

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian secara umum diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu³². Metode penelitian merupakan alat bantu yang berguna untuk memperlancar pelaksanaan penelitian. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yaitu metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan teknik sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³³

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasi dan regresi. Penelitian korelasi digunakan untuk menentukan seberapa kuat hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya. Karena penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X berupa Kecanduan Game Online dengan variabel Y berupa Kedisiplinan Belajar PAI.

B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-XII jurusan Otomotif di SMK Al-Amien yang terletak di Jl. Ngasinan Raya No. 18, Rejomulyo, Kec. Kota Kediri, Kota Kediri Prov. Jawa Timur dengan jumlah populasi sebanyak 86 orang.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

³³ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: RinekaCipta, 2010).

³⁴ Siyoto.

Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya³⁵. Penentuan jumlah sampel tidak ada ketentuan mutlak ini sesuai dengan yang dikemukakan Arifin bahwa dalam pengambilan dan penentuan jumlah sampel, sebenarnya tidak ada ketentuan yang mutlak, tetapi sekedar gambaran dapat mengikuti petunjuk sebagai berikut³⁶:

- a. Jika jumlah anggota populasi sampai dengan 50, sebaiknya dijadikan sampel semua atau sering disebut dengan sampel total, artinya seluruh anggota populasi dijadikan objek penelitian.
- b. Jika jumlah anggota populasi berada antara 51 sampai dengan 100, maka sampel dapat diambil 50 – 60% atau dapat juga menggunakan sampel total.
- c. Jika jumlah anggota populasi berada antara 101 sampai dengan 500, maka sampel dapat diambil 30 – 40%.
- d. Jika jumlah anggota berada antara 501 sampai dengan 1000, maka sampel dapat diambil 20 – 25%.
- e. Jika jumlah anggota populasi diatas 1000, maka sampel dapat diambil 10 – 15%.

Berdasarkan teori diatas, maka teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 86 orang.

³⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2012).

³⁶ Arifin. 2011. Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.

C. Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Menurut Sugiyono angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.³⁷ Tipe pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua, yaitu: terbuka dan tertutup. Selain itu kuesioner/angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna menurut Suharsimi Arikunto.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket mengenai penggunaan gadget dan kecanduan game online sehingga dapat diketahui pengaruhnya terhadap kedisiplinan belajar PAI siswa SMK Al-Amien.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen kuesioner/angket. Untuk mengumpulkan data dengan menggunakan metode kuesioner, seperangkat instrumen pertanyaan berupa angket yang akan dibagikan kepada seluruh siswa dalam sampel penelitian. Jawaban yang disediakan disesuaikan dengan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang

³⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2012).

atau kelompok tentang fenomena sosial.³⁸ Alternatif jawaban dalam skala likert yang digunakan diberi skor sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor/Item Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: ³⁹

Untuk menyusun dan mengembangkan instrumen maka peneliti terlebih dahulu membuat *blue print*/kisi-kisi yang memuat tentang indikator dari variabel penelitian yang dapat memberikan gambaran mengenai isi dan dimensi kawasan ukur yang akan dijadikan acuan dalam penulisan item. Instrumen untuk indikator kecanduan *game online* mengacu pada teori menurut Griffiths dan Davies dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Kecanduan *Game Online* Menurut Griffiths dan Davies Variabel (X)

Indikator	Keterangan	Pernyataan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
<i>Saliency</i>	Game online sangat berarti	1,3	2	3
	Game online tak tergantikan	5	4	2

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Indikator	Keterangan	Pernyataan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
<i>Mood Modification</i>	Perasaan senang ketika bermain game online	6,7	8	3
	Perasaan gelisah ketika tidak bermain game online	10	9	2
<i>Tolerance</i>	Sikap perduli terhadap lingkungan sekitar	12	11	2
	Sikap acuh terhadap lingkungan sekitar	14	13,15	3
<i>Withdrawal Symptoms</i>	Ketertarikan terhadap game online	17,18	16	3
<i>Conflict</i>	Konflik internal	19	20	2
	Konflik eksternal	22	21	2
<i>Relapss</i>	Keinginan yang berlebihan dalam bermain game online	25	23,24	3
Jumlah Keseluruhan				25

