan antara orang tua dan anak baik dalam fisik maupun psikis.
2. Tidak menunjukkan kepedulian pada kebutuhan anak, kegiatan belajar, pertemanan maupun aktivitas anak sehari-hari.
3. Hampir tidak pernah berkomunikasi atau berbincang-bincang dengan anak.

## 2. **Kecanduan *Online game*.**

Kecanduan *online game* keterpakuan dan ketergantungan anak akan bermain *online game*. Kecanduan *online game* ditandai dengan ciri-ciri:

1. *Salience* terjadi ketika pemain berpikir tentang bermain *game* sepanjang hari,
2. *Tolerance* terjadi ketika pemain menghabiskan waktu bermain *game* yang semakin meningkat.
3. *Mood modification* terjadi ketika pemain bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya.
4. *Relapse* terjadi ketika kecenderungan pemain bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain.
5. *Withdrawal* terjadi ketika pemain merasa tidak baik atau merasa buruk ketika tidak dapat bermain *game*.
6. *Conflict* terjadi ketika pemain bertengkar dengan orang lain karena pemain bermain *game* secara berlebihan.
7. *Problems* terjadi ketika pemain mengabaikan kegiatan penting lainnya yang akhirnya menyebabkan permasalahan.

## E. **Teknik Pengambilan Data**

Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan alat ukur yang dibuat dalam bentuk kuesioner. Sebelum penelitian dilakukan, peneliti melakukan survei pendahuluan dengan menyebarkan angket kepada 224 murid di SD Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi, angket tersebut terdiri dari 13 pertanyaan terbuka dan tertutup tentang penggunaan internet untuk bermain *online game*.

Survei pendahuluan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak siswa di SDN Baros Mandiri 4 Cimahi yang mengetahui *online game*, fasilitas yang digunakan, serta bagaimana penggunaan *online game* dalam kehidupan sehari-hari nya.

Selanjutnya, alat ukur yang digunakan pada saat penelitian adalah alat ukur mengenai pola asuh orang tua (Damayanti, 2010) dan kecanduan *online game* (Lemmens, 2009). Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara memberikan kuesioner pada subjek yang telah dipilih sesuai dengan kriteria dari peneliti (siswa SDN Baros Mandiri 4 Cimahi kelas 4, 5, dan 6) di dalam kelas. Kuesioner tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan yang harus dijawab oleh subjek yang dan diharuskan untuk memilih salah satu dari beberapa pilihan yang sudah disediakan dalam kuesioner yang sesuai dan menggambarkan keadaan subjek. Sebelumnya, peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu petunjuk yang digunakan dalam pengisian kuesioner tersebut.

## **F. Instrumen Penelitian (Alat Ukur)**

### **1. Instrumen Pola Asuh Orang tua**

#### **a. Spesifikasi Instrumen Pola Asuh Orang Tua**

Instrumen pola asuh orang tua yang digunakan pada penelitian ini merupakan instrumen yang telah dibuat oleh Damayanti (2010) yang dikembangkan dari konsep pola asuh Diana Baumrind (Steinberg, 1993) yang didalamnya terdapat item-item berdasarkan tipe pola asuh orang tua yaitu, *authoritative*, *authoritarian*, *indulgent*, *indifferent*. Instrumen tersebut digunakan karena memiliki sekumpulan item pernyataan reliabel dalam pengukuran variabel nya dari tiap dimensi pola asuh orang tua. Pola asuh *authoritative* memiliki tingkat realibilitas 0,893 dengan jumlah item sebanyak 18 item, pola asuh *authoritarian* dengan realibilitas 0,860 dengan jumlah 15 item, pola asuh *indulgent* dengan reliabilitas 0,884 sebanyak 15 item, dan pola asuh *indifferent* dengan realibilitas 0,850 dengan jumlah item sebanyak 9 item, reabilitas dari tiap dimensi tersebut menunjukkan bahwa instrument ini memiliki tingkat reabilitas tinggi sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Rincian kisi-

kisi instrumen pola asuh orang tua yang dibuat oleh Damayanti (2010) ini dilampirkan pada halaman 70.

