

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Peneliti menggunakan metode korelasional kausal yang merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mencari tahu sebuah alasan dibalik adanya keterkaitan antara serta sejauh mana terdapat keterkaitan antara satu variabel dengan variabel lain sehingga didalamnya tidak terdapat usaha untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga memungkinkan tidak terjadinya penambahan atau pengurangan variabel.

Supaya mengetahui seberapa banyak atau seberapa sedikit keterkaitan antara variabel X dengan variabel Y. Peneliti juga dapat mengembangkannya sesuai dengan tujuan penelitian. Metode penelitian korelasional digunakan untuk mencari penyebab apakah dan sejauh mana, satu variabel digabungkan dengan variabel lain agar dapat diperluas menjadi penelitian kuantitatif. Kerumitan keterkaitan yang diteliti dipastikan dengan sejauh mana peneliti menjelaskan realitas sosial yang ada. Keterkaitan satu variabel dengan variabel yang lain disimbolkan oleh koefisien korelasi (r_{xy}). Oleh sebab itu jenis penelitian ini biasanya melibatkan ukuran statistik atau tingkat hubungan yang disebut dengan korelasi.¹ Penelitian menggunakan metode korelasional kausal sebagai cara untuk menentukan bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada

¹ Ratna Wijayanti Daniar Paramita et.al, *Metode Penelitian Kuantitatif: Buku Ajar Perkuliahan Metodologi Penelitian Bagi Mahasiswa Akuntansi Dan Manajemen*, (Lumajang: Widyagama Press, 2021), 13.

siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan dengan memberikan 64 item pernyataan yaitu 34 item pernyataan untuk variabel X intensitas bermain *game online* dan 30 item pernyataan variabel Y kebiasaan membaca al-Qur'an. Item pernyataan ditujukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang menjadi latar belakang penelitian. Setelah itu, jawaban per item pernyataan di uji menggunakan SPSS versi 25 disajikan berupa data dalam bentuk tabel serta dianalisis untuk mengetahui kebenaran dalam hipotesis tersebut pernyataan untuk mencari hubungan sebab akibat dari *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan. Pernyataan tersebut diujikan kepada 41 siswa melalui uji regresi linier sederhana.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dapat diartikan sebagai objek yang diteliti secara menyeluruh. Biasanya populasi tidak harus makhluk hidup (suatu individu) melainkan juga benda mati dengan pasti sesuatu yang ada pada benda tersebut dapat diteliti kebenarannya. Populasi dibagi menjadi dua yaitu populasi infinitif dan finitif. Populasi infinitif atau tidak dibatasi adalah populasi yang jumlahnya belum diketahui, sedangkan populasi finitif atau memiliki syarat yang sudah ditentukan adalah populasi yang secara jumlah dapat diketahui.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini diambil dari keseluruhan jumlah siswa di Sekolah Dasar Negeri Nambakan sebanyak 66 siswa.²

2. Sampel

Sampel berarti bagian kecil dari populasi didalamnya terdapat syarat objek yang harus atau akan diteliti secara khusus memiliki arti sebagai pedoman. Sesuatu dapat dikatakan sebagai sampel adalah sesuatu yang dapat mewakili semua yang ada pada populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah dari keseluruhan kelas yang diambil adalah siswa kelas 4, 5, dan 6 dengan rata-rata berumur 10-12 tahun. Pada umur tersebut seorang anak dapat dikatakan sudah lancar dalam membaca al-Qur'an. Setidaknya peneliti membutuhkan sebanyak 41 siswa untuk dijadikan sebagai sampel atau subyek penelitian.³

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu mengambil subyek yang mempunyai syarat-syarat yang telah ditetapkan didalamnya terdapat keterkaitan secara pasti dengan karakteristik populasi yang sebelumnya sudah diketahui. Hal ini berarti suatu sampel yang dikaitkan dengan beberapa karakteristik dan dipraktekkan dengan tujuan diadakan penelitian. Peneliti ingin meneliti tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an siswa di sekolah dasar maka peneliti memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

² Feri Frilamdari, Guru SDN Nambakan, Kediri, 17 Desember 2022.

³ Dian Nopiyanti et.al, "Pengaruh Metode Qiraati Terhadap Kemampuan Membaca Al Qur'an Anak Usia 7-12 Tahun Di Taman Pendidikan Al-qur'an (TPQ) Hidayatus Sibyan Desa Pegagan Lor Kecamatan Kapetakan Kabupaten Cirebon", *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 3, No. 1, (Juni 2018), 116.

