

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan strategi yang mengatur latar belakang penelitian, agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni suatu jenis hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan angka statistik yang didapatkan dari perhitungan skor dalam angket yang sudah diisi oleh siswa. Menurut Sugiono, metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.¹

Penelitian deskriptif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran dan keterangan-keterangan mengenai pengaruh pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* terhadap prestasi belajar PAI siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sujarweni, populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang

¹ Gempur Santoso, *Fundamental Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2005), 43.

ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.² Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih dengan jumlah siswa keseluruhan untuk kelas XI adalah 245 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³ Dalam menentukan jumlah sampel yang dipilih, peneliti menggunakan tingkat kesalahan 10% dengan menggunakan rumus Slovin.⁴

Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam pengambilan sampel, jumlahnya harus mewakili agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana.

Rumus Slovin untuk menentukan sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel/jumlah responden

N = ukuran populasi

e = batas toleransi kesalahan (*error*)

² Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Pres, 2014), 65.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 81.

⁴ Imam Al Qadr Sidiq, "Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus Gajah Mada Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen", (Skripsi, UNY, Yogyakarta, 2016), 32.

Dari populasi berjumlah 245 siswa maka dapat dihitung besaran sampel yang digunakan sebagai berikut:

$$n = \frac{245}{1+245(0,1)^2}$$

$$= \frac{245}{3,45} = 71,014, \text{ dibulatkan menjadi } 72.$$

Berdasarkan perhitungan sampel tersebut, sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 72, kemudian dibulatkan lagi menjadi 75 peserta didik kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

Adapun teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah teknik acak sederhana "*Simpel Random Sampling*", yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi itu.⁵ Sampel yang diambil yaitu dari populasi yang tercepat dalam mengisi angket.

C. Pengumpulan Data

Data penelitian kuantitatif dikumpulkan dari sumber yang disebut responden peneliti. Pengumpulan data dapat dilihat dari berbagai sumber dan berbagai cara. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket (Kuesioner)

Di dalam buku Sugiyono, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta:Rineka Cipta, 2003), 236.

tertulis pada responden untuk dijawabnya.⁶ Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket tertutup kepada siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih untuk menggali data tentang pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* berupa pernyataan kepada responden dengan memberi tanda centang pada jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya.

Angket penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data dari responden yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih tentang pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game*.

2. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto, dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁷ Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, dan karya-karya monumental dari seseorang.

Dokumentasi penelitian ini digunakan untuk memperoleh data mengenai gambaran umum objek penelitian, data jumlah siswa, dan data nilai mata pelajaran PAI semester genap siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, angket atau kuisioner digunakan untuk memperoleh informasi tentang pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game*.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 142.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 274.

1. Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas.

Instrumen yang digunakan yakni angket jenis tertutup dengan menggunakan skala likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata seperti sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Instrumen angket dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk *checklist* (mendaftar) dengan masing-masing soal akan diberi empat alternatif jawaban persetujuan atau kesesuaian. Untuk itu, di setiap pernyataan dalam angket terdapat kategori penskoran sebagai berikut:

SS : Sangat Setuju diberi skor 4

S : Setuju diberi skor 3

TS : Tidak Setuju diberi skor 2

STS : Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Adapun *blue-print* atau instrumen kisi-kisi yang akan dijadikan acuan pada butir soal angket pada tabel berikut:

Tabel 3.1
***Blue-print* pergaulan teman sebaya**

Variabel	Indikator Pergaulan Teman Sebaya	Jumlah Item	Item
Pergaulan Teman Sebaya	1. Teman sebagai pengganti keluarga	4	1, 2, 3, 4
	2. Belajar memecahkan masalah	4	5, 6, 7, 8
	3. Memperoleh dorongan emosional	4	9, 10, 11, 12
	4. Menjadi teman belajar siswa	4	13, 14, 15, 16
	5. Menemukan harga diri siswa	4	17, 18, 19, 20

Tabel 3.2
***Blue-print* intensitas bermain game**

Variabel	Indikator Intensitas Bermain Game	Jumlah Item	Item
Intensitas Bermain Game	1. Frekuensi bermain game	4	1, 2, 3, 4
	2. Jenis permainan game	4	5, 6, 7, 8
	3. Kecanduan bermain game	4	9, 8, 11, 12
	4. Tujuan bermain game	4	13, 14, 15, 16

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan penulis untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian seperti dokumen, catatan harian, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai gambaran umum objek penelitian yang meliputi visi, misi dan tujuan SMAN 1 Ngadiluwih, identitas SMAN 1 Ngadiluwih, sejarah singkat berdirinya SMAN 1 Ngadiluwih, letak geografis SMAN 1 Ngadiluwih, dan

data jumlah siswa serta data nilai mata pelajaran PAI semester genap siswa kelas XI SMAN 1 Ngadiluwih.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini akan dianalisis dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Uji Validitas

Validitas atau kesahihan menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.⁸ Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan rumus *Pearson Product Moment*. Korelasi *product moment* menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

r = koefisien korelasi

x = variabel yang mempengaruhi

y = variabel yang dipengaruhi

n = jumlah sampel

Adapun langkah-langkah menghitung validitas dengan bantuan SPSS versi 25 yaitu:

- a. Masuk ke program SPSS
- b. Klik *Variabel View* pada SPSS Data Editor

⁸ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 75.