#### b. Penskoran dan Kategorisasi

Setiap pilihan jawaban pada pernyataan-pernyataan di kuesioner yang sudah dijawab oleh sampel penelitian akan diberikan skor sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Skor Jawaban Instrumen Pola Asuh Orang Tua**

Pilihan Jawaban	Skor Pernyataan
Tidak pernah	0
Kadang-kadang	1
Sering	2
Selalu	3

Untuk menentukan pola asuh mana yang dirasakan oleh masing-masing siswa dilakukan dengan cara menghitung jumlah skor yang diperoleh siswa untuk masing tipe pola asuh yang dirasakan. Setelah jumlah skor untuk masing-masing tipe pola asuh diperoleh lalu dilihat tipe pola asuh mana yang jumlah skornya paling besar, maka itulah pola asuh yang dirasakan oleh siswa tersebut.

Berikut ini adalah perhitungan proporsi untuk setiap tipe pola asuh:

$$\text{Proporsi skor } \textit{Authoritative} = \frac{\text{skor } \textit{authoritative} \text{ yang diperoleh responden}}{\text{Skor maksimal } \textit{authoritative}}$$

$$\text{Proporsi skor } \textit{Authoritarian} = \frac{\text{skor } \textit{authoritarian} \text{ yang diperoleh responden}}{\text{Skor maksimal } \textit{authoritarian}}$$

$$\text{Proporsi skor } \textit{Permissive Indulgent} = \frac{\text{skor } \textit{Permissive Indulgent} \text{ yang diperoleh responden}}{\text{Skor maksimal } \textit{authoritarian}}$$

$$\text{Proporsi skor } \textit{Permissive Indifferent} = \frac{\text{skor } \textit{Permissive Indifferent} \text{ yang diperoleh responden}}{\text{Skor maksimal } \textit{Permissive Indifferent}}$$

Skor maksimal untuk setiap pola asuh orang tua adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

**Skor maksimal Tipe-tipe Pola Asuh Orang Tua**

Tipe-tipe Pola Asuh	$\Sigma$ Item	Skor Maksimal	$\Sigma$ Skor Maksimal ( $\Sigma$ Item.Skor mak.)
<i>Authoritative</i>	18	3	54
<i>Authoritarian</i>	15	3	45
<i>Permissive Indulgent</i>	18	3	54
<i>Permissive Indifferent</i>	9	3	27

## 2. Instrumen kecanduan *online game*

### a. Spesifikasi Instrumen Kecanduan *Online game*

Untuk mengukur derajat kecanduan *online game*, peneliti menggunakan alat ukur yang diadaptasi dari *Game Addiction Scale* yang dibuat oleh Lemmens (2009) dengan reabilitas sebesar 0.860. Dalam Instrumen terdapat 21 item yang terdiri dari 7 dimensi dengan masing-masing dimensi mempunyai 3 item didalamnya. Dimensi tersebut antara lain *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, *problems*.



### b. Penskoran dan Kategorisasi

Setiap pilihan jawaban pada pernyataan-pernyataan di kuesioner yang sudah dijawab oleh sampel penelitian akan diberikan skor sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Skor Jawaban Instrumen kecanduan *Online game***

Pilihan Jawaban	Skor Pernyataan
Tidak pernah	1
Jarang	2
Kadang-kadang	3
Sering	4
Selalu	5

Selanjutnya, subjek penelitian dikategorikan dalam dua kelompok menggunakan *mean*. Berikut kategorisasi untuk instrumen kecanduan *online game*.

