

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.¹ Untuk mencapai hasil penelitian yang valid dan reliabel, maka dalam hal ini peneliti kemukakan beberapa metode yang ada kaitannya dengan penelitian ini, yaitu :

A. Jenis dan Pendekatan

Jenis penelitian ini adalah *field research* (penelitian lapangan), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara langsung mencari data di lapangan yang menjadi objek penelitian. Lapangan yang dimaksud disini adalah SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara sebagai tempat penelitian, yakni pada ruang lingkup kelas XII untuk memperoleh data yang konkrit tentang pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak.

Pendekatan yang digunakan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Kuantitatif adalah penelitian yang bekerja dengan angka, yang datanya berwujud bilangan (skor atau nilai, peringkat, atau frekuensi) yang dianalisis dengan menggunakan statistik.² Kuantitatif yaitu meneliti dengan cara menghitung kuantitas responden yang sedang diteliti. Maksud peneliti disini adalah mencari seberapa tinggi atau besar pengaruh dari variabel penelitian yaitu pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak pada peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara.

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2013), 6.

²Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Kudus: Mibarda Publishing dan Media Ilmu Press, 2015), 5.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian di ambil kesimpulan.³ Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karekteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang di teliti.⁴ Apabila jumlah anggota populasi kurang dari 100, maka lebih baik di ambil semua dan menjadi penelitian populasi. Namun apabila jumlah anggota populasi besar, dapat di ambil antara 10-15% atau 20-25% sesuai kemampuan peneliti yang dilihat dari waktu, tenaga, dan dana.⁵ Apa yang di pelajari dari sampel kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang di ambil harus benar-benar representatif (mewakili).⁶ Sampel dalam penelitian ini yaitu 20% dari jumlah populasi berjumlah 121 peserta didik diambil secara acak untuk masing-masing kelas. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

³Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 117.

⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), 174.

⁵Suharsimi Arikunto, 174.

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 107.

C. Identifikasi Variabel

Variabel merupakan suatu atribut dari sekelompok obyek yang diteliti yang mempunyai variasi antara satu dengan yang lain dalam kelompok tersebut. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel independen dan variabel dependen.⁷

Penelitian yang berjudul pengaruh intensitas mengakses *game online* terhadap hasil belajar aqidah akhlak pada peserta didik kelas XII di SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara, mempunyai dua variabel, yaitu:

1. Variabel *independent* (bebas) sebagai variabel X

Variabel *independent* atau variabel bebas (X) adalah variabel bebas yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependent* (terikat). Dalam penelitian ini variabel *independent* atau yang mempengaruhi adalah intensitas mengakses *game online*. Indikator dari variabel ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Intensitas Mengakses Game Online

Variabel	Indikator	Favorable	Unfavorable	Total
(Variabel X) Intensitas Mengakses Game Online	1. Motivasi mengakses <i>game online</i>	1, 2, 3, 10, 11.	-	5
	2. Durasi mengakses <i>game online</i>	5, 9, 13, 14, 15.	-	5
	3. Frekuensi	4, 6, 7,	-	5

⁷Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 3.

	ensi meng akses <i>game</i> <i>online</i>	8, 12.		
--	---	--------	--	--

2. Variabel *dependent* (terikat) sebagai variabel Y

Variabel *dependent* atau variabel terikat (Y) adalah yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas.⁸ Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah hasil belajar Aqidah Akhlak. Indikator dari variabel ini adalah sebagai berikut:

- a. Nilai kognitif
- b. Nilai afektif
- c. Nilai psikomotorik

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode sebagai berikut :

1. Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁹ Dalam penelitian ini, kuesioner ditujukan kepada peserta didik kelas XII SMK Islam Al-Hikmah 2 Welahan Jepara.

Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert, dimana sub variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Pada Skala Likert dilakukan dengan menghitung responden kesetujuan

⁸Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 4.

