

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu menganalisis keterampilan metakognitif siswa yang bermain game online di Sekolah dasar. Berdasarkan dari tinjauan utama dan variabel yang akan diteliti, maka pendekatan dan desain yang akan digunakan oleh peneliti yaitu kuantitatif dengan metode penelitian survei. Peneliti menggunakan metode survei karena hasil penelitian berupa angka dari data responden yang diolah secara statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2014) metode survei adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan dengan kuesioner yang disebar dan peneliti tidak harus melihat langsung suatu perubahan seperti yang dilakukan eksperimen. Penelitian ini menggunakan survei deskriptif. Pada penelitian ini ingin menjelaskan mengenai kondisi yang terjadi pada saat sekarang (Morissan, 2012). Penelitian ini bersifat deskriptif karena peneliti ini mengetahui gambaran mengenai keterampilan metakognitif yang dimiliki oleh siswa dalam menyikapi game online di kehidupan sehari-hari.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Kecamatan Bekasi Utara. Peneliti melakukan observasi awal di salah satu sekolah di Kota Bekasi. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan pada studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar dan lingkungan sekitar peneliti di Kota Bekasi. Pertimbangan memilih lokasi tersebut karena berdasarkan observasi banyak siswa usia Sekolah Dasar yang cenderung membicarakan mengenai game online bersama teman-temannya, bermain bersama setiap waktu luang, berkata kasar, dan lupa waktu akibat game yang dimainkan. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 266 siswa, dengan karakteristik partisipan yaitu siswa yang suka bermain game online dan menghabiskan waktu untuk bermain game.

Alasan memilih kelas tinggi untuk dijadikan partisipan karena pada usia tersebut siswa sedang dalam perkembangan pra remaja, anak mengalami transisi menuju dewasa yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial, fisik, emosional dan kognitifnya. Maka dari itu perubahan kemampuan berfikir pada usia 10-12 tahun keatas sudah berfikir secara abstrak, hipotesis dan kotrafaktual serta imajinatif

(Idayanti & Kurniawati, 2019). Pada usia 10 tahun anak sudah mempunyai pemikiran yang kritis, sudah dapat mengamati suatu masalah yang terjadi. Adapun pada usia 11-12 anak sudah mampu beripikir secara kritis terhadap sesuatu yang kemungkinan akan terjadi dalam memahami sebab akibat dan menyusun langkah untuk menyelesaikannya (Nuryati & Darsinah, 2021).

Penggunaan usia berdasarkan teori Piaget pada penjabaran diatas pada usia tersebut siswa sudah sadar dan kritis terhadap pemikirannya sendiri, siswa sudah mampu untuk memonitor dan mengatur proses berpikirnya sendiri. Maka dapat dikatakan pada usia tersebut siswa dapat menggunakan kemampuan metakognitifnya.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas tinggi di Kecamatan Bekasi Utara yakni kelas IV, V, dan VI yang berjumlah 795 orang. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 80) populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang terdiri dari orang, benda, tempat, dan waktu dengan ketentuan karakteristik tertentu yang kemudian ditarik kesimpulan. Berikut ini tabel jumlah populasi penelitian siswa kelas tinggi di Kecamatan Bekasi Utara.

Table 3.1 Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	IV	281 orang
2	V	272 orang
3	VI	242 orang
Jumlah		795 orang

Sumber: Dinas Pendidikan Kota Bekasi

Sampel merupakan suatu bagian yang dipilih dari populasi untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 81) sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang ditentukan berdasarkan perilaku yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian yang diambil ialah siswa yang masuk dalam kategori suka bermain game online.

Peneliti menggunakan teknik *propabilitas sampling*. Teknik ini menjadikan setiap populasi memiliki peluang untuk dipilih sama untuk dijadikan sampel. Pada penelitian ini menggunakan tiga tingkatan kelas yaitu kelas IV, V, VI di Sekolah

Dasar. Teknik yang digunakan adalah *proportional stratified random sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel secara acak dan proporsional dari anggota populasi (Sugiyono, 2019). Alasan menggunakan teknik ini karena peneliti menggunakan tiga tingkatan kelas tinggi yang ada di Sekolah Dasar. Sesuai dengan tujuan yang ingin ditemukan yaitu mengetahui keterampilan metakognitif yang dimiliki oleh siswa.

