

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode *correlational research*, dapat disebut juga korelasi/hubungan. Penelitian korelasional adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada-tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel pada suatu studi kelompok subjek. Penelitian studi korelasional termasuk penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah desain riset yang menggunakan data berupa skor atau angka yang kemudian akan dianalisis dengan statistik (Sugiyono, 2010).

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis jalur atau *analysis path* karena untuk mengetahui hubungan sebab akibat, dengan tujuan menerangkan pengaruh langsung atau tidak langsung antar variabel. Menurut Sugiyono (2012: 70) analisis jalur adalah bagian dari model regresi yang dapat digunakan untuk menganalisis hubungan sebab akibat antar satu variabel dengan variabel lainnya. Analisis jalur digunakan dengan menggunakan korelasi, regresi dan jalur sehingga dapat diketahui untuk sampai pada variabel intervening.

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis dan memastikan apakah ada pengaruh dari kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Plus Bakti Nusantara 666 pada kelas V tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Juli 2020. Populasi adalah keseluruhan dari objek penelitian berupa kumpulan atau merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono,

2010: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666 Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 71 orang.

Tabel 3.1 Data Jumlah Siswa Kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	V A	23
2.	V B	24
3.	V C	24
Jumlah		71

Sumber: absensi siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666 tahun ajaran 2019-2020

Sugiyono (2010) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Sekaran (2006) menyatakan bahwa pengambilan sampel dapat dilakukan berdasarkan jumlah variabel penelitian, yaitu menggunakan rumus 10 - 20 kali jumlah variabel penelitian. Dengan demikian pada penelitian ini variabel yang diteliti adalah sebanyak 4 variabel maka jumlah sampel minimal pada penelitian ini yaitu berkisar antara 40 – 80 orang. Dalam penelitian ini ditetapkan jumlah sampel sebanyak 56 orang responden.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan Teknik *non probability sampling*. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pengambilan data dalam penelitian serta agar setiap sampel mempunyai kesempatan yang sama dijadikan sampel, sesuai dengan proporsinya.

3.3 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat empat variabel yaitu dua variabel eksogen dan dua variabel endogen. Menurut Umar (2003:63) variabel independen (bebas) adalah variabel yang menjelaskan atau mempengaruhi variabel yang lain. Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dijelaskan atau yang dipengaruhi variabel independen. Sedangkan variabel intervening (dampak) adalah jenis variabel yang menjadikan hubungan tidak langsung antara variabel independen dan variabel dependen, maka dari itu letak variabel intervening berada diantara variabel independen dan dependen.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain *game online* (X_1) dan bermedia sosial (X_2). Sedangkan variabel intervening adalah gaya bahasa (Y_1) serta variabel terikatnya adalah keterampilan menulis siswa (Y_2).

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Jenis Variabel	Definisi	Indikator	Skala
Kebiasaan Bermain <i>Game Online</i> (X_1)	Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kebiasaan bermain <i>game online</i> merupakan kesenangan bermain game karena memberi rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain game online. (Malahayati, 2012)	1. Partisipasi 2. Keterbukaan 3. Percakapan 4. Komunitas 5. Saling Terhubung (Saleh & Pitriani, 2018)	Skala <i>Likert</i>
Kebiasaan Bermedia Sosial (X_2)	Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media sosial Kebiasaan bermedia sosial merujuk pada suatu kegiatan seseorang menggunakan media berbasis teknologi yang memfasilitasi dan mempermudah penggunaanya dalam berekpresi, berinteraksi, dan mendapatkan informasi secara online (daring).		Skala <i>Likert</i>
Gaya Bahasa (Y_1)	Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan gaya bahasa adalah pengaturan kata-kata dan kalimat-kalimat oleh penulis atau pembicara dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pengalamannya untuk meyakinkan atau	1. Bahasa resmi 2. Bahasa tidak resmi 3. Percakapan 4. Bilingualisme 5. Sarkasme (Keraf, 2009)	Skala <i>Likert</i>

	mempengaruhi pembaca atau pendengar.		
Keterampilan Menulis (Y ₂)	Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif melalui komunikasi tidak langsung atau secara tatap muka dengan pihak lain.	1. kualitas dan ruang lingkup isi 2. organisasi dan penyajian isi 3. gaya dan bentuk bahasa 4. mekanik, tata bahasa (Nurgiyantoro, 2010)	Penilaian Keterampilan Menulis