1. Siswa yang berumur 10-12 tahun yaitu rata-rata menduduki kelas 4, 5, dan 6 di Sekolah Dasar pada umur tersebut siswa dinilai dapat membaca al-Qur'an.
2. Siswa yang mengunduh aplikasi *game online*. Karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa di SDN Nambakan.
3. Kategori lancar membaca al-Qur'an dapat dibagi menjadi beberapa kategori yaitu:

Tabel 3.1

Kategori Lancar Membaca al-Qur'an

Kategori	Keterangan
Lancar	Siswa dapat membaca al-Qur'an sesuai dengan panjang pendek dalam ayat al-Qur'an
Cukup Lancar	Siswa dapat membaca al-Qur'an meskipun terbata-bata
Kurang Lancar	Siswa membaca al-Qur'an dengan terbata-bata dan tidak sesuai panjang pendek hurufnya

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut penjelasan Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, observasi adalah tahap saling berkaitan satu sama lain, mengenai tahap terorganisir dari berbagai macam tahap terjadi di lingkungan sekitar dan dalam diri seorang. Observasi ini terdapat dua tahap seperti melihat secara mendalam

dan menggunakan daya ingat. Penelitian ini menggunakan jenis observasi nonpartisipan.⁴ Peneliti memilih observasi jenis ini, untuk melihat fenomena yang menjadi dugaan bahwa intensitas bermain *game online* yang dapat mempengaruhi kebiasaan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan. Kegiatan bermain *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan dilakukan pada waktu senggang terutama pada hari libur sedangkan kegiatan membaca al-Qur'an pada siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan terkadang dilakukan ketika berada di TPQ atau di rumah. Bertujuan mengamati bagaimana intensitas bermain *game online* sehingga dapat mempengaruhi kebiasaan membaca al-Qur'an siswa di SDN Nambakan agar mendapatkan data analisis melalui uji regresi linier sederhana.

2. Metode Angket

Menggunakan metode angket atau kuesioner sebagai pengumpulan data dengan membagikan angket berisi beberapa pertanyaan yang harus diisi oleh subyek penelitian. Metode itu, menjadi metode yang dibutuhkan dalam penelitian kuantitatif.

Metode ini merupakan salah satu langkah sebelum adanya penelitian yang akan menentukan hasil dari dugaan yang menjadi gagasan peneliti. Penelitian ini akan menggunakan jenis angket atau kuesioner skala *likert* dengan mengajukan beberapa pernyataan kepada siswa di Sekolah Dasar Negeri Nambakan sebagai pengguna *game online*

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 223.

setidaknya kurang lebih berjumlah 41 siswa dan beberapa pertanyaan memiliki nilai tersendiri seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Angket

Pilihan Jawaban	Bobot favorabel	Bobot unfavorabel
SS (Sangat Setuju)	4	1
S (Setuju)	3	2
TS (Tidak Setuju)	2	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	1	4

D. Instrumen Penelitian

Pernyataan yang akan peneliti ajukan melalui tabel dibawah ini sebagai berikut:

1. Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Skala intensitas bermain *game online* dibuat untuk mengetahui intensitas bermain *game online* siswa dilihat melalui beberapa aspek, berdasarkan teori ajzen aspek intensitas bermain *game online* terdiri dari aspek perhatian, penghayatan, frekuensi dan durasi atau lama waktu dengan jumlah total item sebanyak 34 yaitu jumlah favorabel 17 serta unfavorabel 17, sebagai berikut ini.

Tabel 3.3

Blueprint Intensitas Bermain Game Online

No	Aspek	Indikator	No item		Jumlah Item
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	Perhatian	1. Rasa suka siswa terhadap <i>game online</i>	10,19,31	2,15,25,33	7
		2. Daya tarik siswa terhadap <i>game online</i>	6,20,22	16,29	5
2.	Frekuensi	1. Seberapa sering siswa bermain <i>game online</i>	28,11	9,18,26	5
3.	Lama waktu atau durasi	1. Durasi waktu yang digunakan untuk bermain <i>game online</i>	27,32	1,30	4
4.	Penghayatan	1. Keterlibatan saat bermain <i>game online</i>	3,13,23	5,8	5
		2. Tahap-tahap pemahaman bermain <i>game online</i>	4,7,17,34	12,14,21,24	8
Jumlah			17	17	34

Tabel 3.4

Skala Intensitas Bermain Game Online

No	Pernyataan	S	SS	TS	STS
1.	Saya bermain <i>game online</i> saat waktu senggang				
2.	Saya bermain <i>game online</i> karena tampilan dalam <i>game</i> lucu				
3.	Saya bebas menunjukkan rasa senang atau marah melalui <i>game online</i>				
4.	Saat saya bermain <i>game online</i> , saya mendapatkan berbagai pengalaman bermain melalui lawan				