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 199.

atau ketidaksetujuan terhadap objek tertentu. Artinya pernyataan yang disusun peneliti memiliki kategori positif atau negatif.¹⁰ Perhitungan skor setiap item instrument mempunyai tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.2
Skor Dalam Angket Intensitas Mengakses Game online

Pernyataan positif dan pernyataan negative		
Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan Positif	Skor Pernyataan Negatif
Selalu	4	1
Sering	3	2
Kadang-Kadang	2	3
Tidak Pernah	1	4

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, gambar, buku, surat kabar, majalah dan lain sebagainya.¹¹ Adapun dokumentasi yang didapat dari SMK Islam Al-Hikmah 2 yaitu profil lembaga, data struktur organisasi sekolah, dan foto-foto terkait selama peneliti melakukan penelitian.

E. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan atau kevalidan sebuah instrumen. Instrumen evaluasi dipersyaratkan valid agar hasil yang diperoleh dari kegiatan evaluasi juga valid.¹²

¹⁰V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis Dan Ekonomi* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2015), 85.

¹¹Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) 274.

¹²Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, 79.

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Uji validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pertanyaan. Hasil r hitung dibandingkan dengan r tabel dengan sig 5%. Jika r tabel $<$ r hitung maka dinyatakan valid.¹³ Dalam melakukan uji validitas ini penulis akan menggunakan *SPSS 17.0* dan *Microsoft Excel 2007*.

2. Uji Reliabilitas

Sebuah instrumen selain valid juga harus memiliki standar reliabilitas. Sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila dapat dipercaya untuk mengumpulkan data penelitian. Reliabilitas menunjukkan bahwa satu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah cukup baik dan bersifat tetap.¹⁴ Dalam penelitian ini pengujian reliabilitas akan menggunakan *SPSS 17.0*, peneliti juga menggunakan batasan nilai *Cronbach Alpha* (α) sebesar 0,60. Adapun kriteria bahwa instrumen itu dikatakan reliabel, apabila nilai yang didapat dalam proses pengujian dengan uji statistik *Cronbach Alpha* lebih besar ($>$ 0,60). Dan sebaliknya jika *Cronbach Alpha* diketemukan angka koefisien lebih kecil ($<$ 0,60), maka dikatakan tidak reliabel.¹⁵

F. Uji Asumsi Klasik

Teknik pengujian yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linieritas. Berikut ini adalah pembahasaannya:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak

¹³Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Bisnis Dan Ekonomi*, (Yogyakarta: Paper Plane, 2015), 108.

¹⁴Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 100.

¹⁵Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, (Kudus : Media Ilmu Press, 2008), 15.

untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data yang memiliki distribusi normal. Ada bermacam-macam cara untuk mendeteksi normalitas distribusi data, salah satunya menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:

- 1) Membuka Program SPSS.
- 2) Klik menu Analyze, kemudian pilih sub menu Nonparametric Test, pilih Legacy Dialogs, pilih 1 Sample K-S.
- 3) Pindahkan variabel Intensitas Mengakses Game online pada kolom Test Variable Lists.
- 4) Pada Test Distribution, klik Normal.
- 5) Klik OK.

Kriteria untuk mendeteksi uji normalitas dengan menggunakan uji kolmogorov-Smirnov adalah sebagai berikut:

- a. Jika $\text{Sig.}(p) > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal
- b. Jika $\text{Sig.}(p) < 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.¹⁶

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Maksud linier disini ada bentuk hubungannya yang seperti garis lurus. 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 0.05.¹⁷

¹⁶Masrukhin, *Statistik Inferensial Aplikasi Program SPSS*, 71.

¹⁷ Duwi Priyatno, *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*, (Yogyakarta : Mediakom, , 2010), 73.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Jadi, setelah data yang diperlukan terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisa data. Menganalisa data merupakan suatu cara yang digunakan untuk menguraikan data yang diperoleh. Agar dapat dipahami bukan hanya oleh peneliti tetapi juga oleh orang lain yang ingin mengetahui hasil penelitian.