Pada kolom *name* baris pertama, ketik “nama siswa”, pada baris kedua dan selanjutnya ketik nomor soal, kemudian pada baris terakhir ketik “total”.

c. Klik *Data View* pada SPSS data editor

Pada kolom nama siswa masukkan semua nama siswa yang menjadi responden. Pada kolom nomor soal masukkan semua jawaban responden sesuai dengan kolom masing-masing dan untuk kolom total masukkan total jawaban responden.

d. Klik *Analysis* → *corralate* → *bivariate*

Masukkan nomor soal dan total ke kotak *variables*. Kemudian pada bagian *Correlation Coefficient* klik *pearson*. Pada bagian *Test of Significance* klik *two-tailed*.

e. Klik *Options*

Pada bagian *Statistic* klik *means and standart deviations*. Pada bagian *Missing Values* klik *exclude cases pairwise*.

f. Klik *continue* → OK

Pengambilan keputusan untuk menentukan item yang valid menggunakan r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} . Dengan taraf signifikansi 0,05 apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan valid. Akan tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel diharapkan dapat

mengungkapkan data yang bisa dipercaya.⁹ Pengujian reliabilitas instrumen pergaulan teman sebaya dan intensitas bermain *game* digunakan rumus *Cronbath Alpha*.

Rumus reliabilitas metode *Cronbath Alpha* adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} = reliabilitas instrumen
 n = jumlah soal
 $\sum S_i^2$ = jumlah varian skor soal
 S_t^2 = varian total

Uji reliabilitas dihitung dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Masuk ke program SPSS
- b. Klik *Variabel View* pada SPSS Data Editor

Pada kolom *name* baris pertama, ketik “nama siswa”, pada baris kedua dan selanjutnya ketik nomor soal, kemudian pada baris terakhir ketik “total”.

- c. Klik *Data View* pada SPSS data editor

Pada kolom nama siswa masukkan semua nama siswa yang menjadi responden. Pada kolom nomor soal masukkan semua jawaban responden sesuai dengan kolom masing-masing dan untuk kolom total masukkan total jawaban responden.

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 154.

- d. Klik *Analysis* → *scale* → *reliability analysis*

Masukkan nomor soal ke kotak *items*. Kemudian pada bagian *Model* klik *alpha*.

- e. Klik *Statistic*

Pada bagian *discriptives* klik *item* dan klik *scale*.

- f. Klik *continue* → OK

Instrumen dikatakan reliabel apabila $\alpha \geq 0,60$. Sebaliknya, jika $\alpha < 0,60$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Untuk menentukan kriteria indeks reliabilitas adalah sebagai berikut:¹⁰

Tabel 3.3
Kriteria Indeks Reliabilitas

No	Interval	Kriteria Keandalan
1	<0,200	Sangat Lemah
2	0,200-0,399	Lemah
3	0,400-0,599	Cukup Lemah
4	0,600-0,799	Kuat
5	0,800-1,000	Sangat Kuat

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data terdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka dapat menggunakan uji statistik berjenis parametrik. Apabila data tidak berdistribusi normal maka menggunakan uji statistik nonparametrik.¹¹

¹⁰ Singarimbun, Masri dan Sodyan Efendi, *Metode Penelitian Survey* (Jakarta: LP3ES, 1995), 81.

¹¹ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 153.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan komputer program SPSS versi 25. Adapun langkah-langkah menghitung uji normalitas dengan bantuan SPSS sebagai berikut:

1) Masuk ke program SPSS

2) Klik *Variabel View* pada *SPSS Data Editor*

Pada kolom *name* baris pertama, ketik X1, pada baris kedua ketik X2 dan baris ketiga ketik Y. Pada bagian *label* ketik pergaulan teman sebaya, intensitas bermain *game*, dan prestasi belajar PAI.

3) Klik *Data View* pada *SPSS Data Editor*

Pada kolom X1, X2, dan Y masukkan total jawaban responden.

4) Klik *Analysis* → *Regression* → *Linier*

Masukkan variabel Prestasi Belajar PAI ke *Dependent*, masukkan variabel Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game ke kotak *Independent*.