Peneliti menggunakan rumus Slovin untuk menghitung jumlah sampel dari populasi diatas.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

- n : Sampel
 N : Populasi
 e : Taraf kesalahan atau nilai kritis

Berdasarkan hasil penghitungan sampel menggunakan rumus Slovin, sebanyak 795 populasi dan sampel yang didapat adalah 266 orang. Kemudian dari jumlah 266 orang akan dibagi secara seimbang pada masing-masing kelas, dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah siswa pada setiap kelas}}{\text{Jumlah populasi}} \times \text{Jumlah sampel}$$

Dari rumus pengambilan sampel diatas, maka didapatkan distribusi jumlah sampel sebagai berikut:

Table 3.2
Distribusi Jumlah Sampel Berdasarkan Kelas

No	Kelas	Jumlah Populasi	Jumlah Sampel
1	IV	281 orang	94
2	V	272 orang	91
3	VI	242 orang	81
Total			266

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu kegiatan yang bervariasi yang ditetapkan oleh peneliti kemudian mendapatkan informasi tentang penelitian tersebut untuk ditarik kesimpulan (Sugiyono. 2019, hlm. 39). Pada penelitian ini menggunakan variabel tunggal, yaitu keterampilan metakognitif online gamers. Penelitian ini untuk mengetahui tingkat keterampilan metakognitif siswa kelas tinggi yang bermain game online di Sekolah Dasar.

3.4.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu variabel yang dituangkan dalam definisi konsep penelitian tersebut secara operasional dan nyata agar dapat mudah dimengerti oleh pembaca dan tidak terjadi kesalah pahaman dalam penelitian, maka definisi operasional yang dicantumkan pada peneliti yaitu keterampilan metakognitif siswa gamers.

Keterampilan metakognitif dalam penelitian ini adalah sebuah keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh semua siswa tak terkecuali oleh siswa yang bermain game online, karena dengan metakognitif siswa dapat mengendalikan dirinya dalam bermain game terhadap kewajiban yang dilakukannya sehari-hari sehingga dapat mengetahui kesadaran akan potensi yang dimilikinya.

3.5 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan beberapa cara untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 137) data yang dikumpulkan dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan dari ketiganya. Untuk mendapatkan data yang sesuai maka teknik yang digunakan sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengamati tingkah laku dari fenomena yang terjadi. Observasi yang digunakan peneliti yaitu observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan dilakukan dengan tidak ada pedoman yang digunakan dan hanya langsung mengamati melalui kegiatan di lapangan.

2. Wawancara

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2019) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan tanpa menggunakan intruksi yang disiapkan peneliti secara bebas. Wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mendapatkan data lebih mendalam dengan menanyakan kepada 5 sampel siswa yang bermain game online dengan keterampilan metakognitif yang tinggi.

3. Kuesioner (angket)

Kuesioner adalah instrument untuk pengumpulan data penelitian yang berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan masalah yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 142). Kuesioner adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Jenis kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup, yaitu responden memilih jawaban yang sudah tersedia pada setiap pernyataan. Pernyataan yang disusun berisikan topik capaian komponen keterampilan metakognitif yaitu pengetahuan metakognitif dan pengalaman metakognitif.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pengumpulan data berupa kuesioner keterampilan metakognitif dan dikembangkan dari instrument *Junior Metakognitive Awareness Inventory* (Jr-MAI) dari Spreling dkk (2002). Kemudian instrument yang telah dikembangkan nantinya akan di uji coba oleh ahli dan responden. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini dalam bentuk *form online*, yang berisikan pernyataan-pernyataan untuk mengetahui keterampilan metakognitif siswa yang bermain game online. Pada instrument tersebut menggunakan Skala Guttman yang sudah terdapat pernyataan sekaligus jawaban yang hanya berisikan “ya/tidak”. Peneliti menggunakan Skala Guttman karena ingin menemukan jawaban yang tegas dari permasalahan yang kemukakan.

