

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Menurut Babbie, yang dimaksud dengan rancangan penelitian adalah mencatat perencanaan dari cara berfikir dan merancang suatu strategi untuk menemukan sesuatu.²⁸ Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, menurut Creswell metode kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel.²⁹ Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dan analisis data, peneliti memilih metode kuantitatif dikarenakan hasil dari data penelitiannya berupa angka dan dianalisis dengan menggunakan statistik.

Adapun tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk mengembangkan dan menggunakan model-model yang matematis, teori-teori atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam.³⁰ penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi sederhana untuk mengetahui tingkat kekuatan hubungan antara dua variabel, yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

B. Populasi dan Sampel

Penelitian ini memfokuskan untuk membuktikan pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak bagi

²⁸ Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 2 ed. (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2016), h. 45.

²⁹ Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode penelitian kualitatif* (Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019).

³⁰ Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*, 1 ed. (Hidayatul Quran Kuningan, 2019), h.16.

siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Kediri dengan mengambil populasi dan sampel sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan yang dapat dijadikan fokus penelitian atau sebagai wilayah di mana data yang diperlukan dapat diperoleh. Ini mencakup sekumpulan unsur, unit, atau elemen yang menjadi fokus utama dalam penelitian. Dalam konteks penelitian, populasi adalah sumber informasi utama yang memberikan landasan untuk mengumpulkan data yang relevan dan signifikan.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X MAN 2 Kabupaten Kediri yang berjumlah 385 orang siswa/siswi yang terdiri dari 11 kelas.

2. Sampel

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).

Dalam menentukan sampel penelitian, terdapat berbagai Teknik sampling yang dapat digunakan. Secara umum. Teknik dasar sampling terbagi menjadi dua jenis, yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Namun, dalam penelitian ini diterapkan Teknik *probability*

sampling. Teknik ini merupakan metode pengambilan sampel dengan mempertimbangkan Tingkat keterwakilan pada peluang tertentu.

Menurut Sugiyono, teknik *probability sampling* merupakan metode yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur dalam populasi untuk terpilih sebagai sampel. Dalam penelitian ini, jenis *probability sampling* yang digunakan adalah *simple random sampling*. Teknik ini disebut *simple* karena proses pemilihan sampel dilakukan secara acak dari seluruh anggota populasi tanpa mempertimbangkan stratifikasi atau tingkatan dalam populasi tersebut.

Adapun peneliti mengambil sampel pada kelas X-K dikarenakan siswa di kelas tersebut lebih banyak menggunakan *Handphone/Android* dan mendownload aplikasi *game online*. Dalam pengambilan sampel atau menentukan ukuran sampel minimal yang harus ditetapkan, peneliti mengacu pada rumus Slovin yang cukup sederhana sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Margin of error / batas toleransi kesalahan (nilai presisi 5%)

Sehingga ,

$$n = \frac{385}{1 + 385 (0,05)^2}$$

$$n = \frac{385}{1,96}$$

$$n = 196$$

Jadi, jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 196 orang. Alasan peneliti menggunakan margin of error sebesar 5% dikarenakan, populasi pada penelitian ini kurang dari 1000.

C. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, koesioner (Angket), dan dokumentasi³¹

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bahan dan keterangan yang dilakukan dengan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang menjadi objek pengamatan atau terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian. Menurut Margono observasi ialah suatu teknik untuk melihat atau mengamati berbagai perubahan fenomena sosial yang terus tumbuh dan berkembang. Pada penelitian ini dilakukan observasi untuk mendapatkan data yang membuktikan Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak bagi siswa MAN 2 Kabupaten Kediri.

2. Kuesioner (angket)

Menurut Sugiyono kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan instrumen kepada responden untuk dijawab

³¹ Rifqi Muflih dan Hardi Santosa, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Konseling Andi Matappa*, Vol 7 Nomor 2 (29 Juli 2022) 96-102.

secara tertulis lalu dikembalikan lagi kepada peneliti.³² Adapun pemberian instrumen ini dapat melalui google form, whatsapp, email, pos atau dapat diberikan langsung kepada responden. Penggunaan teknik kuesioner ini sangat efisien dikarenakan dapat menjangkau responden dalam jumlah yang besar pada satu kali pengiriman.

Tujuan penggunaan kuesioner pada penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi yang relevan dari responden dengan jumlah besar dalam waktu yang singkat dan untuk mendapatkan data dan informasi dengan validitas serta reliabilitas setinggi mungkin atas dukungan dari instrumen yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini penggunaan kuesioner untuk membuktikan Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak bagi siswa MAN 2 Kabupaten Kediri.

3. Dokumentasi

Menurut Paul Marie Ghislain Otlet atau yang dikenal dengan Paul Otlet mengemukakan bahwa dokumentasi merupakan suatu aktivitas khusus yang berbentuk pengolahan, pengumpulan, penemuan kembali, penyimpanan, dan penyebaran dokumen.³³ Dengan begitu teknik dokumentasi dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data dengan mencatat atau mengambil data yang sudah ada dalam dokumen atau arsip.

³² Ririn Marcela, Muhamad Idris, dan Kiki Aryaningrum, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang," *Journal on Teacher Education* 4, no. 1 (26 Juli 2022), 54–61.