Untuk menganalisa data dalam penelitian ini, penulis menempuh tiga tahapan, yaitu:

1. Analisis Pendahuluan

a. Skoring

Yaitu tahap pemberian skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam angket. Dalam setiap pertanyaan terdapat 4 butir jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah yang harus dipilih oleh responden. Penulis menetapkan bobot nilai terhadap responden yang menjawab dengan positif sebagai berikut :

- 1) Jawaban *option* selalu
skor nilai 4
- 2) Jawaban *option* sering
skor nilai 3
- 3) Jawaban *option* kadang-kadang
skor nilai 2
- 4) Jawaban *option* tidak pernah
skor nilai 1

b. Tabulating

Yaitu perhitungan terhadap data yang telah diberikan skor. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 2 cara, yaitu :

1) Presentase

Setiap data perlu dipresentasikan, setelah ditabulasi dalam bentuk jumlah frekuensi jawaban responden, untuk setiap alternatif jawaban.

Adapun rumus yang digunakan dalam mencari presentase adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Angka Presentase

F = Frekuensi Jawaban Responden

N = Jumlah Responden¹⁸

Adapun skala presentase yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Tabel 3.3

Skala Presentase

No.	Presentase %	Penafsiran
1.	100%	Seluruhnya
2.	90%-99%	Hampir seluruhnya
3.	60%-89%	Sebagian besar
4.	51%-59%	Lebih dari seluruhnya
5.	50%	Setengahnya
6.	40%-49%	Hampir setengahnya
7.	10%-39%	Sebagian kecil
8.	1%-9%	Sedikit sekali
9.	0%	Tidak ada sama sekali

2. Analisis Uji Hipotesis

Analisis uji hipotesis dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh intensitas mengakses *game online* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y) dengan menggunakan regresi linier sederhana. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a. Membuat tabel penolong untuk menghitung persamaan regresi dan korelasi sederhana

¹⁸Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 40.

- b. Menghitung nilai a dan b menggunakan rumus berikut¹⁹,

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

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

- c. Setelah harga a dan b ditemukan, maka persamaan regresi linier sederhana disusun dengan menggunakan rumus :

$$Y = a + bx$$

Dimana :

- Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi variabel independen
- x = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.²⁰

- d. Mencari koefisien korelasi antara variabel *dependent* dan *independent* dengan rumus sebagai berikut.²¹

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

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*)

¹⁹ Budiyo, Statistik untuk Penelitian, (Surakarta : UNS Press, 2009), 254.

²⁰ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, 261.

²¹ Budiyo, *Statistik untuk Penelitian*, 268

- e. Mencari koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (kontribusi) yang diberikan variabel X terhadap perubahan variabel Y, dengan rumus sebagai berikut.²²

$$R^2 = (r_{xy})^2 \times 100\%$$

Dimana :

R^2 = Koefisien Determinasi

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y.

- f. Uji pengaruh antara variabel dependen dan variabel independen

$$F_{reg} = \frac{R^2(N - m - 1)}{m(1 - R^2)}$$

Keterangan :

F_{reg} : harga F garis regresi

R^2 : koefisien determinasi

N : jumlah anggota sampel

M : jumlah variabel independen

3. Analisis Lanjut

Analisis lanjut ini digunakan untuk membuat interpretasi lebih lanjut dengan jalan menginterpretasikan nilai-nilai $F_{regresi}$ dengan F_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan ketentuan sebagai berikut :

- Jika nilai $F_{regresi}$ lebih besar atau sama dengan F_{tabel} maka hasil penelitian signifikan atau hasil hipotesis diterima
- Jika nilai $F_{regresi}$ lebih kecil dari F_{tabel} maka hasil penelitian tidak signifikan atau hasil hipotesis ditolak.

²² Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS* (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 290.