Pengumpulam data yang diambil menggunakan kuesioner yang diberikan pada siswa kelas tinggi di Sekolah Dasar. Kemudian data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner pada siswa kelas tinggi akan dianalisis untuk mengetahui aspek dari keterampilan metakognitif dalam diri setiap siswa.

Table 3.3
Kisi-Kisi Kuesioner Keterampilan Metakognitif

Komponen Metakognitif	Sub Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah
Keterampilan metakognitif online gamers	Pengetahuan Metakognitif	Pengetahuan Diri	1,2,4,5,6	5
		Pengetahuan Strategi	7,8,9,10	4
		Pengetahuan Tugas Kognitif	11,13,14,15,16	5
	Pengalaman Metakognitif	Perencanaan	18,19,20,21,22,23	6
		Pemantauan	24,25,26,27,28,29,30,31	8
		Evaluasi	32,34,35	3
	Jumlah Total			

Berdasarkan tabel 3.3, dalam kisi-kisi kuesioner analisis keterampilan metakognitif menggunakan 6 indikator yaitu: pengetahuan diri, pengetahuan strategi, pengetahuan tugas kognitif, perencanaan, pemantauan, dan evaluasi. Indikator tersebut sesuai dengan sub komponen yang ada pada pengetahuan dan pengalaman metakognitif, yang kemudian dijelaskan dan dijadikan sebagai butir pernyataan penelitian.

Adapun dalam penelitian ini terdapat beberapa tahap uji analisis data sebelum instrument dilakukan pada penelitian, diantaranya sebagai berikut:

1) Uji Keterbacaan

Peneliti melakukan uji keterbacaan kepada siswa kelas tinggi. Dalam uji keterbacaan ini peneliti memberikan instrument penelitian berupa angket kepada responden. Uji keterbacaan dilakukan untuk melihat butir-butir pernyataan yang kurang dimengerti dan dipahami oleh responden. Berdasarkan hasil dari uji keterbacaan, responden dapat memahami beberapa soal yang tersedia. Namun terdapat soal yang kurang dipahami responden menimbulkan jawaban responden yang dimaksud sebagai berikut: masih

terdapat responden yang kurang paham dengan pernyataan no 10 pada saat siswa disuruh menyebutkan strategi yang digunakan, yang berbunyi “saya merancang strategi lain untuk mengerjakan kegiatan sehari-hari”, maksud merancang strategi disini seperti apa? Karena kata tersebut masih asing dan kurang dimengerti oleh siswa, maka peneliti melakukan perbaikan butir angket menjadi “saya membuat strategi baru untuk mengerjakan kegiatan sehari-hari”.

2) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menghitung valid atau tidaknya data yang didapat menggunakan instrument penelitian kuesioner. Uji validitas dikatakan valid jika pada setiap butir pertanyaan pada kuesioner dapat digunakan untuk menerangkan berbagai hal yang akan diukur pada kuesioner (Arikunto, 2006). Peneliti menggunakan uji validitas konstruk, berupa uji ahli (*expert judgment*) kemudian pendapat dari ahli tersebut dapat menentukan keputusan dari instrumen yang akan dilakukan perbaikan.

Uji validitas pertama, dilakukan oleh Ibu Setyaningsih Rachmania, M. Pd selaku *expert* pada bidang bahasa Inggris untuk menilai kecocokan antara makna instrument *Jr-MAI* asli dengan instrumen yang sudah diadaptasi oleh peneliti. Hasil dari uji validitas pertama, terdapat revisi yang harus dilakukan berupa penulisan yang harus menyesuaikan deskripsi rubriks dengan kondisi yang dibutuhkan oleh siswa. Selanjutnya, uji validitas kedua dilakukan oleh Ibu Triana S. Psi, M. Pd tanpa adanya revisi.