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk memenuhi kebutuhan data, peneliti memilih teknik pengumpulan data seperti angket, dokumentasi dan melakukan penilaian hasil menulis siswa. Teknik pengumpulan data dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

a. Angket

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam memilih subjek penelitian adalah dengan menggunakan angket. angket menjadi langkah yang efektif karena angket dapat membantu peneliti untuk memilih subjek penelitian yang sesuai. Melalui angket, peneliti dapat memperoleh subjek penelitian yang ideal untuk diteliti sesuai dengan karakteristik yang dicari. Sebelum angket dibuat, peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai, yaitu memperoleh subjek penelitian yang cocok dengan karakteristik yang telah peneliti tentukan (Arikunto, 2007). Kemudian peneliti mengidentifikasi variabel yang dijadikan sasaran angket, yaitu siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666 yang berjumlah 71 orang yang kemudian dikerucutkan menjadi 56 orang siswa lalu kemudian diteliti lebih lanjut.

b. Penilaian Hasil Menulis Siswa

Roni Wahyu Wandani, 2020

ANALISIS JALUR (PATH ANALYSIS) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DAN BERMEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penilaian menulis yang digunakan peneliti adalah hasil modifikasi dari sumber penilaian dari para ahli yang telah peneliti uraikan pada bab Kajian Pustaka. Peneliti membuat alat ukur tersebut atas dasar agar memudahkan peneliti dalam pemberian skor untuk mengetahui hasil kemampuan menulis siswa yang bermain *game online* dan bermedia sosial.

c. Dokumentasi

Dokumentasi menjadi pelengkap data yang dibutuhkan oleh peneliti. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen banyak bentuknya seperti tulisan, gambar, karya-karya dan lainnya (Sugiyono, 2012). Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi dokumen-dokumen yang mendukung data penelitian yaitu absen siswa, raport, laporan kedisiplinan, dan catatan aktivitas siswa.

3.5 Prosedur Penelitian

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

a) Tahap Persiapan

- 1) melakukan pengamatan terhadap fenomena banyaknya pengguna *game online* dan media sosial di kalangan siswa sekolah dasar di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
- 2) melakukan perumusan masalah mengenai dampak negatif dari penggunaan *game online* dan media sosial yang berlebihan.
- 3) Menentukan variabel yang akan diteliti, yaitu variabel bermain *game online*, media sosial dan variabel gaya bahasa serta variabel keterampilan berbicara siswa.
- 4) Melakukan studi literatur mengenai variabel-variabel penelitian.
- 5) Melakukan studi pendahuluan di SD Plus Bakti Nusantara 666 dengan menyebarkan angket.

