

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian korelasional. Penelitian dengan jenis tersebut adalah penelitian yang dilaksanakan antara 2 variabel atau lebih. Menurut Suharsimi dalam buku karangannya yang berjudul “Prosedur Penelitian” mengemukakan bahwa penelitian ini memiliki tujuan agar mampu menemukan suatu hubungan antara 2 variabel atau lebih tersebut. Selain itu tujuan dari penelitian ini yaitu agar mengetahui perbandingan hasil pengukuran dua variabel yang tidak sama, kemudian tingkatan antar variabel dapat ditentukan.¹ Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk menemukan apakah terdapat hubungan/korelasi antara kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar pendidikan agama Islam siswa SMK Negeri 2 Demak tahun ajaran 2020/2021.

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian atau suatu proses penemuan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat ukurnya, yang kemudian diolah dengan menggunakan metode statistik.² Penelitian ini merupakan suatu proses untuk pencarian informasi dengan menggunakan alat bantu data berupa angka sebagai pengukurannya, kemudian diolah menggunakan aplikasi analisis SPSS 19.0 untuk menggambarkan terdapat atau tidaknya hubungan antara kecanduan *game online* (Variabel bebas/X) dengan konsentrasi belajar PAI (Variabel terikat/Y) pada siswa SMK Negeri 2 Demak tahun ajaran 2020/2021.

¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 12.

² Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), 37.

B. Populasi dan Sampel

Semua objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan prolem penelitian disebut populasi. Secara singkat semua unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti merupakan definisi lain dari populasi.³ Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI (sebelas) jurusan TKJ di SMK Negeri 2 Demak tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 70 siswa dari 2 kelas. Dengan rincian, setiap kelas berjumlah 35 siswa.

Anggota populasi yang dipilih disebut sampel yaitu merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu dengan menggunakan prosedur tertentu atau keadaan tertentu yang akan diteliti, sehingga diharapkan bisa mewakili populasi. Terdapat beberapa pedoman yang bisa dipakai sebagai patokan untuk menentukan beberapa ukuran sampel minimal yang harus diambil misalnya karena keterbatasan waktu, tenaga dan dana. Untuk itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili.⁴

Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel untuk penelitian ini sebesar 58 sampel. Pada pengambilan sampel ini, peneliti menggunakan jumlah sampel dari populasi tertentu yang dikembangkan oleh Issac. Dengan memilih taraf signifikan sebesar 5%. Hal ini didasarkan dari pendapat sugiyono yang berpendapat bahwa untuk penelitian pendidikan, taraf signifikan yang paling valid menurutnya adalah sebesar 5%.⁵ Dengan demikian, berdasarkan jumlah populasi 70 responden dan dengan taraf signifikan sebesar 5%, didapat bahwa jumlah sampel pada penelitian ini adalah sebesar 58 responden.

Adapun teknik sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *Sampling Purposive*. Teknik *sampling purposive* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Misalnya akan

³ Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Depok: Papas Sinar Sinanti, 2015), 30.

⁴ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 62.

⁵ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 71.

meneliti tentang kualitas makanan, maka sampel sumber datanya adalah para pakar makanan.⁶ Karena judul peneliti berkaitan dengan kecanduan *game online*, maka responden yang dipilih adalah siswa yang suka/pernah bermain *game online*.

C. Identifikasi variabel

Segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti dan membentuk apa saja sehingga didapatkan informasi untuk dipelajari tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya, merupakan pengertian dari variabel penelitian.⁷ Variabel yang didapatkan dalam penelitian bisa diklasifikasikan menjadi:⁸

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen merupakan suatu variabel yang dapat memberi pengaruh atau menjadi penyebab adanya perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel independen pada penelitian ini adalah kecanduan *game online*.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen dalam bahasa Indonesia disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat sebab adanya variabel bebas. Variabel dependen ini juga disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen dan juga sering disebut variabel endogen. Pada penelitian ini, variabel dependennya berupa konsentrasi belajar PAI.

D. Definisi Operasional

Variabel operasional adalah definisi dari segala variabel yang dibuat dengan dasar karakteristik variabel yang bisa dilakukan pengamatan.⁹ Variabel operasional

⁶ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 68.

⁷ Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi 2*, PT Raja Grafindo, Jakarta, 2011, hlm. 58

⁸ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 4.

⁹ Masrukhin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Kudus: Mibarda Publishing Media dan Ilmu Press, 2017), 5.

pada penelitian ini diharapkan dapat menghindari adanya perbedaan interpretasi makna atau perbedaan tafsiran yang dapat menimbulkan kerancuan serta kesalahan dalam mengartikan judul penelitian ini, yaitu Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Konsentrasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMK Negeri 2 Demak Tahun Pelajaran 2020/2021.