5.	Saya hanya memainkan <i>game online</i> yang membentuk tim				
6.	Saya melihat alur permainan <i>game online</i> sehingga saya berminat untuk memainkannya				
7.	Saya mengamati cara bermain <i>game online</i> dari teman saya				
8.	Saya hanya memainkan <i>game online</i> yang tidak membentuk tim				
9.	Saya bermain <i>game online</i> sekali dalam sehari				
10.	Saya bermain <i>game online</i> atas ajakan dari teman saya				
11.	Saya bermain <i>game online</i> seminggu berturut-turut				
12.	Saya kurang memahami aturan dalam <i>game online</i>				
13.	Saya mahir bermain <i>game online</i>				
14.	Saya kesulitan bermain <i>game online</i>				
15.	Saya bosan bermain <i>game online</i>				
16.	Saya memilih untuk tidak bermain <i>game online</i>				
17.	Saya mempelajari <i>game online</i> melalui internet				
18.	Saya bermain <i>game online</i> sekali dalam seminggu				
19.	Saya merasa terhibur ketika bermain <i>game online</i>				
20.	Saya tertarik bermain <i>game online</i> karena teman-teman saya juga memainkannya				
21.	Saya lebih tertarik dengan permainan tanpa melibatkan <i>handphone</i>				
22.	Saya tidak merasa bosan dengan <i>game online</i>				

23.	Saya sering memenangkan <i>game online</i>				
24.	Saya kurang mahir bermain <i>game online</i>				
25.	Saya kurang tertarik bermain <i>game online</i>				
26.	Saya hanya diperbolehkan bermain <i>game online</i> 3 kali dalam seminggu				
27.	Saya bermain <i>game online</i> dalam jangka waktu yang tak terhitung				
28.	Saya bermain <i>game online</i> sehari lebih dari 3 kali				
29.	Saya tidak suka memainkan <i>game online</i> karena cara bermain yang rumit				
30.	Saya bermain <i>game online</i> kurang dari 1 jam dalam sehari				
31.	Saya selalu tertarik bermain <i>game online</i>				
32.	Saya bermain <i>game online</i> sebanyak 3-5 jam dalam sehari				
33.	Saya sibuk sendiri hingga melupakan waktu bermain <i>game online</i>				
34.	Saya mempelajari cara bermain <i>game online</i> hingga saya dapat memainkannya				

2. Skala Kebiasaan Membaca Al-Qur'an

Skala kebiasaan membaca al-Qur'an dibuat untuk mengetahui seberapa terbiasa siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan membaca al-Qur'an dilihat melalui beberapa dimensi berdasarkan teori menurut Burghardt terdiri dari kontinuitas, konsistensi, kesungguhan,

perencanaan. Dengan jumlah item sebanyak 30 jumlah favorabel 15 serta unfavorabel 15 sebagai berikut:

Tabel 3.5

Blueprint Kebiasaan Membaca al-Qur'an

No	Aspek	Indikator	No item		Jumlah Item
			Favorabel	Unfavorabel	
1.	Kontinuitas	1. Berusaha Membiasakan diri membaca al-Qur'an	1,9	5,11,16,24	6
		2. Semangat ketika membaca al-Qur'an	2	6	2
2.	Konsistensi	1. Membaca al-Qur'an dalam waktu yang ditentukan	3,10	7,15	4
		2. Membaca al-Qur'an dalam kondisi apapun	8,14	17	3
3.	Kesungguhan	1. Mampu membaca al-Qur'an dengan perlahan (tartil)	4,18	12	4
		2. Niat membaca al-Qur'an dengan ikhlas	19,27	23,29	4
		3. Mampu melaksanakan adab sebelum membaca al-Qur'an	22,28,30	25,13	5
4.	Perencanaan	1. Mampu memahami betapa pentingnya membaca al-Qur'an	21	26,20	3
Jumlah			15	15	30

Tabel 3.6

Skala Kebiasaan Membaca al-Qur'an

No	Pernyataan	S	SS	TS	STS
1.	Saya mempunyai kebiasaan membaca al-Qur'an				
2.	Saya berantusias ketika membaca al-Qur'an				
3.	Saya membaca al-Qur'an setiap setelah sholat ashar				
4.	Saya membaca al-Qur'an sesuai dengan tajwid atau metode yang telah ditentukan				
5.	Saya jarang membaca al-Qur'an				
6.	Saya saya mengulur-ulur waktu ketika disuruh membaca al-Qur'an				
7.	Saya kurang menyempatkan diri membaca al-Qur'an setelah sholat ashar				
8.	Saya menyempatkan diri membaca al-Qur'an setiap hari bahkan ketika saya sibuk				
9.	Saya memaksa diri saya untuk senantiasa membaca al-Qur'an				
10.	Saya membaca al-Qur'an setelah sholat maghrib				
11.	Saya sibuk sendiri sehingga tidak terbiasa membaca al-Qur'an				
12.	Saya membaca al-Qur'an dengan terbata-bata				
13.	Yang saya tahu hanya membaca al-Qur'an saja				
14.	Saya membaca al-Qur'an dalam kondisi apapun				
15.	Saya tidak sempat membaca al-Qur'an bahkan disaat yang telah ditentukan				
16.	Saya diingatkan orang tua ketika saatnya membaca al-Qur'an				
17.	Saya kurang dapat menyempatkan diri membaca al-Qur'an				
18.	Saya membaca al-Qur'an dengan memperhatikan panjang dan pendeknya harakat				

19.	Saya membaca al-Qur'an atas keinginan diri sendiri				
20.	Saya kurang fokus saat membaca al-Qur'an ketika teringat <i>game online</i>				
21.	Saya mengetahui bahwa membaca al-Qur'an memberikan banyak kebaikan				
22.	Saya membaca ta'awudz dan basmalah terlebih dahulu sebelum membaca al-Qur'an				
23.	Saya membaca al-Qur'an saat diperintah orang tua				
24.	Saya lupa dengan kegiatan membaca al-Qur'an saat melakukan kegiatan yang menurut saya menghibur				
25.	Saya kurang mengerti adab membaca al-Qur'an				
26.	Saya kurang tahu manfaat membaca al-Qur'an				
27.	Saya membaca al-Qur'an tanpa pamrih				
28.	Saya menghadap kiblat ketika membaca al-Qur'an				
29.	Saya membaca al-Qur'an karena orang disekitar saya juga membacanya				
30.	Saya berwudhu terlebih dahulu sebelum membaca al-Qur'an				

Pernyataan tersebut akan direspon dengan cara memberi centang pada salah satu kolom. Berikut ini adalah pernyataan yang akan dijawab melalui angket dengan menggunakan jenis skala *Likert*.

S= Setuju

SS= Sangat Setuju

TS= Tidak Setuju

STS= Sangat Tidak Setuju

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan tahap yang harus dilakukan untuk mengidentifikasi apakah data yang diambil dari populasi dalam keadaan normal atau dalam kondisi sebaran normal. Uji normalitas berfungsi untuk mencari ukuran data menggunakan skala interval, ordinal dan rasio. Penelitian yang menggunakan metode analisis parametrik maka yang harus dilakukan adalah membuktikan kenormalan sebuah data.

Apabila data tidak terbukti normal, atau sedikitnya jumlah sampel dan jenis data merupakan nominal atau ordinal metode yang harus digunakan yaitu statistik non parametrik. Uji normalitas diterapkan untuk mencari tahu apakah data yang didapatkan bersifat normal atau tidak menggunakan SPSS tipe 25. Maka kesimpulannya yaitu jika nilai $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Hipotesis statistik yang digunakan:

H_0 : sampel berdistribusi normal

H_1 : sampel data berdistribusi tidak normal.⁵

⁵ Nuryadi. et. al, *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, (Yogyakarta: Sibukumedia,2017), 79-80.

b. Uji Linieritas

Uji Linieritas digunakan untuk mencari tahu apakah dua variabel memiliki hubungan yang linier. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat untuk analisis korelasi atau regresi linier. Kriteria keputusan untuk uji linieritas adalah:

- a) Jika nilai probabilitas $> 0,05$, maka hubungan antara variabel X dan Y adalah linier.
- b) Jika nilai probabilitas adalah $< 0,05$, hubungan antara variabel X dan Y adalah nonlinear.⁶

2. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linier Sederhana

Cara mengukur statistik ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan antara sebuah variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independen. Ketika variabel dependen serta variabel independen (kedua variabel tunggal) maka akan menghasilkan uji regresi linier sederhana. Apabila variabel independen tidak tunggal maka yang dihasilkan yaitu regresi linier berganda (multiple linier regression). Regresi ini berfungsi untuk variabel yang berskala rasio dengan arah

⁶ Andryan Setyadharma, "Uji Asumsi Klasik Dengan SPSS 16.0", *Andry@an Setyadharma – Uji Asumsi Klasik*, 2010, 11.

hubungan asimetrik. Dalam penelitian ini akan menggunakan uji regresi linier sederhana.

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel X dalam penelitian ini adalah pengaruh intensitas bermain *game online* dengan mencari pengaruh pada variabel Y yang merupakan kebiasaan membaca al-Qur'an siswa Sekolah Dasar Negeri Nambakan. Sehingga cara menghitungnya menggunakan SPSS versi 25. Setelah melakukan uji regresi linier sederhana sehingga kesimpulannya memiliki kemungkinan sebagai berikut.

H_0 : Apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari ($<$) daripada nilai F_{tabel} , berarti variabel bebas (intensitas bermain *game online*) tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (kebiasaan membaca al-Qur'an).

H_a : Apabila nilai F_{hitung} lebih besar ($>$) dari nilai F_{tabel} , berarti variabel bebas (intensitas bermain *game online*) memberi pengaruh kepada variabel terikat (kebiasaan membaca al-Qur'an).