Selain uji validitas oleh ahli, pengujian instrumen pada 75 siswa di salah satu Sekolah Dasar di Bekasi. Uji coba validitas pada instrument penelitian ini dilakukan menggunakan analisis Product Moment Pearson dengan signifikan 5% dengan alat bantu program *Statistic Product and Service Solution* (SPSS).

Selanjutnya agar dapat mengetahui valid atau tidaknya butir kuesioner dari masing-masing butir pertanyaan dengan taraf signifikansi 5% dibandingkan dengan nilai r_{hitung} dan Sig (2-tailed). Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% dan $df = (75-2) \cdot 0,05$ didapatkan dari nilai $r_{tabel} = 0,227$. Dapat dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Berdasarkan hasil uji

validitas dan uji reliabilitas atas variabel-variabel yang akan diteliti, maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Table 3.4

Uji Validitas Butir Pertanyaan Keterampilan Metakognitif Online Gamers

No butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Sig (2-tailed)	Status
1	0,539	0,227	0,001	Valid
2	0,236	0,227	0,041	Valid
3	0,111	0,227	0,345	Tidak Valid
4	0,486	0,227	0,001	Valid
5	0,411	0,227	0,001	Valid
6	0,368	0,227	0,001	Valid
7	0,282	0,227	0,014	Valid
8	0,290	0,227	0,012	Valid
9	0,340	0,227	0,003	Valid
10	0,368	0,227	0,001	Valid
11	0,395	0,227	0,001	Valid
12	0,163	0,227	0,162	Tidak Valid
13	0,290	0,227	0,012	Valid
14	0,249	0,227	0,031	Valid
15	0,263	0,227	0,023	Valid
16	0,384	0,227	0,001	Valid
17	0,197	0,227	0,091	Tidak Valid
18	0,334	0,227	0,003	Valid
19	0,324	0,227	0,005	Valid
20	0,398	0,227	0,001	Valid
21	0,228	0,227	0,049	Valid
22	0,240	0,227	0,038	Valid
23	0,286	0,227	0,013	Valid
24	0,273	0,227	0,018	Valid
25	0,361	0,227	0,001	Valid
26	0,327	0,227	0,004	Valid

27	0,421	0,227	0,001	Valid
28	0,291	0,227	0,011	Valid
29	0,285	0,227	0,013	Valid
30	0,389	0,227	0,001	Valid
31	0,498	0,227	0,001	Valid
32	0,407	0,227	0,001	Valid
33	0,186	0,227	0,111	Tidak Valid
34	0,261	0,227	0,024	Valid
35	0,473	0,227	0,001	Valid

Sumber: Data Hasil Pengolahan SPSS

Berdasarkan tabel 3.4, maka dapat dilihat bahwa diperoleh 4 pertanyaan yang tidak valid, karena pada beberapa pernyataan memiliki hasil bahwa r_{hitung} lebih kecil dari pada r_{tabel} . Maka dapat dikatakan bahwa pernyataan tersebut tidak valid. Kemudian terdapat 31 pertanyaan yang valid, sehingga butir pertanyaan keterampilan metakognitif siswa online gamers tersebut digunakan sebagai pertanyaan akhir yang digunakan.

3) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah jika hasilnya diukur dengan objek yang sama, maka data yang dihasilkan sama (Sugiyono, 2017). Uji reliabilitas ini dilakukan pada 75 siswa pada salah satu Sekolah Dasar di Bekasi. Seperti halnya dengan pengujian validitas, proses pada pengujian reliabilitas ini menggunakan SPSS, sehingga hasil pengujian yang didapatkan akan valid dan reliabel.

Dalam penelitian ini uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan cara satu kali pengukuran. Berdasarkan uji coba yang sudah dilakukan, maka hasil reliabilitas yang diperoleh dengan bantuan SPSS versi 28 adalah sebagai berikut:

Table 3.5
Pengujian Reliabilitas Tiap Variabel

Cronbach's Alpha	N of Items
0,723	75

Dari tabel 3.5, dapat dilihat bahwa koefisien reliabilitas adalah 0,723, terbukti lebih besar dari 0,7. Maka dari itu keseluruhan dari instrument penelitian dapat dikatakan reliabel sesuai dengan uji reliabilitas.