Adapun definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan Game Online

Menurut Young (2009) dalam karyanya Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni menyebutkan bahwa kecanduan *game online* adalah adanya keterikatan seseorang dengan *game*, dimana individu yang bermain *game online* tersebut selalu memikirkan *gamenya* walaupun tidak sedang bermain, serta sering berimajinasi terkait permainan *game* disaat seharusnya mereka lebih fokus pada lainnya. Seseorang yang kecanduan bermain *game online* akan memfokuskan dirinya pada bermain *game*, yang akhirnya para pemain tersebut akan menelantarkan hal lain seperti tugas sekolah, pelajaran, dan lainnya.¹⁰

Tabel 3.1 berisi kisi-kisi instrumen penelitian variabel X (kecanduan *game online*). Adapun Komponen Kecanduan *Game Online* Menurut Lee (2011) dalam karya Okto Dinata meliputi:¹¹

- a. *Excessive use* (Penggunaan yang Berlebih)
- 1) Gangguan kognitif akibat didominasi dengan bermain *game*
 - 2) Merasa sangat butuh akan *game online*
 - 3) Kemunduran dalam tingkah laku

¹⁰ Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Marheni, Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta, (2015), *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 2, No. 2, 164.

¹¹ Okto Dinata, Hubungan Kecanduan *Game Online Clash Of Clans* Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus *Game Online Clash Of Clans* pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau), 8.

- b. *Tolerance* (Toleransi)
 - 1) Mulai lebih sering bermain
 - 2) Meningkatkan waktu yang dibutuhkan untuk bermain
- c. *Withdrawal symptoms* (Gejala Penarikan)
 - 1) Sering merasa pusing
 - 2) Insomnia/ kesulitan tidur
 - 3) Mudah marah atau *moodiness*
 - 4) Perasaan tidak nyaman ketika kegiatan bermain *game* dikurangi atau dihentikan
- d. *Negative repercussions* (Dampak Negatif *Game Online*)
 - 1) Melalaikan pekerjaan/ sekolah
 - 2) Mulai melupakan hobi sebelumnya dan menggantinya dengan bermain *game online*
 - 3) Mengasingkan diri dari kehidupan sosial
 - 4) Merasa tidak bisa mengontrol diri
 - 5) Menimbulkan konflik antar pemain *game*

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel (X)
Kecanduan *Game Online*

No.	Komponen	Indikator	No. Butir Soal		Jum.
			Favorable	Unfavorable	
1.	Penggunaan yang berlebih (<i>excessive use</i>)	1. Pikiran Individu	2	1	7
		2. Perasaan	3	4,5	
		3. Kemunduran dalam perilaku sosial	6	7	
2.	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	1. Peningkatan jumlah penggunaan <i>game online</i> untuk mendapatkan perubahan <i>mood</i>	8,9,10	11, 12,13,14	7
3.	Perasaan tidak	1. Fisik Pemain	21	15, 16	8

	menyenangkan (<i>Withdrawal symptoms</i>)	2. Perasaan Pemain	18	17	
		3. Psikologi Pemain	22	19, 20	
4.	Dampak Negatif (<i>Negative repercussions</i>)	1. Keluarga	23	24	8
		2. Teman	25	26	
		3. Masyarakat	27	28	
		4. Hobi/Aktivitas	29	30	
Total					30

2. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi Belajar merupakan sebuah kemampuan siswa dalam memusatkan pikirannya terhadap setiap aktifitas belajar. Definisi konsentrasi belajar menurut Maulana yaitu pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal. Menurut Sumartono, konsentrasi belajar merupakan fokus perhatian siswa agar mampu memperhatikan dan memahami seluruh materi yang sudah dijelaskan.¹²

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa konsentrasi belajar merupakan suatu kemampuan untuk memfokuskan atau memusatkan perhatian dan menjaga pikiran terhadap pelaksanaan pembelajaran, serta dapat memahami setiap materi pelajaran yang telah diajarkan. Kisi-kisi instrumen variabel Y (konsentrasi belajar PAI siswa) dijelaskan dalam Tabel 3.2. Adapun komponennya meliputi:

a. Perilaku Kognitif

- 1) Pengetahuan yang sudah dan langsung hadir jika dibutuhkan
- 2) Menafsirkan informasi secara komprehensif
- 3) Mengaplikasikan pengetahuan yang sudah didapatkan

¹² Diana Aprilia, dkk., Penerapan Konseling Kognitif dengan Teknik Pembuatan Kontrak (*Contingency Contracting*) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas X TKR 1 SMK Negeri 3 Singaraja, 2.

- 4) Dapat menganalisis pengetahuan yang sudah didapatkan
- b. Perilaku Afektif
 - 1) Memperhatikan materi pelajaran
 - 2) Memberikan respon terhadap bahan yang disampaikan
 - 3) Mengungkapkan sebuah ide atau gagasan
- c. Perilaku Psikomotorik
 - 1) Terdapat aktivitas baan yang sesuai dengan arahan guru
 - 2) Berkomunikasi secara non verbal misalnya ekspresi muka dan segala gerakan yang penuh arti
- d. Perilaku Berbahasa
 - 1) Mampu berbahasa dengan baik dan benar
 - 2) Mampu berbahasa dengan terkoordinir dan santun

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel (Y)
Konsentrasi Belajar PAI

No	Komponen	Indikator	No. Butir Soal		Jum.
			Favorable	Unfavorable	
1.	Perilaku Kognitif	1. Kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan	1	2	8
		2. Komprehensif dalam penafsiran informasi	3	4	
		3. Mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh	5	6	
		4. Mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh	7	8	

2.	Perilaku Afektif	1. Penerimaan	9	10,16	8
		2. Respon	11,15	12	
		3. Mengemukakan pandangan	13	14	
3.	Perilaku Psikomotorik	1. Adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai petunjuk guru	17,18	19, 20	7
		2. Komunikasi non-verbal	21, 22	23	
4.	Perilaku Berbahasa	1. Aktifitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar	24, 25, 26, 30	27, 28, 29	7
Total					30

E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Kuesioner dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner diperlukan uji validitas.¹³ Dalam penelitian ini, untuk mengukur kevalidan suatu angket menggunakan rumus *korelasi product moment* yang dibantu dengan program SPSS 19.0 untuk membantu peneliti dalam menghitung data. Dengan kriteria pengujiannya, jumlah koefisien korelasi item yang diperoleh dibandingkan dengan *r tabel product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Butir soal yang diajukan akan bersifat valid jika jumlah *r hitung* > *r tabel*.

¹³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 211.

2. Uji Reliabilitas

Alat dalam mengukur kuesioner yang menjadi indikator dari variabel atau konstruk ialah reliabilitas. Jika seseorang telah menjawab secara konsisten maka butir-butir pertanyaan tersebut bisa dikatakan sebagai reliabel atau handal. Pengukuran kehandalan butir pertanyaan yang disebar sekali pada responden, selanjutnya mengkorelasikan antara skor dari jawaban pertanyaan yang sama menggunakan komputer SPSS dengan *cronbach alpha*. jika nilai *cronbach alpha* $> 0,60$ maka variabelnya dapat dikatakan reliabel.

Pengukuran reliabilitas dapat digunakan dua cara, yaitu:

- a. *Repeated measure* atau pengukuran ulang. Pemberian sebuah pertanyaan terhadap orang yang sama dalam waktu yang berbeda dan dipandang apakah ada perbedaan diantara jawabannya.
- b. *One Shot* atau pengukuran sekali saja. Melakukan pengukuran sekali saja dan selanjutnya membandingkan hasilnya dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawabannya.

3. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Setelah melakukan pengujian instrument kelengkapan, data yang terkumpul kemudian diolah dan dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum diujikan untuk penelitian kepada responden. Pengujian validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dibantu dengan program SPSS 19.0. Hasil uji validitas dan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 1.

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan program SPSS 19.0 dalam menghitung datanya, dengan jumlah item sebesar 30 pernyataan setiap variabelnya, dan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5%, maka didapat *r* tabel *product moment* sebesar 0,361. Sebuah item dapat dikatakan valid jika jumlah *r* hitung $> r$ tabel, yaitu *r* hitung harus lebih besar dari 0,361. Dalam hal ini, terdapat 2 item pernyataan peneliti yang tidak valid pada setiap variabelnya, yaitu item nomer 18 dan nomer 27 pada variabel kecanduan game online. Kemudian