³³ Moh Fajar Saputra dkk., "Peta Aset Budaya Pada Masyarakat Desa Watunonju," *Menara Kearifan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (30 Desember 2022): 151–63.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, atau mengukur variabel pada suatu penelitian. dalam penggunaan instrumen penelitian ini akan menghasilkan angka yang menggambarkan kuantitas setiap variabel yang akan diukur. Instrumen penelitian merupakan pedoman dari kuesioner untuk memudahkan pengumpulan data.³⁴

Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur skala likert (*likert scale*), skala likert ini terdiri dari serangkaian pertanyaan tentang sikap responden terhadap objek yang diteliti. Pada setiap pertanyaan mempunyai 4 skor dari skala agree dan disagree.³⁵ Dengan ini peneliti menetapkan skala likert sebagai skala pengukurannya dengan memberi bobot masing-masing dari angka 1 sampai 4 dan memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Dan pada variabel prestasi akademik peneliti menggunakan acuan nilai rapor hasil belajar peserta didik pada akhir semester yang usai ditempuh, yang mana berpatokan pada nilai mata pelajaran Akidah Akhlak.

Tabel 2.3
Skor Skala Pengukuran

Jumlah	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

³⁴ Heny Puspasari dan Weni Puspita, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19," *Jurnal Kesehatan* 13, no. 1 (30 April 2022), 65–71.

³⁵ Hardani dkk., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, 1 ed. (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), 391.

Skor paling tertinggi adalah 4 dan terendah adalah 1, jika semakin tinggi skor jawaban kuesioner maka memiliki arti positif, namun apabila jika semakin rendah skor pada jawaban kuesioner maka memiliki arti negatif. Adapun kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3.3
Blue Print Variabel Game online Mobile Legend

Aspek	Indikator	Nomor Butir Uji Coba	Jumlah
Jenis Permainan <i>Game online Mobile Legend</i>	Tipe atau mode permainan <i>mobile legend</i> yang paling sering dipilih oleh siswa.	1,2,3,4,5	5
Frekuensi Bermain <i>Game online Mobile Legend</i>	Banyaknya pengulangan durasi bermain <i>game online mobile legend</i> .	6,7,8,9,10	5
Kecanduan Bermain <i>Game online Mobile Legend</i>	Menilai sejauh mana seseorang tergantung atau terikat pada permainan <i>mobile legend</i> .	11,12,13,14,15,16,17	6
Tujuan Bermain <i>Game online Mobile Legend</i>	Alasan atau tujuan seseorang bermain <i>game online mobile legend</i> .	18,19,20	4
Jumlah Total			20

E. Teknik Analisis Data

Sebelum melaksanakan analisis data, peneliti melakukan uji instrument data yang diantaranya adalah:

1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kusioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kusioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang akan diukur oleh kusioner tersebut.

Validitas instrumen menggambarkan sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur aspek yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono, validitas merupakan indeks yang menunjukkan bahwa alat ukur tersebut benar-benar mengukur variabel yang dimaksud. Dalam penelitian ini, validitas diukur menggunakan rumus *r Product Moment* sebagai berikut:

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

Keterangan:

r = koefisien korelasi seekor butir dengan skor total instrument keseluruhan

N = Jumlah data

x = Skor butir instrument

y = Skor total instrument

Apabila hasil r hitung dibandingkan dengan r tabel dimana df (degree of freedom) $n-2$ dengan sig 5%. Jika, r tabel $<$ r hitung maka disebut valid.³⁶

2) Uji Realibilitas

Reliabilitas mengukur sejauh mana instrumen dapat menghasilkan pengukuran yang konsisten ketika digunakan berulang kali. Dalam mengevaluasi reliabilitas, peneliti sering kali menggunakan metode Cronbach Alpha. Jika nilai Alpha melebihi 0,60, dapat dianggap bahwa pertanyaan atau instrumen tersebut dapat diandalkan. Sebaliknya, jika nilai

³⁶ Heny Puspasari dan Weni Puspita, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19," *Jurnal Kesehatan* 13, no. 1 (30 April 2022).

Cronbach Alpha kurang dari 0,60, pertanyaan atau instrumen tersebut dianggap tidak dapat diandalkan. Evaluasi reliabilitas dengan menggunakan kriteria ini membantu memastikan keandalan hasil pengukuran dan interpretasi data dalam konteks penelitian.³⁷

3) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penemitan ini dilakukan dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, yaitu salah satu teknik yang umum digunakan untuk menguji apakah data dalam suatu sampel berdistribusi normal. Uji ini dilakukan dengan cara membandingkan distribusi kumulatif dari data sampel dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal teoritis. Dalam distribusi data yang normal merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi. Normalitas data dapat diketahui melalui nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.³⁸

4) Uji hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *game online* terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran Akidah Akhlak. Data yang sudah terkumpul selanjutnya diuji dengan uji t, uji ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variable bebas dan variabel terikat menggunakan rumus t sebagai berikut :

³⁷ Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, *Statistika Untuk Penelitian*, 1 ed. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 177.

³⁸ Muhammad Isnaini dkk., "Teknik Analisis Data Uji Normalitas," *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (21 Januari 2025): 84.

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

Keterangan :

r = koefisien

n = jumlah responden

t = uji hipotesis

Jadi, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan.