

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian.<sup>1</sup> Untuk mencapai hasil penelitian yang valid dan reliabel, maka dalam hal ini penulis kemukakan beberapa metode yang ada kaitannya dengan penelitian ini yaitu:

##### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini jika dilihat dari obyek penelitian dan sumber data utamanya adalah *field research* (penelitian lapangan) yaitu penelitian yang dilaksanakan di kancah atau tempat terjadinya gejala-gejala yang akan diselidiki. Penelitian ini dilakukan secara langsung ke obyeknya melalui teknik angket/*quosioner*. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan studi langsung lapangan, kelas VIII di MTs Negeri 2 Jepara 2018/2019 untuk memperoleh data yang konkrit tentang hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional. Menurut pendapat Gay sebagaimana dikutip oleh Emzir, penelitian korelasional merupakan penelitian yang mendeskripsikan tingkatan hubungan variabel. Tingkatan hubungan diungkapkan sebagai koefisien korelasi. Tujuan penelitian korelasional adalah untuk menentukan hubungan antar variabel, atau menggunakan hubungan tersebut untuk membuat prediksi.<sup>2</sup> Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena ingin mengetahui pengaruh antar variabel yang telah ditentukan.

Sedangkan pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menekankan pada analisis data *numerical* (angka) yang

---

<sup>1</sup>Husaini Usman dan Purnomo Setyadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 42.

<sup>2</sup>Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), 14.

diolah dengan metode statistik. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi hubungan atau pengaruh antar variabel yang diteliti.<sup>3</sup>

## B. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan seperangkat unit analisis lengkap yang sedang diteliti.<sup>4</sup>

Sedangkan yang dimaksud dengan sampel adalah bagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>5</sup> Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 2 Jepara tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 189 peserta didik.

Menurut Sugiyono dalam buku *Statistika untuk Penelitian* menjelaskan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>6</sup> Adapun dalam menentukan jumlah sampel peneliti berpatokan pada tabel taraf kesalahan 1%, 5%, dan 10% yang dikembangkan oleh *Isaac dan Michael*.<sup>7</sup> Berdasarkan tabel tersebut, dalam menentukan jumlah sampel, peneliti berpatokan pada taraf kesalahan 10%, sehingga sampel dari jumlah populasi sebanyak 189 peserta didik adalah 112 peserta didik. Jadi sampel dalam penelitian di kelas VIII di MTs Negeri 2 Jepara berjumlah 112 peserta didik.

Adapun jenis teknik sampling yang peneliti gunakan pada penelitian ini yaitu *probability sampling* yaitu teknik sampling yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel dikarenakan populasi bersifat homogen. Dengan difokuskan pada teknik *simple random sampling*. Dikatakan simpel atau sederhana

---

<sup>3</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001), 5.

31. <sup>4</sup> Masrukhin, *Aplikasi Statistic Deskriptif dan Inferensial* (Kudus: Media Ilmu Press, 2010),

32. <sup>5</sup> Masrukhin, *Aplikasi Statistic Deskriptif dan Inferensial* (Kudus: Media Ilmu Press, 2010),

<sup>6</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015), 62.

<sup>7</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015), 71.

karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.<sup>8</sup> Jadi, *random sampling* yang peneliti maksudkan disini yaitu dalam menentukan responden dilakukan secara acak dari berbagai peserta didik di kelas VIII di MTs Negeri 2 Jepara sampai pada jumlah sampel yang telah ditentukan dalam penelitian, yaitu sebanyak 112 responden.

### C. Definisi Operasional

Variabel yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.<sup>9</sup> Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Variabel independen (X)

Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).<sup>10</sup> Variabel independent (bebas), dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *game online*, atau disebut variabel X. Kebiasaan bermain *game online* adalah suatu aktivitas atau substansi terhadap jenis permainan komputer berupa *game online* yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan perasaan senang terhadap hal tersebut. Pada variabel ini memiliki lima dimensi yaitu :

- a. Kesenangan bermain *game online*. Peneliti membuat indikator di antaranya :
  - 1) Mengisi waktu kosong dengan banyak bermain *game online*.
  - 2) Lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.
- b. Intensitas bermain *game online*. Peneliti membuat indikator di antaranya:
  - 1) Bolos sekolah untuk bermain *game online* di rumah.
  - 2) Bolos sekolah untuk bermain *game online* di ponsel android.
  - 3) Bolos sekolah untuk bermain *game online* di warung internet.

---

<sup>8</sup>Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung; Alfabeta, 2015), 64.

<sup>9</sup>Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung; Alfabeta, 2015), 60.

<sup>10</sup>Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung; Alfabeta, 2015), 61.

c. Waktu bermain *game online*. Peneliti membuat indikator diantaranya :

- 1) Setiap waktu bermain *game online*.
- 2) Saat jam kosong bermain *game online*.

## 2. Variabel dependen (Y)

Variabel dependen adalah variabel yang dilibatkan atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas.<sup>11</sup> Sering disebut sebagai variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini variabel dependennya (terikat) adalah Perilaku Belajar Siswa. Perilaku belajar adalah kebiasaan belajar yang dilakukan oleh individu secara berulang-ulang sehingga menjadi otomatis atau berlangsung secara spontan.

Variabel ini memiliki lima dimensi, diantaranya :

a. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran. Peneliti membuat indikator di antaranya :

- 1) Perilaku dari siswa dalam mengikuti proses belajar secara tepat
- 2) Perilaku dari siswa dalam mengikuti proses belajar secara berkesinambungan dari waktu ke waktu

b. Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran. Peneliti membuat indikator diantaranya :

- 1) Siswa melakukan pengulangan atas penjelasan guru mengenai materi pelajaran
- 2) Siswa melakukan pemantapan atas kesan tertentu yang masih sama saat proses pembelajaran

c. Perilaku belajar dalam membaca buku. Peneliti membuat indikator di antaranya :

- 1) Siswa membaca buku dan bacaan yang berkaitan dengan materi pelajaran
- 2) Siswa mencatat setiap pertanyaan setelah membaca buku dan bacaan

d. Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan. Peneliti membuat indikator di antaranya :

---

<sup>11</sup>Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 68.

- 1) Siswa secara rutin mengunjungi perpustakaan sekolah
  - 2) Siswa mencari tambahan materi pelajaran di perpustakaan sekolah
- e. Perilaku belajar dalam menghadapi ujian. Peneliti membuat indikator di antaranya :
- 1) Siswa memiliki keyakinan yang tinggi dalam menghadapi ujian
  - 2) Siswa mempersiapkan materi-materi atau kisi-kisi sebelum menghadapi ujian.

Variabel perilaku belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan angket. Tingginya total skor yang diperoleh menunjukkan tingkat perilaku belajar siswa dalam pembelajaran yang baik, sebaliknya rendahnya total skor yang diperoleh menunjukkan tingkat perilaku belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran aqidah akhlak yang kurang.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala pengukuran. Skala pengukuran digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut jika digunakan akan menghasilkan data kuantitatif.<sup>12</sup>

Tujuan penggunaan metode skala pengukuran pada penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dari responden tentang hubungan kebiasaan bermain *game online* terhadap perilaku belajar siswa di MTs Negeri 2 Jepara 2018/2019. Skala pengukuran pada penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas VIII di MTs Negeri 2 Jepara 2018/2019.

Data yang diperoleh dari pengisian instrumen diolah dengan menggunakan analisis kuantitatif. Jawaban pada tiap item diberi skor sesuai dengan gradasi dari sangat positif sampai negatif. Sistem penilaian dalam skala likert adalah sebagai berikut :

---

<sup>12</sup> S. Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Jakarta; Bumi Aksara, 2006), 130.

**Tabel 3.1**  
**Sistem Penilaian Skala Likert**

<b>Jawaban</b>	<b><i>Favorable</i></b>	<b><i>Unfavorable</i></b>
SS = Sangat Sesuai	Diberi skor 4	Diberi skor 1
S = Sesuai	Diberi skor 3	Diberi skor 2
T = Terkadang	Diberi skor 2	Diberi skor 3
TP = Tidak pernah	Diberi skor 1	Diberi skor 4

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yaitu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena-fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan yang dimaksud fenomena alam maupun sosial adalah variabel penelitian.<sup>13</sup>

Adapun instrumen penelitian yang peneliti gunakan adalah angket. Peneliti menggunakan angket ini untuk mendapat data yang valid dan reliabel terkait dengan hubungan kebiasaan bermain *Game Online* terhadap perilaku belajar siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Jepara. Adapun dasar-dasar peneliti menggunakan skala adalah :

1. Responden adalah orang-orang yang paling tahu tentang dirinya, apabila dinyatakan atau diinformasikan kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya.
2. Jawaban yang disampaikan subyek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 121.

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 135.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian**  
**Variabel (X) Kebiasaan Bermain *Game Online***

Dimensi	Indikator	Jenis Skor		Jumlah
		<i>Unfavourable</i> (-)	<i>Favourable</i> (+)	
a. Kesenangan bermain <i>game online</i>	a. Mengisi waktu kosong dengan banyak bermain <i>game online</i> .	1	8	2
	b. Lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain <i>game online</i>	2	9	2
b. Tempat bermain <i>game online</i>	a. Bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i> di rumah.	3	10	2
	b. Bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i> di ponsel android	4	11	2
	c. Bolos sekolah untuk bermain <i>game online</i> di warung internet	5	12	2
c. Waktu bermain <i>game online</i> <sup>15</sup>	a. Setiap waktu bermain <i>game online</i> .	6	13	2
	b. Menggunakan jam kosong untuk bermain <i>game online</i>	7	14	2
Jumlah Total				14

<sup>15</sup> Zahratul Azizah, dkk, "Hubungan Kebiasaan Bermain *Game* dengan Perilaku Belajar Siswa", *Konselor*, Volume 4, Number 4 ISSN: 1412-9760 (2017): 1.

**Variabel (Y) Perilaku Belajar**

Dimensi	Indikator	Jenis Skor		Jumlah
		<i>Favourable</i> (+)	<i>Unfavourable</i> (-)	
a. Perilaku belajar dalam mengikuti pelajaran	a. perilaku dari siswa dalam mengikuti proses belajar secara tepat	15	25	2
	b. perilaku dari siswa dalam mengikuti proses belajar secara berkesinambungan dari waktu ke waktu	16	26	2
b. Perilaku belajar dalam mengulangi pelajaran	a. Siswa melakukan pengulangan atas penjelasan guru mengenai materi pelajaran	17	27	2
	b. Siswa melakukan pemantapan atas kesan tertentu yang masih sama saat proses pembelajaran	18	28	2
c. Perilaku belajar dalam membaca buku	a. Siswa membaca buku dan bacaan yang berkaitan dengan materi pelajaran	19	29	2
	b. Siswa mencatat setiap pertanyaan setelah membaca buku dan bacaan	20	30	2
d. Perilaku belajar dalam mengunjungi perpustakaan	a. Siswa secara rutin mengunjungi perpustakaan sekolah	21	31	2
	b. Siswa mencari tambahan materi pelajaran di perpustakaan sekolah	22	32	2
e. Perilaku belajar dalam menghadapi ujian <sup>16</sup>	a. Siswa memiliki keyakinan yang tinggi dalam menghadapi ujian	23	33	2
	b. Siswa mempersiapkan materi-materi atau kisi-kisi sebelum menghadapi ujian	24	34	2
Jumlah Total				20

<sup>16</sup> Zahratul Azizah, dkk, "Hubungan Kebiasaan Bermain *Game* dengan Perilaku Belajar Siswa", *Konselor*, Volume 4, Number 4 ISSN: 1412-9760 (2017): 3.



## F. Analisis (Uji) Validitas dan Realibilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.<sup>17</sup> Uji validitas adalah pengujian untuk membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang atau mengukur itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diteliti.<sup>18</sup> Jadi uji validitas merupakan suatu alat ukur dalam menentukan valid atau tidaknya suatu instrument penelitian.

Adapun fokus uji validitas yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu tentang validitas isi. Validitas isi merupakan tingkat dimana suatu tes mengukur lingkup isi yang dimaksudkan, yang bertitik tolak dari item-item yang ada. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrument. Dalam kisi-kisi instrument terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

Kemudian untuk menguji validitas butir-butir instrument lebih lanjut, maka setelah dikonsultasikan dengan ahli, selanjutnya diuji cobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrument dengan skor total, atau dengan mencari daya beda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah. Jumlah kelompok yang tinggi diambil 27% dan kelompok yang rendah diambil 27% dari sampel uji coba.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Sumadi Suryabrata, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2000), 5.

<sup>18</sup> Masrukin, *Statistik Inferensial* (Kudus: Mitra Press, 2004), 13.

<sup>19</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung; Alfabeta, 2015), 353.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reabiliti yang artinya kepercayaan, kestabilan, dan konsistensi.<sup>20</sup> Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuosioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuosioner dikatakan reliabel, jika jawaban seseorang terhadap kenyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

Adapun cara untuk melakukan uji realibilitas dapat menggunakan program SPSS dengan menggunakan uji statistik *cronbach alpha*. Sedangkan kriteria yang dipakai untuk menentukan bahwa instrument itu dikatakan *reliable* atau tidak, dapat dilakukan dengan menggunakan proses pengujian dengan uji statistic *cronbach alpha* ( $> 0,60$ ). Dan sebaliknya jika *cronbach alpha* diketemukan angka koefisien lebih kecil ( $< 0,60$ ) maka dikatakan tidak *reliable*.<sup>21</sup> Jadi, untuk melakukan uji realibilitas dapat dengan menggunakan uji statistik *cronbach alpha*, agar dapat diketahui kuosioner *reliable* atau tidak.

## G. Uji Asumsi Klasik

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model variabel terikat dan variabel bebas keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki distribusi data normal atau mendekati normal.<sup>22</sup> Adapun normal atau tidaknya distribusi data tersebut, harus dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika angka signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.
- b. Jika angka signifikan  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

---

<sup>20</sup> Sumadi Suryabrata, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2000), 4.

<sup>21</sup> Masrukin, *Statistik Inferensial* (Kudus: Mitra Press, 2004), 15.

<sup>22</sup> Masrukhin, *Buku Layanan SPSS Aplikasi Ststistik deskriptif dan Inferensial* (Kudus: Media Ilmu Press, 2010), 128.

## 2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *test for linearity* pada taraf signifikansi 0.05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*linearity*) kurang dari 0.05.<sup>23</sup>

## 3. Uji Homogenitas

Mengukur homogenitas pada dasarnya adalah memperhitungkan dua sumber kesalahan yang muncul pada tes yang direncanakan yaitu: *Content* atau isi dari sampling dari tes yang dibelah, heterogenitas tingkah laku daerah (*domain*) yang disampel.<sup>24</sup> Pengujian homogenitas data instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS, dengan alat analisis *Levene Test*, yaitu dengan melihat *based of mean*. Adapun proses pengujian dengan menentukan hipotesa:

H<sub>0</sub> : kedua varians populasi adalah identik

H<sub>1</sub> : kedua varians populasi adalah tidak identik

Kriteria pengujian:

Jika probabilitas (Sig) > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima

Jika probabilitas (Sig) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak

## 4. Uji Heterokedastisitas

Heteroskedastisitas dapat diartikan sebagai ketidaksamaan variasi variabel pada semua pengamatan, dan kesalahan yang terjadi memperlihatkan hubungan yang sistematis sesuai dengan besarnya satu atau lebih variabel bebas sehingga kesalahan tersebut tidak random (acak). Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dapat dilihat dengan melihat ada atau tidaknya pola tertentu pada grafik plot (*scatterplot*). Jika tidak membentuk suatu pola, berarti bebas heteroskedastisitas.

---

<sup>23</sup> Duwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS* (Yogyakarta: Mediakom, 2010), 73.

<sup>24</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 132.

## H. Teknik Analisis Data

Setelah data-data terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan statistik. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Pendahuluan

Tahapan analisis pendahuluan dilakukan dengan mengelompokkan data yang telah terkumpul kemudian dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi secara sederhana untuk setiap variabel yang ada dalam penelitian. Sedangkan pada setiap item pilihan dalam angket akan diberi penskoran dengan standar sebagai berikut :

- a. Untuk alternatif jawaban A dengan skor 4
- b. Untuk alternatif jawaban B dengan skor 3
- c. Untuk alternatif jawaban C dengan skor 2
- d. Untuk alternatif jawaban D dengan skor 1

### 2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis adalah tahap pembuktian kebenaran hipotesis yang penulis ajukan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua jenis hipotesis yang akan dianalisa lebih lanjut, yang meliputi:

#### a. Hipotesis Deskriptif

Analisis uji hipotesis deskriptif meliputi analisis uji hipotesis kebiasaan bermain *Game Onlines* (X), dan perilaku belajar siswa (Y). Adapun rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis deskriptif adalah:<sup>25</sup>

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

- t = Nilai t yang dihitung, selanjutnya disebut t hitung  
 $\bar{x}$  = Rata-rata  $x_i$   
 $\mu_0$  = Nilai yang dihipotesiskan  
s = Simpangan baku

<sup>25</sup>Masrukhin, *Buku Layanan SPSS Aplikasi Ststistik deskriptif dan Inferensial* (Kudus: Media Ilmu Press, 2010), 129.

$n$  = Jumlah anggota sampel

b. Hipotesis Asosiatif

Analisis uji hipotesis asosiatif meliputi analisis uji hipotesis hubungan antara kebiasaan bermain *Game Onlines* (X) dengan perilaku belajar siswa (Y), dengan menggunakan regresi linier sederhana, tetapi sebelumnya akan disajikan lebih dahulu tabel kerja koefisien antara hubungan kebiasaan bermain *Game Onlines*(X) dengan perilaku belajar siswa (Y) dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana sebagai berikut :<sup>26</sup>

1. Kebiasaan bermain *Game Onlines* dengan perilaku belajar siswa di MTs Negeri 2 Jepara.

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Angka indeks (koefisien) korelasi antara variabel x dan y

$\sum XY$  = Jumlah perkalian masing-masing skor variabel x dan y

$\sum X$  = Jumlah masing-masing skor variabel x

$\sum Y$  = Jumlah masing-masing skor variabel y

$\sum X^2$  = Jumlah kuadrat masing-masing skor variabel x

$\sum Y^2$  = Jumlah kuadrat masing-masing skor variabel y

$N$  = Jumlah kasus (*number of cases*)

3. Analisis Lanjut

Analisis ini merupakan pengelolaan lebih lanjut dari uji hipotesis. Dalam hal ini dibuat interpretasi lebih lanjut terhadap hasil yang diperoleh dengan cara mengkosultasikan nilai hitung yang diperoleh dengan harga tabel dengan taraf signifikan 5% dengan kemungkinan:<sup>27</sup>

<sup>26</sup>Masrukhin, *Buku Layanan SPSS Aplikasi Sttistik deskriptif dan Inferensial* (Kudus: Media Ilmu Press, 2010), 129.

<sup>27</sup>Masrukhin, *Buku Layanan SPSS Aplikasi Sttistik deskriptif dan Inferensial* (Kudus: Media Ilmu Press, 2010), 129.

- a. Uji signifikansi uji hipotesis deskriptif kebiasaan bermain *Game Onlines*, menggunakan uji pihak kanan dengan cara membandingkan nilai uji hipotesis deskriptif dengan t tabel jika t hitung < t tabel maka Ho diterima.
- b. Uji signifikansi uji hipotesis deskriptif perilaku belajar siswa, menggunakan uji pihak kanan dengan cara membandingkan nilai uji hipotesis deskriptif dengan t tabel jika t hitung < t tabel maka Ho diterima.
- c. Uji signifikansi uji hipotesis asosiatif untuk uji korelasi antara kebiasaan bermain *Game Onlines* dengan perilaku belajar siswa dengan cara membandingkan nilai uji hipotesis asosiatif dengan t tabel. Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut.<sup>28</sup>

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Adapun rumus uji signifikansi t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung; Alfabeta, 2015), 65.