- 6) Menyusun alat ukur kebiasaan bermain *game online*, kebiasaan bermedia sosial, gaya bahasa dan keterampilan menulis siswa.
 - 7) Menetapkan populasi dan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang memenuhi kriteria penelitian.
 - 8) Meminta perizinan serta memberi penjelasan mengenai tujuan dari penelitian ke sekolah yang dijadikan tempat penelitian.
- b) Tahap Pelaksanaan
- 1) Melakukan konfirmasi pada pihak sekolah dan memohon kesediaan siswa untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.
 - 2) Membagikan angket penelitian secara daring serta memberikan petunjuk mengenai pengisian angket kepada seluruh siswa kelas V SD Plus Bakti Nusantara 666.
 - 3) Pengisian angket ini dilakukan secara daring, peneliti terlebih dahulu mengirim *link* formulir pengisian angket lalu memberi penjelasan mengenai cara mengisi angket yang telah dibagikan. Siswa juga diberi kesempatan untuk bertanya mengenai hal-hal yang tidak dimengerti.
- c) Tahap Pengolahan Data
- 1) Melakukan skoring terhadap angket yang telah dibagikan kepada subjek yaitu dengan cara menginputnya menggunakan *Microsoft excel* berdasarkan skala yang telah ditentukan.
 - 2) Membuat dan menghitung tabulasi data.
 - 3) Melakukan analisis data menggunakan bantuan software SPSS versi 26.0 *for windows* pada setiap variabel dengan kategorisasi untuk memperoleh gambaran tingkat pada setiap variabel penelitian.
 - 4) Melakukan uji hipotesis menggunakan *chi-square* (koefisien kontingensi) dengan bantuan program SPSS versi 26.0 *for windows*.
- d) Tahap Pembahasan
- 1) Membuat pembahasan dari hasil data melalui uji statistik secara deskriptif dan menggunakan analisis korelasi *chi square* dengan menggunakan aplikasi SPSS 26.0 *for windows*.

- 2) Merumuskan kesimpulan dan rekomendasi dari hasil data yang telah melalui pembahasan deskriptif dan uji statistik yang menggunakan analisis korelasi *chi-square* dengan menggunakan aplikasi SPSS 26.0 *for windows*.

3.6 Uji Instrumen Penelitian

Uji validitas dan reliabilitas merupakan uji yang dilakukan terhadap instrumen penelitian. Kedua uji ini dilakukan untuk mengathui apakah setiap instrumen penelitian layak untuk dipakai dalam penelitian. Instrumen pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket.

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat validitas atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2007:211).

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh instrumen penelitian mampu mencerminkan isi sesuai dengan hal dan sifat yang diukur. Artinya, setiap butir instrumen telah benar-benar menggambarkan keseluruhan isi atau sifat bangun konsep yang menjadi dasar penyusunan instrumen. Pengujian menggunakan teknik analisis *product moment* guna menghitung menggunakan rumus sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
- n = jumlah sampel
- \sum_{xy} = Jumlah perkalian antara variabel x dan y
- \sum_x^2 = Jumlah dari kuadrat nilai x
- \sum_y^2 = Jumlah dari kuadrat nilai y
- $(\sum_x)^2$ = Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan
- $(\sum_y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

Setelah angka korelasi diketahui, kemudian dihitung nilai t dan r dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Setelah itu dibandingkan dengan nilai kritisnya. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti data tersebut signifikan (valid) dan layak digunakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Sebaliknya bila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti data tersebut tidak signifikan (tidak valid) dan tidak diikutsertakan dalam pengujian hipotesis penelitian. Pertanyaan-pertanyaan yang valid selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

b. Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Formula Alpha Cronbach. Menurut Arikunto (2007:239), Rumus Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian.

Rumus Alpha Cronbach:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} = koefisien reliabilitas alpha
- k = jumlah item pertanyaan
- $\sum \sigma^2 b$ = jumlah varian butir
- $\sigma^2 t$ = varians total

Setelah diperoleh harga r_{hitung} , selanjutnya untuk dapat dipastikan instrumen reliabel atau tidak, harga tersebut dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} untuk taraf kesalahan 5% maupun 1% maka dapat disimpulkan instrumen tersebut reliabel dan dapat dipergunakan untuk penelitian. Untuk menginterpretasikan tingkat keterandalan dari instrumen, digunakan pedoman dari Arikunto (2007:75), yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi Nilai r

Besarnya r	Interpretasi
Antara 0.80 sampai dengan 1.00	Sangat kuat
Antara 0.60 sampai dengan 0.80	Kuat

Antara 0.40 sampai dengan 0.60	Cukup kuat
Antara 0.20 sampai dengan 0.40	Rendah
Antara 0.00 sampai dengan 0.20	Sangat rendah

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyeleksi, menyederhanakan, memfokuskan, mengabstraksikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional sesuai dengan tujuan penelitian, serta mendeskripsikan data hasil penelitian itu dengan menggunakan tabel sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam menginterpretasikan. Kemudian, data hasil penelitian pada masing-masing tabel tersebut diinterpretasikan (pengambilan makna) dalam bentuk deskriptif (uraian) dan dilakukan penyimpulan. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis jalur (*path analysis*). Analisis jalur digunakan untuk menganalisis pola hubungan diantara variabel (Sani & Maharani, 2013:74). Model ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh langsung maupun tidak langsung seperangkat variabel bebas (eksogen) terhadap variabel (endogen) dalam suatu penelitian.

3.7.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Proses analisis pengolahan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

- a. Menyebarkan angket pada responden yaitu sejumlah sampel yang telah ditentukan
- b. Mengambil hasil jawaban angket dari responden
- c. Mengelompokkan data berdasarkan responden
- d. Data yang berasal dari angket yang telah diisi responden, kemudian ditabulasikan dalam bentuk data kuantitatif

e. Jawaban dalam tiap responden disajikan dalam tabel distribusi.

Untuk penilaian jawaban responden terhadap pertanyaan yang diberikan menggunakan Skala Likert yaitu tipe skala yang dicetuskan oleh Rensis Likert yang digunakan untuk mengukur sifat, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel dan dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument dimana alternatifnya berupa pertanyaan. Adapun alternative jawaban dengan menggunakan Skala *Likert* yaitu memberikan skor pada masing-masing jawaban dari pertanyaan alternative sebagai berikut:

Tabel 3.4 Pemberian Bobot Skor Skala *Likert*

Jawaban	Simbol	Skor
Sangat setuju	SS	4
Setuju	S	3
Kurang setuju	TS	2
Sangat tidak setuju	STS	1

Tabel 3.4 di atas untuk mengetahui bobot (nilai) dari setiap pertanyaan yang diajukan. Bobot (nilai) tersebut kemudian dihitung untuk mengetahui adakah hubungan dari setiap variabel yang diteliti dan tingkat pengaruh dari setiap variabel yang diteliti. Untuk menganalisis setiap pertanyaan atau indikator, terlebih dahulu hitung frekuensi jawaban setiap kategori atau pilihan jawaban, kemudian jumlahkan. Setelah memiliki jumlah selanjutnya hitung rata – rata dari setiap indikator tersebut. Hasil dari data mengenai tanggapan responden tersebut kemudian dicari kriterianya dari skor yang didapat berdasarkan hasil skor.

3.7.2 Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan pengujian analisis regresi linier berganda terhadap hipotesis penelitian, maka terlebih dahulu perlu dilakukan suatu pengujian asumsi klasik atas data yang akan diolah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah data dari tiap-tiap variabel penelitian distribusi normal atau tidak. Untuk mengidentifikasi data berdistribusi normal adalah dengan melihat nilai *2 tailed significance* yaitu jika masing-masing variabel memiliki nilai lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian berdistribusi normal. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data tersebut terdistribusi dengan normal. Untuk menguji normalitas dengan uji kolmogorov-smirnov digunakan formula:

$$KS = 1.36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \times n_2}}$$

Keterangan:

KS = Harga kolmogorov-smirnov yang dicari
n₁ = Jumlah sampel yang diobservasi/diperoleh
n₂ = Jumlah sampel yang diharapkan
(Sugiyono, 2010:152)

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut, kedua variabel harus diuji dengan menggunakan uji F pada taraf signifikansi 5% yang rumusnya:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

F_{reg} = Harga F garis linier
RK_{reg} = Rerata kuadrat regresi
RK_{res} = Rerata kuadrat residu
(Sutrisno, 2004:14)

Kriteria yang digunakan untuk menguji linieritas dapat diketahui melalui nilai signifikansi F. Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dikatakan linier apabila nilai signifikansi F lebih besar dari 0,05.