Sedangkan instrumen untuk indikator kedisiplinan belajar yang mengacu pada teori menurut Moenir Variabel dengan kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kedisiplinan Belajar Menurut Daryanto Variabel (Y)

Indikator	Keterangan	Pernyataan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Disiplin	Tepat waktu dalam belajar	1,2	3,4	4

Indikator	Keterangan	Pernyataan		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
waktu	Tepat waktu dalam mengerjakan tugas	5,8	6,7	4
	Tidak membolos saat sekolah	9,11	10,12	4
Disiplin perbuatan	Patuh terhadap peraturan	15,16	13,14	4
	Tidak malas belajar	18,20	17,19	4
	Tingkah laku yang baik	21,23,24	22,25	5
Jumlah Keseluruhan				25

Uji Kalibrasi Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas Isi (*Content Validity*) adalah validitas yang diperoleh setelah dilakukan penganalisisan, penelusuran atau pengujian terhadap isi yang terkandung dalam tes hasil belajar tersebut. Validitas isi adalah validitas yang ditilik dari segi isi itu sendiri sebagai alat pengukur hasil belajar yaitu: sejauh mana tes hasil belajar sebagai alat pengukur hasil belajar siswa, isinya telah dapat mewakili secara representatif terhadap keseluruhan materi atau bahan pelajaran yang seharusnya diteskan (diujikan) ⁴⁰.

Validitas Konstruksi (*Construct Validity*) dapat diartikan sebagai validitas yang dilihat dari segi susunan, kerangka atau dugaanya ⁴¹. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat

⁴⁰ A. Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2011).

⁴¹ A. Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).

mengungkap data dari variabel yang teliti secara tepat⁴². Rumus yang digunakan menurut⁴³ untuk mengetahui validitas dari tes adalah rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dalam memberikan interpretasi secara sederhana terhadap angka indeks *korelasi product moment* (r_{xy}), pada umumnya dipergunakan pedoman atau ancar-ancar sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Interpretasi Sederhana terhadap Besarnya Korelasi *Product Moment* (r_{xy})

Besarnya “r” <i>Product Moment</i> (r_{xy})	Interpretasi
0,00 - 0,20	Antara Variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu <i>sangat lemah</i> atau <i>sangat rendah</i> sehingga korelasi itu diabaikan (<i>dianggap tidak ada korelasi</i> antara Variabel X dan Variabel Y)
0,20 – 0,40	Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi yang <i>lemah</i> atau <i>rendah</i>
0,40 – 0,70	Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi yang <i>sedang</i> atau <i>cukupan</i>
0,70 – 0,90	Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi yang <i>kuat</i> atau <i>tinggi</i>
0,90 – 1,00	Antara Variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi yang

⁴² Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

⁴³ A. Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*.

	<i>sangat kuat atau sangat tinggi</i>
--	---------------------------------------

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya atau diandalkan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas tes ini didasarkan pada pendapat Anas Sudijono⁴⁴ yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas tes dapat digunakan rumus alpha:

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

Keterangan:

r_{11} = Koefisien Reliabilitas Tes

n = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

$\sum st^2$ = Jumlah varians skor dari tiap butir item

st^2 = Varian total.

Dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes r_{11} pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

- 1) Apabila r_{11} sama dengan atau lebih besar dari 0,70 berarti tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (*reliable*).

⁴⁴ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).

- 2) Apabila r_{11} lebih kecil daripada 0,70 berarti bahwa tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (*unreliable*).