**Tabel 3.4**  
**Kategorisasi Skala Kecanduan *Online game***

Kategori	Norma
Tinggi	$T > 68.39$
Sedang	$38.97 \leq T \leq 68.39$
Rendah	$T < 38.97$

(Ihsan, 2013)

### 3. Proses Pengembangan Instrumen

#### 3.1 Uji Validitas

Pengujian validitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas isi (*content validity*) yakni pengujian validitas instrumen terhadap isi instrumen yang dilakukan melalui analisis rasional atau melalui *professional judgement* untuk memeriksa apakah masing-masing item telah sesuai dengan indikator perilaku yang akan diteliti (Azwar, 2012). Validitas isi pada alat ukur pola asuh orang tua dan kecanduan *online game* dilakukan melalui *professional judgement* kepada Helli Ihsan, S.Ag, M.Si; Alia Zarman M.Psi; dan Aas Saomah, M.Pd sebagai dosen ahli pada bidang psikologi.

Berdasarkan penilaian para ahli, secara keseluruhan item-item pada setiap instrumen sudah relevan dengan fungsi pengukurannya. Pada alat ukur pola asuh terdapat beberapa item yang diperbaiki struktur kalimatnya hingga dirasa memadai untuk di uji cobakan pada subjek yang berumur 10-12 tahun. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba (*try out*) instrumen pada 336 siswa di 3 sekolah dasar yaitu SD Kartika Siliwangi XII-4 dilaksanakan pada 13 dan 15 Agustus 2016, SD Kartika Siliwangi XII-5 dilaksanakan pada 27 Agustus 2016, dan SD Purnama dilaksanakan pada 24 Agustus 2016. Uji coba ini dilakukan secara klasikal dan dipandu oleh peneliti agar lebih mudah bagi responden dalam pengisian alat ukur.

### 3.2 Pemilihan Item yang Layak

Setelah peneliti melaksanakan uji coba pada alat ukur menggunakan uji analisis item, peneliti melakukan pemilihan item kembali menggunakan melalui korelasi item-total, yakni korelasi antara skor item dengan skor total dari sisa item yang lainnya, oleh karena itu skor item yang dikorelasikan tidak termasuk dalam skor total, item yang dipilih menjadi item final yang memiliki item total sama dengan atau lebih dari 0,30, jika item total mendekati 0,30, item final juga dapat dipilih apabila mendekati  $> 0,25$ . Hal ini karena, apabila jumlah item yang lolos ternyata belum mencapai jumlah yang diinginkan, maka batas kriteria koefisien korelasi dapat diturunkan dari 0,30 sampai 0,20. Sehingga, jumlah item yang diinginkan dapat tercapai (Ihsan, 2013). Berikut ini akan diuraikan hasil analisis item dari masing-masing instrumen.

#### a. Instrumen Pola Asuh Orang Tua

Berdasarkan perhitungan analisis item yang telah dilakukan terhadap instrumen persepsi tentang pola asuh orang tua, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa 60 item dari 52 item dinyatakan layak, dan 8 item dinyatakan tidak layak, hasil tabel analisis item pola asuh orang tua dilampirkan pada halaman 72. Beberapa item yang tidak valid dalam instrumen yaitu item 5, 10, 12, 13, 21, 31, 34, dan 35 direvisi dan digunakan kembali sehingga item yang digunakan untuk penelitian tetap 60 item.

#### b. Instrumen kecanduan *online game*

Berdasarkan perhitungan analisis item yang telah dilakukan terhadap instrumen persepsi tentang pola asuh orang tua, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa 20 item dari 21 item dinyatakan layak, dan 1 item dinyatakan tidak layak, tabel hasil analisis item kecanduan *online game* dilampirkan pada

halaman 72. Beberapa item yang tidak valid dalam instrumen yaitu item 21. Item 21 kemudian direvisi dan digunakan kembali sehingga item yang digunakan untuk penelitian tetap 21 item.

### 3.2.1 Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan, serta menunjukkan kemantapan atau konsistensi dari hasil pengukuran (Noor, 2011). Reliabilitas ini menjelaskan sejauh mana pengukuran dapat memberikan hasil yang relatif sama jika dilakukan pengukuran berulang kali. Pada penelitian ini untuk menguji reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS *versi 17.00 for windows* melalui teknik *alpha cronbach* dengan bantuan program SPSS 17.0. Koefisien reliabilitas berkisar antara 0,0 sampai dengan 1,0, koefisien reliabilitas yang semakin mendekati angka 1,0, maka akan semakin reliabel, begitu juga sebaliknya (Azwar, 2012).