c. Uji Multikolinieritas

Persyaratan ini menuntut bahwa antarvariabel bebas tidak boleh ada korelasi yang tinggi yaitu r lebih besar dari 0,800. Pengujian menggunakan teknik analisis product moment guna menghitung korelasi antarvariabel bebas. Jika korelasi tersebut lebih besar dari 0,800 maka terjadi multikolinieritas antara variabel bebas. Ini berarti untuk persyaratan uji regresi linier berganda tidak dapat dilanjutkan. Sebaliknya jika tidak terjadi multikolinieritas, uji regresi linier berganda dapat dilanjutkan. Rumus yang digunakan rumus korelasi product moment dari pearson sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n = jumlah sampel

\sum_{xy} = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

\sum_x^2 = Jumlah dari kuadrat nilai x

\sum_y^2 = Jumlah dari kuadrat nilai y

$(\sum_x)^2$ = Jumlah nilai x kemudian dikuadratkan

$(\sum_y)^2$ = Jumlah nilai y kemudian dikuadratkan

d. Uji Heterokedastisitas

Menurut Ghazali (2011:139), uji heterokedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan *variance* dari residual satu pengamat ke pengamatan lainnya. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heterokedastisitas. Pengujian heterokedastisitas ini dapat dilihat pada grafik scatterplot, jika terdapat titik-titik yang membentuk pola tertentu dan teratur maka telah terjadi heterokedastisitas. Sebaliknya, jika titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y , maka tidak terjadi heterokedastisitas.

3.7.3 Analisis Jalur (*Path Analysis*)

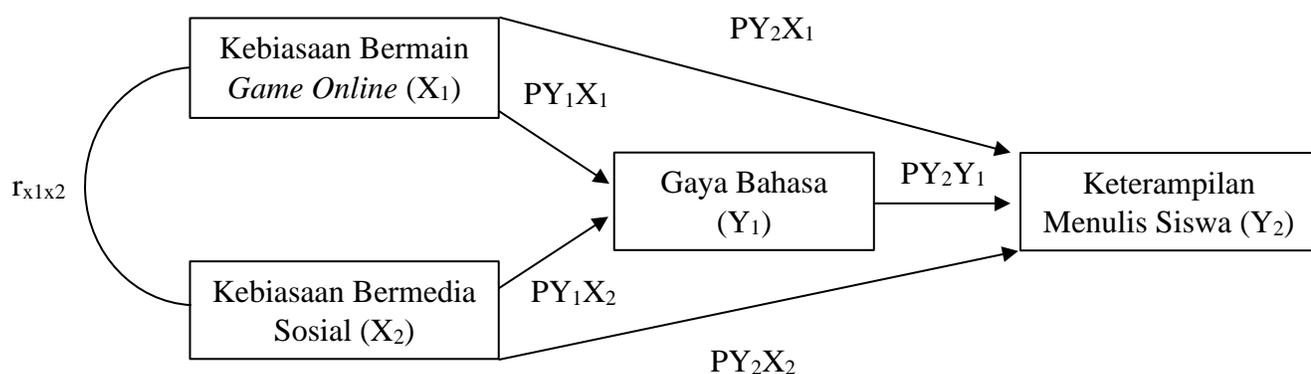
secara umum tahapan analisis jalur dapat dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Model Analisis Jalur

Menurut Muhidin & Abdurahman (2007) analisis jalur/*path analysis* adalah alat analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis pola hubungan kausal antar variabel dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung, baik secara serempak maupun secara sendiri-sendiri beberapa variabel penyebab terhadap sebuah variabel akibat.

Pada saat melakukan analisis jalur atau *path analysis* terlebih dahulu dilakukan pembentukan jalur yang dapat dilihat dari akar kuadrat yang terbentuk dari nilai Koefisien Determinasi (R-Square). Setelah tahapan tersebut dilakukan masing masing variabel yang dibentuk kedalam analisis jalur harus memiliki pengaruh langsung yang signifikan dengan variabel dependen. Jika salah satu variabel yang diuji tidak memenuhi syarat maka variabel tersebut di eliminasi dari pengujian analisis jalur.

Pada penelitian ini analisis jalur/*path analysis* digunakan yaitu untuk menganalisis pengaruh kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap gaya bahasa dan dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa SD Plus Bakti Nusantara 666. Model penelitian yang dapat dijadikan pedoman analisis jalur adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Analisis Jalur

Keterangan:

X_1 = kebiasaan bermain *game online*

Roni Wahyu Wandani, 2020

ANALISIS JALUR (PATH ANALYSIS) HUBUNGAN KEBIASAAN BERMAIN GAME ONLINE DAN BERMEDIA SOSIAL TERHADAP GAYA BAHASA DAN DAMPAKNYA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- X₂ = kebiasaan bermedia sosial
- Y₁ = gaya bahasa
- Y₂ = keterampilan menulis siswa

Dari bagan analisis jalur tersebut maka dapat diturunkan menjadi tiga substruktur dalam melakukan analisis jalur

PY₁X₁ = pengaruh langsung koefisien jalur variabel kebiasaan bermain game online terhadap gaya bahasa.

PY₁X₂ = pengaruh langsung koefisien jalur variabel kebiasaan bermedia sosial terhadap gaya bahasa.

PY₂X₁ = pengaruh langsung koefisien jalur variabel kebiasaan bermain game online terhadap keterampilan menulis.

PY₂X₂ = pengaruh langsung koefisien jalur variabel kebiasaan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis.

PY₂Y₁ = pengaruh langsung koefisien jalur variabel gaya bahasa terhadap keterampilan menulis.

PY₂Y₁X₁ = pengaruh gabungan koefisien jalur variabel kebiasaan bermain *game online* terhadap keterampilan menulis melalui gaya bahasa.

PY₂Y₁X₂ = pengaruh gabungan koefisien jalur variabel kebiasaan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis melalui gaya bahasa.

PY₂Y₁X₂X₁ = pengaruh gabungan koefisien jalur variabel kebiasaan bermain *game online* dan bermedia sosial terhadap keterampilan menulis siswa melalui gaya bahasa.

b. Menentukan Koefisien Jalur

Menentukan koefisien jalur, yaitu besarnya pengaruh variabel penyebab dan variable akibat (Sitepu, 1994) dengan menghitung koefisien jalur, dengan rumus:

$$r_{y_1x_1} = \frac{\sum X^2_{ih}}{\sum Y^2_{ih}} \sqrt{\frac{h=1}{h=1}}$$

Keterangan :

$i = 1$ dan 2

β_{Y1X1} = koefisien jalur dari variabel $X1$ terhadap $Y1$

b_{Y1X1} = koefisien regresi dari variabel $X1$ terhadap $Y1$

selanjutnya ditentukan besarnya pengaruh variabel lain terhadap variabel dependen dengan rumus sebagai berikut:

$$P_{ye} = \sqrt{1 - R^2_{Y1Y2X1X2}}$$

3.7.4 Pengujian Hipotesis

Pengajuan hipotesis yaitu dengan melakukan uji statistic t (Uji t). Uji t dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen (Ghazali, 2011). Uji t dilakukan dengan cara membandingkan nilai statistik t dengan titik kritis menurut tabel. Apabila nilai statistik t hasil perhitungan lebih tinggi dibandingkan nilai t tabel, kita menerima hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa suatu variabel independen secara individual mempengaruhi variabel dependen.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengolahan data dengan bantuan program SPSS. Menurut Santoso (2002) menyatakan bahwa dasar pengambilan keputusan untuk pengujian hipotesis adalah

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ (taraf kepercayaan 95%), maka terdapat pengaruh yang bermakna dari variabel eksogen terhadap variabel endogen.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ (taraf kepercayaan 95%), maka tidak terdapat pengaruh yang bermakna dari variabel eksogen terhadap variabel endogen.