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Statistik 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 untuk umum atau generalisasi.⁴⁵ Hasil pengukuran data penelitian berupa data kuantitatif disajikan dan dihitung dengan menggunakan teknik deskriptif persentase. Teknik analisis data deskriptif persentase dimaksudkan untuk mengetahui status variabel, yaitu mendeskripsikan pengaruh kecanduann *game online* terhadap kedisiplinan belajar PAI yang disajikan melalui persentase. Menurut⁴⁶ langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mencari tahu nilai responden dan nilai setiap aspek atau subvariabel.
- b. Merekap nilai.
- c. Menghitung nilai rata-rata.
- d. Menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ untuk menentukan persentase

Keterangan:

P = angka Persentase

f = jumlah frekuensi dari setiap jawaban yang telah menjadi pilihan responden

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

⁴⁶ Riduwan, *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis* (Bandung: Alfabeta, 2004).

N = jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Untuk menentukan jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif persentase tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kalimat.

e. Cara menentukan tingkat kriteria adalah sebagai berikut:

1) Menentukan angka persentase tertinggi dengan rumus:

$$\text{Skor maksimal} \times 100\%$$

$$\text{Skor maksimal}$$

$$\frac{4}{4} \times 100\% = 100\%$$

2) Menentukan angka persentase terendah

$$\text{Skor minimal} \times 100\%$$

$$\text{Skor minimal}$$

$$\frac{1}{4} \times 100\% = 25\%$$

3) Menentukan rentang persentase tertinggi dan terendah

$$\text{Persentase skor maksimal} - \text{persentase skor minimal}$$

$$100\% - 25\% = 75\%$$

4) Menentukan panjang interval

$$\frac{\text{Rentang persentase}}{4} = \frac{75\%}{4} = 18,75\%$$

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, maka selanjutnya skor yang diperoleh dalam persentase angket lalu dianalisis deskriptif persentase dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Analisis Deskriptif Persentase Skala Respon

Persentase	Kriteria
$81,24\% < X \leq 100\%$	Sangat Baik
$62,49\% < X \leq 81,25\%$	Baik
$43,74\% < X \leq 62,50\%$	Kurang Baik
$25\% < X \leq 43,75\%$	Tidak Baik

Sumber: ⁴⁷

2. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan statistik parametris dalam analisis data. Oleh karena itu, persyaratan normalitas harus terpenuhi, yaitu data berasal dari distribusi yang normal. Dalam penelitian ini menggunakan taraf kesalahan 5%. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikannya lebih besar dari 5% atau 0,05. Salah satu metode untuk melakukan uji normalitas adalah dengan metode kolmogrov-Smirnov Test. Metode ini menunjukkan suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih dari 0,05

b. Uji Linearitas

Setelah peneliti melakukan uji normalitas pada data hasil penelitian, peneliti kemudian melakukan uji linearitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel tak bebas (Y) dengan variabel bebas (X). Peneliti menggunakan bantuan

⁴⁷ Riduwan, Metode Dan Teknik Menyusun Tesis (Bandung: Alfabeta, 2004).

IBM SPSS Statistics 25 *for windows* sebagai media untuk menghitung taraf signifikansi pada uji linearitas. Data dapat dikatakan linear apabila nilai signifikansinya $> 0,05$.

c. Uji korelasi

Analisis Korelasi digunakan untuk mengetahui kuatnya hubungan antar variabel Kecanduan Game Online (X) dengan Kedisiplinan Belajar PAI (Y). Dasar pengambilan keputusan pada uji korelasi ini adalah Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka berkorelasi sedangkan Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak berkorelasi.

d. Uji Hipotesis Regresi Linier Sederhana

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana. Uji regresi sederhana ini merupakan metode statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel dependen (X) terhadap variabel independen (Y). Persamaan regresi sederhana ini diperoleh dengan bentuk:

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Variabel terikat (variabel yang diduga)

X = Variabel bebas

a = intersept (konstanta)

b = koefisien regresi (kemiringan)

Dalam penelitian ini analisis hipotesis menggunakan uji regresi sederhana diolah menggunakan SPSS.