Setelah melakukan uji reliabilitas didapatkan hasil koefisien reliabilitas kecanduan *online game* sebesar 0.886 dan reliabilitas pola asuh orang tua yang digolongkan ke dalam beberapa kriteria koefisien reliabilitas yaitu:

**Tabel 3.5**

#### Hasil Uji Reliabilitas Instrumen pola Asuh Orang Tua

Nama Instrumen	Uji Coba 1	Penelitian
Pola Asuh Otoritatif ( <i>Authoritative</i> )	0.761 (Tinggi)	0.800 (Tinggi)
Pola Asuh Otoritarian ( <i>Authoritarian</i> )	0.807 (Tinggi)	0.801 (Tinggi)
Pola Asuh Permisif <i>Indulgent</i>	0.835 (Tinggi)	0.834 (Tinggi)
Pola Asuh Permisif	0.900 (Sangat Tinggi)	0.884 (Tinggi)

<i>Indifferent</i>		
--------------------	--	--

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Reliabilitas *Alpha Cronbach***

<b>Kriteria</b>	<b>Koefisien Reliabilitas</b>
Tinggi	0,71 – 0,90
Sedang	0,41 – 0,70
Rendah	0,21 – 0,40

Hasil reliabilitas kedua instrumen yakni pola asuh orang tua dan kecanduan *online game* diatas memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga dapat digunakan dalam penelitian ini.

#### **4 Teknik Analisis Data**

Dalam mencari hubungan antara pola asuh orang tua dengan kecanduan game online digunakan uji korelasi kontingensi. Sebelum melakukan uji korelasi kontingensi, terlebih dahulu dilakukan uji korelasi *spearman*. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara setiap tipe pola asuh orang tua dengan kecanduan *online game*.

##### *4.1.1 Uji Korelasi Spearman*

Untuk mengetahui hubungan antara tiap tipe pola asuh orang tua dengan kecanduan *online game* menggunakan uji korelasi *Spearman*. Uji korelasi *Spearman* dilakukan karena data hasil penelitian berupa skala ordinal. Skala ordinal merupakan skala pengukuran yang disamping menunjukkan perbedaan juga menunjukkan jenjang atau tingkatan tetapi jarak antar skala atau jenjang/skala tidak sama.

Berikut klasifikasi koefisien korelasi menurut Guilford (Susetyo, 2010):

**Tabel 3.7**  
**Klasifikasi Tingkatan Koefisien Korelasi**

Koefisien Korelasi	Kriteria
0,00 – 0,20	Tidak ada korelasi
0,21 – 0,40	Rendah atau Kurang
0,41 – 0,70	Cukup
0,71 – 0,90	Tinggi
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi (sempurna)

#### 4.1.2 Uji korelasi kontingensi

Penelitian ini menggunakan analisis korelasional sebagai metode analisis data. Analisis korelasional ini bertujuan untuk mengetahui atau mencari hubungan antara pola asuh orang tua secara keseluruhan dengan kecanduan *online game*, baik asosiasi (atau hubungan), sejajar (*covariational relations*) maupun hubungan kausal (*causal relations*). Kerangka analisisnya akan mengarah pada usaha menguji ada atau tidaknya hubungan antara dua atau lebih variabel. Kerangka tabel yang digunakan untuk tujuan ini yaitu memuat dua atau lebih variabel pengamatan yang disusun dalam satu tabel yang disebut tabel silang atau disebut juga tabel kontingensi (Silalahi, 2012).