item nomer 8 dan nomer 10 pada variable konsentrasi belajar PAI siswa. Item nomer 18 r hitungnya sebesar 0,219 dan item nomer 27 r hitungnya sebesar 0,177. Sementara item nomer 8 pada variabel konsentrasi belajar PAI r hitungnya sebesar 0,093 dan item nomer 10 sebesar 0,180. Jadi, ke-empat nomer tersebut sama-sama mempunyai r hitung $< r$ tabel, maka dikatakan tidak valid dan tidak bisa digunakan sebagai instrumen penelitian.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha* pada program SPSS dengan jumlah soal sebanyak 30 item pada setiap variabelnya, dinyatakan bahwa ke-30 item soal tersebut adalah reliabel. Hal ini dilandasi dengan kriteria bahwa instrumen disebut reliabel jika nilai yang diperoleh dalam pengujian statistik *Cronbach Alpha* $> 0,60$. Pada hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat dilihat *cronbach alpha* pada setiap itemnya tidak ada yang kurang dari 0,60. Maka ke-30 item soal yang diuji oleh peneliti pada setiap variabelnya semuanya reliabel. Namun, dikarenakan item yang valid pada setiap variabelnya hanya terdapat 28 item, maka peneliti juga mengambil item yang reliabel sebanyak 28 item pula. Tabel 3.3 berisi butir soal antara yang valid dan tidak valid dari variabel kecanduan *game online*. Tabel 3.4 berisi butir soal valid dan tidak valid dari variabel konsentrasi belajar PAI siswa.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Kecanduan *Game Online*

Keterangan	No. Butir Soal	Total
Valid	1, 2,3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30	28
Tidak Valid	18, 27	2

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Konsentrasi Belajar

Keterangan	No. Butir Soal	Total
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	28
Tidak Valid	8, 10	2

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu hal yang paling penting dalam penelitian selain menyusun instrumen. Karena sifatnya yang penting inilah yang membuat pengumpulan data sedikit sulit. Karena itu, perlu keahlian yang cukup untuk melakukan sebuah pengumpulan data.¹⁴ Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah meliputi:

1. Angket

Angket atau kuesioner adalah suatu daftar yang isinya pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan suatu masalah yang nantinya akan diteliti. Untuk memperoleh data menggunakan metode angket ini yaitu dengan cara si peneliti menyebarkan angket/pertanyaan tadi kepada responden (orang yang diselidiki).¹⁵ Dalam penelitian ini, peneliti akan menyebarkan angket kepada siswa SMK Negeri 2 Demak untuk mengetahui data tentang hubungan kecanduan *game online* terhadap konsentrasi belajar siswa yang dilihat berdasarkan hasil angket yang akan disebarkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, angket yang disusun menggunakan skala Likert. Dimana angket disusun dengan memakai sejumlah pilihan untuk memperoleh data yang lebih subyektif karena dapat diukur dengan skor (Lampiran 2).

¹⁴ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 225-226.

¹⁵ Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), 128.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara tanya jawab secara lisan dalam proses penelitian, dimana dua orang atau lebih secara bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan tertentu.¹⁶ Penelitian ini menggunakan wawancara jenis perorangan, dimana dalam proses tanya jawab antara pewawancara dan satu narasumber dilakukan secara langsung/bertatap muka tanpa melalui perantara, dengan jenis wawancara seperti ini akan mendapatkan data yang lebih intensif.¹⁷ Peneliti dalam hal ini akan mewawancarai salah satu guru mata pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Demak sebagai data pendukung setelah angket, sehingga akan didapat data yang lebih valid mengenai kondisi anak didalam kelas ketika tidak ada peneliti.

G. Teknik Analisis Data

1. Statistika Deskriptif

Statistika deskriptif merupakan statistika yang dipakai agar dapat melakukan analisis terhadap statistik hasil penelitian, dan menyimpulkan secara luas atau *general*. Jadi statistika deskriptif ini lebih kepada pengumpulan dan penyajian data dengan tujuan agar data yang disajikan lebih mudah dipahami.¹⁸

a. Analisis Pendahuluan

Pada tahap ini, data yang sudah terkumpul kemudian dikelompok-kelompokkan. Kemudian setiap variabel yang ada pada penelitian dimasukkan dalam tabel distribusi frekuensi secara sederhana. Pada masing-masing item pilihan dalam

¹⁶ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 83.

¹⁷ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, 85.

¹⁸ Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial*, (Kudus: Media Ilmu Press, 2018), 15.

angket akan diberikan penskoran dengan standar sebagai berikut:¹⁹

- 1) Skor 4 diberikan untuk alternatif jawaban A soal *favorable*, skor 1 untuk soal *unfavorable*.
- 2) Skor 3 diberikan untuk alternatif jawaban B soal *favorable*, skor 2 untuk soal *unfavorable*.
- 3) Skor 2 diberikan untuk alternatif jawaban C soal *favorable*, skor 3 untuk soal *unfavorable*.
- 4) Skor 1 diberikan untuk alternatif jawaban D soal *favorable*, skor 4 untuk soal *unfavorable*.

Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* dan konsentrasi belajar siswa, peneliti membuat interpretasi versi peneliti sendiri dengan pengkategorian pada Tabel 3.5. Data tersebut didapat dari jumlah angket yaitu 28 item, dengan minimal penskoran yaitu skor 1, maka nilai interval terendah 28 didapat dari skor 1 x 28 item angket. Dan nilai interval tertinggi 112 didapat dari nilai skor tertinggi (skor 4) x 28 item pernyataan angket.

Tabel 3.5

Nilai Interval Kecanduan Game Online dan Konsentrasi Belajar PAI

No.	Kategori	Interval
1.	Rendah	28 – 55
2.	Sedang	56 – 83
3.	Tinggi	84 – 112

2. Statistika Inferensial

Statistika inferensial merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel kemudian ditarik kesimpulannya mengenai keseluruhan data induknya.²⁰

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan maksud untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Uji normalitas ini

¹⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 241.

²⁰ Masrukhin, *Statistik Deskriptif dan Inferensial*, 15.

merupakan awal yang sangat penting dalam proses analisis data, karena dengan uji normalitas ini peneliti dapat mengetahui berkaitan dengan penggunaan uji statistik apa yang pas digunakan.²¹ Apabila data diketahui berdistribusi normal, maka menggunakan uji statistik parametrik. Tetapi jika data tidak berdistribusi normal, maka uji yang dipakai adalah uji statistik non-parametrik. Sebab syarat salah satunya dari uji statistik parametrik yaitu sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal (uji normalitas).²²

Adapun uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas *kolmogrow-smirnov*. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a) Jika angka signifikansi $>$ dari 0,05, maka data berdistribusi normal
 - b) Jika angka signifikansi $<$ dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal
- b. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis adalah suatu aturan yang isinya kumpulan-kumpulan yang arahnya menuju pada suatu keputusan untuk menerima maupun menolak hipotesis berhubungan dengan parameter yang sebelumnya sudah dirumuskan.²³ Atau lebih mudahnya uji hipotesis merupakan tahapan pembuktian kebenaran dugaan peneliti apakah dapat diterima atau ditolak melalui rumus-rumus tertentu, tergantung dari jenis penelitiannya.

Analisis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis korelasi sederhana. Adapun langkah-langkah membuat korelasi sederhana adalah sebagai berikut:²⁴

²¹ Budiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, 260.

²² Rizqona Maharani, *Handout Statistik*, (Kudus, 2017), 63

²³ Budiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, 141.

²⁴ Budiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, 254-265.

- 1) Mencari koefisien korelasi (r) antara *kriterium* dan *predictor*, dengan menggunakan rumus koefisien korelasi product moment. Apabila diketahui nantinya data berdistribusi normal, maka uji koefisien korelasi yang digunakan adalah uji koefisien korelasi person. Tetapi apabila diketahui data tidak berdistribusi normal, maka uji koefisien korelasi yang digunakan adalah uji koefisien korelasi spearman. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan perhitungan menggunakan bantuan program SPSS 19.0.
- 2) Adapun untuk mengetahui interpretasi terhadap koefisien korelasi penulis menggunakan pedoman menurut Sugiyono pada Tabel 3.7.²⁵

Tabel 3.6**Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

- 3) Uji Signifikansi koefisien korelasi. Analisis ini adalah tindak lanjut dari uji hipotesis. Pada analisis ini diciptakan interpretasi lanjutan pada hasil yang didapatkan dengan menggunakan cara mengkonsultasikan nilai hitung yang didapat dengan harga tabel yang taraf signifikannya sebesar 5%. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji t dengan bantuan program SPSS 19.0 untuk menguji signifikansi koefisien korelasi linear sederhana. Dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut:

²⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 257.

- a) Membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}
- (1) Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis yang telah diajukan diterima.
 - (2) Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis yang diajukan telah ditolak.
- b) Melihat nilai signifikansi
- (1) Jika nilai $sign < 0,05$ maka variabel X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y
 - (2) Jika nilai $sign > 0,05$ maka variabel X tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y.
- 4) Mencari koefisien determinasi
- Koefisien determinasi merupakan koefisien penentu, sebab varians yang terjadi di variabel X mampu menjelaskan varians yang terjadi di dalam variabel Y dengan cara mengkuadratkan koefisien yang didapatkan. Berikut ini rumus koefisien determinasi:²⁶

$$R^2 = (r)^2 \times 100\%$$

Keterangan : r didapat dari $\sum r_{xy}$.

²⁶ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 261-265.