Table 3.6

Kriteria Pengujian Reliabilitas Instrumen

Kriteria Reliabilitas	Keterangan
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,799	Tinggi
0,40 – 0,599	Cukup
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (Ratnaningsih & Rahman, 2021)

Maka berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan, kuesioner penelitian keterampilan metakognitif siswa online gamers ini dapat dikatakan reliabel. Dapat dilihat pada tabel diatas, reliabilitas instrument ini dinyatakan tinggi karena 0,723 berada diantara 0,60 – 0,799, maka dari itu instrument ini dapat digunakan sebagai penelitian.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan sejumlah tahapan yang digunakan untuk mengumpulkan data dari pertanyaan penelitian, diantaranya dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penulisan. Tahapan-tahapan penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan yang dilakukan sebagai berikut: (1) melakukan pengamatan untuk menemukan masalah yang terjadi, dan dijadikan tema penelitian; (2) menentukan variabel yang akan diteliti, yaitu keterampilan metakognitif online gamers; (3) mengumpulkan kajian teoritis terkait dengan fenomena masalah dari penelitian tentang keterampilan metakognitif siswa yang bermain game online; (4) melakukan studi pendahuluan dengan mengamati siswa pada jam istirahat di salah satu Sekolah Dasar; (5) merancang instrument penelitian dan dikonsultasikan pada pembimbing; (6) menentukan populasi dan

sampel penelitian dengan menggunakan *proportional stratified random sampling*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan hal yang dilakukan peneliti yaitu membuat instrument penelitian berupa kuesioner kemudian dilakukan judgement instrument oleh dosen ahli, kemudian mengumpulkan data melalui observasi dan penyebaran angket yang kemudian disebar kepada peserta didik. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan tahap analisis data berdasarkan hasil temuan di lapangan.

3. Tahap Pengolahan Data

Pada tahap pengolahan data yang dilakukan peneliti yaitu: (1) melakukan skoring terhadap kuesioner yang sudah dibagikan kepada subjek penelitian; (2) membuat dan menghitung data yang didapatkan; (3) melakukan analisis data yang sudah didapat menggunakan SPSS 2018.

4. Tahap Pembahasan

Pada tahap pelaporan yang dilakukan yaitu menganalisis dan menyusun laporan akhir penelitian berdasarkan hasil temuan yang didapat.

3.7 Analisis Data

Analisis data merupakan bagian akhir yang dipakai untuk melakukan pengolahan data untuk menemukan informasi yang diteliti. Peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif yang akan membuktikan hasil dari presentase mengenai keterampilan metakognitif siswa yang bermain game online. Statistik deskriptif adalah analisis data yang berfungsi untuk mendeskripsikan data yang telah terkumpul secara seadanya tanpa menarik kesimpulan (Sugiyono, 2019 hlm. 206).

Setelah itu data dari hasil penelitian yang didapat akan dijelaskan kedalam kalimat yang sesuai standar kriteria kategorisasi.

Table 3.7

Standar Kriteria Kategorisasi

Kategori	Kriteria
Tinggi	$X \geq (\mu + 1\sigma)$
Sedang	$(\mu - 1\sigma) \leq X < (\mu + 1\sigma)$
Rendah	$X < (\mu - 1\sigma)$

Keterangan:

X = Skor mentah sampel

μ = Rata-rata distribusi

σ = Standar deviasi

Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase responden yang tergolong dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi ditentukan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari

n = Jumlah total frekuensi

Presentase tersebut kemudian akan menggambarkan kategori dari kemampuan metakognitif siswa berdasarkan kategorisasi dari tiap sub komponen. Kemudian frekuensi yang tertinggi akan dijadikan sebagai gambaran kategori komponen-komponen pada metakognitif.