5) Klik *Save*

Pada bagian *residuals* klik *Unstandardized*, kemudian *continue* dan OK maka akan muncul variabel baru dengan nama RES_1. Kemudian *minimize*.

6) Klik *Analyze* → *Non-parametric Test* → *Legaci Dialog* → 1-Sample K-S

Masukkan *Unstandardized Residual* ke kotak *Test Variable List*. Pada *Test Distribution* centang *Normal*

7) Klik OK

Hasil perhitungan dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $\alpha \geq 0,05$. Sebaliknya, data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila $\alpha < 0,05$. Agar dapat dilakukan analisis data selanjutnya, maka data yang diteliti harus berdistribusi normal.

4. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah tidak terjadinya korelasi antar variabel independen.¹² Uji multikolinearitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 25. Adapun langkah-langkah menghitung uji multikolinearitas dengan bantuan SPSS sebagai berikut:

- 1) Masuk ke program SPSS
- 2) Klik *Variabel View* pada *SPSS Data Editor*

Pada kolom *name* baris pertama, ketik X1, pada baris kedua ketik X2 dan baris ketiga ketik Y. Pada bagian *label* ketik pergaulan teman sebaya, intensitas bermain *game*, dan prestasi belajar PAI.

- 3) Klik *Data View* pada *SPSS Data Editor*

Pada kolom X1, X2, dan Y masukkan total jawaban responden.

- 4) Klik *Analysis* → *Regression* → *Linier*

¹² R. Yudha Adi Putro dan Mustapha Kamal, "Analisis Pengaruh Brand Reputation, Brand Competence, dan Brand Liking Terhadap Trust In Brand Pada Konsumen Windows Phone Nokia di Surabaya", *Jurnal Studi Manajemen dan Organisasi*, Vol. 10 No. 2, 2013, 2.

Masukkan variabel Prestasi Belajar PAI ke Dependent, masukkan variabel Pergaulan Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game ke kotak Independent. Pada bagian method pilih Enter.

5) Klik *Statistic*

Pada bagian *linier regression statistic* klik *Covariance matrix* dan *Collinierity Diagnostic*, kemudian *continue*.

6) Klik OK

Kriteria pengujian dilihat dari nilai *tolerance* lebih besar dari 0,01 dan VIF (*Variance Inflation Factor*) lebih kecil dari 10,00 maka tidak terjadi multikolinearitas. Tetapi jika nilai *tolerance* lebih kecil dari 0,01 dan VIF (*Variance Inflation Factor*) lebih besar dari 10,00 maka terjadi multikolinearitas

5. Uji Hipotesis

Analisis dalam penelitian ini dilakukan setelah data terkumpul. Proses analisis data merupakan langkah untuk memperoleh jawaban permasalahan penelitian. Analisis data yang digunakan terdiri dari regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dan variabel terikat, regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Adapun analisis statistik dalam penelitian ini dijelaskan secara terperinci sebagai berikut:

a. Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana digunakan hanya untuk satu variabel bebas dan satu variabel terikat.¹³ Analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh pergaulan teman sebaya (hipotesis I) dan intensitas bermain game (hipotesis II). Rumus persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = prestasi belajar

a = konstanta

X = pergaulan teman sebaya/intensitas bermain game

Setelah membuat persamaan regresi linier sederhana kemudian mencari korelasi antara X1 dan X2 dengan Y serta menguji signifikansi menggunakan uji t yang bertujuan untuk mengetahui secara parsial signifikansi antar variabel.

Perhitungan regresi linier sederhana ini menggunakan bantuan SPSS versi 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Masuk ke program SPSS
- 2) Klik *Variabel View* pada *SPSS Data Editor*

Pada kolom *name* baris pertama, ketik “responden”, baris kedua ketik “X”, baris ketiga ketik “Y”. Kemudian pada kolom label baris pertama

¹³ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 379.

kosongkan, baris kedua ketik “pergaulan teman sebaya” atau “intensitas bermain game”, baris ketiga “prestasi belajar PAI”.

3) Klik *Data View* pada *SPSS Data Editor*

Pada kolom responden masukkan semua nama siswa yang menjadi responden. Pada kolom X masukkan nilai total jawaban, kemudian kolom Y masukkan prestasi belajar PAI.

4) Klik *Analysis* → *Regression* → *Linier*

Masukkan X ke kotak *independent* dan prestasi belajar PAI (Y) ke *dependent*.

5) Klik *Statistic*

Pada bagian *regression coefficients* klik *estimates, model fit, R squared change, descriptive*.

Pada bagian *residuals* klik *casewise diagnostics*.

Setelah itu klik *continue*.

6) Klik *plot*

Masukkan ZPRED ke kotak Y dan *dependent* ke kotak X. Pada bagian *Standardized Residual Plots* klik *histogram* dan *normal probability plot*. Setelah itu klik *continue*.

7) Klik *options*

Pada bagian *Stepping Criteria Method* klik *use probability of F*. Setelah itu klik *continue*.

8) Klik OK untuk memproses data

Hasil SPSS muncul dalam bentuk tabel dan histogram.

Dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikan. Jika nilai signifikan lebih kecil dari alpha 0,05 maka H_a diterima. Akan tetapi jika nilai signifikan lebih besar dari alpha 0,05 maka H_a ditolak.¹⁴

b. Regresi Linier Berganda

Menurut Siregar, regresi linier berganda merupakan pengembangan dari regresi linier sederhana, yaitu sama-sama alat yang dapat digunakan untuk melakukan prediksi permintaan di masa yang akan datang, berdasarkan data masa lalu atau untuk mengetahui pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat.¹⁵

Dalam penelitian ini, regresi digunakan untuk menentukan prestasi belajar (Y) yang disebabkan oleh pengaruh pergaulan teman sebaya (X_1) dan intensitas bermain *game* (X_2). Rumus persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

Y = prestasi belajar

a = konstanta

b = koefisien regresi

X_1 = pergaulan teman sebaya

X_2 = intensitas bermain game

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2012), 231.

¹⁵ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 405.

Perhitungan regresi linier berganda ini menggunakan bantuan SPSS versi 25 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Masuk ke program SPSS
- 2) Klik *Variabel View* pada *SPSS Data Editor*

Pada kolom *name* baris pertama, ketik “responden”, baris kedua ketik “X1”, baris ketiga ketik “X2”, serta keempat ketik “Y”. Kemudian pada kolom label baris pertama kosongkan, baris kedua ketik “pergaulan teman sebaya”, baris ketiga “intensitas bermain *game*”, dan baris keempat “prestasi belajar PAI”

- 3) Klik *Data View* pada *SPSS Data Editor*

Pada kolom responden masukkan semua nama siswa yang menjadi responden. Pada kolom X1 masukkan nilai total jawaban pergaulan teman sebaya. Pada kolom X2 masukkan nilai total jawaban intensitas bermain *game*. Kemudian kolom Y masukkan prestasi belajar PAI.

- 4) Klik *Analysis* → *Regression* → *Linier*

Masukkan pergaulan teman sebaya (X1) dan intensitas bermain *game* (X2) ke kotak *independent* dan prestasi belajar PAI (Y) ke *dependent*.

- 5) Klik *Statistic*

Pada bagian *regression coefficients* klik *estimates, model fit, R squared change, descriptive*.

Pada bagian *residuals* klik *casewise diagnostics*.

Setelah itu klik *continue*.

- 6) Klik *plot*

Masukkan ZPRED ke kotak Y dan *dependent* ke kotak X. Pada bagian *Standardized Residual Plots* klik *histogram* dan *normal probability plot*. Setelah itu klik *continue*.

7) Klik *options*

Pada bagian *Stepping Criteria Method* klik *use probability of F*. Setelah itu klik *continue*.

8) Klik OK untuk memproses data

Hasil SPSS muncul dalam bentuk tabel dan histogram.

Untuk mengetahui apakah variabel bebas secara simultan atau bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat, maka menggunakan uji F. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari alpha 0,05 maka H_a diterima. Akan tetapi jika nilai signifikansi lebih besar dari alpha 0,05 maka H_a ditolak.¹⁶

c. Uji Koefisien Determinasi

Analisis determinasi dalam digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas (X_1 dan X_2) secara serentak terhadap variabel terikat (Y). Koefisien ini menunjukkan seberapa besar persentase variasi variabel bebas yang digunakan dalam model mampu menjelaskan variasi variabel terikat. Perhitungan uji koefisien determinasi menggunakan bantuan SPSS versi 25 yang hasilnya bisa dilihat pada bagian tabel Model Summary.

¹⁶ Emilia Khumairo Syafi'i, "Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII Di SMPN 1 Tutur Kabupaten Pasuruan dan SMPN 13 Kota Malang", (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2018), 86.

Jika R Square atau R² sama dengan 0, maka tidak ada sedikitpun persentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat, atau variasi variabel bebas yang digunakan dalam model tidak menjelaskan sedikitpun variasi variabel terikat. Sebaliknya, apabila R Square atau R² sama dengan 1, maka persentase sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat adalah sempurna, atau variasi variabel bebas yang digunakan dalam model menjelaskan 100% variasi variabel terikat.¹⁷

¹⁷ Dwi Prayitno, *Mandiri Belajar SPSS* (Jakarta: Buku Kita, 2008), 73.