Pada penelitian ini, korelasi akan dianalisis dengan menggunakan teknik *chi-square* (koefisien kontingensi). Teknik ini merupakan uji yang sangat kuat untuk data nominal, korelasi dihitung dengan menggunakan koefisien kontingensi (C), yaitu untuk mengetahui keeratan hubungan antara variabel pola asuh orang tua dengan kecanduan *online game* (Silalahi, 2012). Uji korelasi menggunakan *chi square* ini dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 17.0 *for windows*.

## 5 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan beberapa prosedur pelaksanaan penelitian, yaitu sebagai berikut:

### 1) Tahap Persiapan

- a. Melakukan pengamatan terhadap fenomena banyaknya pengguna *online game* di kalangan siswa sekolah dasar di kota Cimahi.
- b. Melakukan perumusan masalah mengenai dampak negatif dari penggunaan *online game* yang berlebihan.
- c. Menentukan dua variabel yang akan diteliti, yaitu variabel pola asuh orang tua dan variabel kecanduan *online game*.
- d. Melakukan studi literatur mengenai variabel-variabel penelitian yaitu pola asuh orang tua, dan kecanduan *online game*.
- e. Melakukan studi pendahuluan di beberapa SD di kota Cimahi dengan menyebarkan angket dalam rangka mengetahui jumlah pemain *online game* di tiap SD dan problematika yang dialami oleh masing-masing sekolah.
- f. Setelah mendapatkan SD yang sesuai dengan materi peneliti yaitu SD Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi, kemudian peneliti melakukan studi pendahuluan kembali di SD tersebut.
- g. Menyusun alat ukur pola asuh orang tua, dan alat ukur kecanduan *online game*.
- h. Menetapkan populasi dan sampel penelitian, yaitu pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria sampel yaitu, siswa 4, 5, dan 6, siswa termasuk pengguna *online game* aktif selama minimal 6 bulan terakhir.
- i. Melakukan perizinan serta memberi penjelasan mengenai tujuan dari penelitian kepada beberapa pihak sekolah yang telah peneliti tentukan sebelumnya yaitu SD Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi untuk dilaksanakannya penelitian tersebut.

## 2) Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan konfirmasi pada pihak sekolah dan memohon kesediaan siswa untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.
- b. Membagikan kuesioner penelitian serta memberikan petunjuk mengenai pengisian kuesioner kepada seluruh siswa kelas 4, 5, dan 6 di SD Negeri Baros Mandiri 4 Cimahi yang berjumlah 484 siswa.
- c. Pengisian kuesioner ini dilakukan secara klasikal, peneliti terlebih dahulu membacakan dan memberi penjelasan mengenai cara mengisi kuisisioner yang telah dibagikan. Siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti.
- d. Setelah pengambilan data selesai, peneliti kemudian mulai memilih dan memisahkan kuesioner yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti.
- e. Setelah dipilih dan dipisahkan, dari keseluruhan siswa kelas 4, 5, dan 6 yang berjumlah 484 siswa, sampel yang sesuai dengan kriteria dalam penelitian ini menjadi berjumlah 197 siswa.

## 3) Tahap Pengolahan Data

- a. Melakukan skoring terhadap kuesioner yang telah dibagikan kepada subjek yaitu dengan cara menginputnya menggunakan *microsoft excel* 2010 berdasarkan skala yang telah ditentukan.
- b. Membuat dan menghitung tabulasi data.
- c. Melakukan analisis data menggunakan bantuan *software* SPSS versi *17.0 for windows* pada setiap variabel dengan kategorisasi untuk memperoleh gambaran tingkat pada setiap variabel penelitian.
- d. Melakukan uji hipotesis menggunakan *chi-square* (koefisien kontingensi) dengan bantuan program SPSS versi *17.0 for windows*.



#### **4) Tahap Pembahasan**

- a. Membuat pembahasan dari hasil data melalui uji statistik yang menggunakan analisis korelasi *Chi square* dengan menggunakan aplikasi SPSS 17.0 for windows.
- b. Merumuskan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil data yang telah melalui uji statistik yang menggunakan analisis korelasi *Chi square* dengan menggunakan aplikasi SPSS 17.0 for windows.