

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif, jenis deskriptif dengan model korelasional. Penelitian kuantitatif didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif. Maksimalisasi objektivitas desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur, dan percobaan terkontrol (Sukmadinata, 2012:53).

2. Variabel Penelitian

Variabel merupakan istilah yang selalu ada dalam penelitian dan merupakan satuan terkecil dari obyek penelitian. Menurut Sugiyono variabel adalah suatu penilaian yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2016:38).

Pada penelitian ini ada 2 (dua) variabel yang digunakan sebagai acuan yaitu variabel independent dan variabel dependent:

- a. Menurut Sugiyono (2012:59) variabel independent (bebas) merupakan variabel yang berpengaruh terhadap timbulnya variabel dependent (terikat). Dalam penelitian ini yang termasuk dalam variabel independent (bebas) adalah “Intensitas Bermain *Game Online*”.

- b. Menurut Sugiyono (2012:59) variabel dependent (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independent (bebas). Dalam penelitian ini yang termasuk dalam variabel dependent (terikat) adalah “Minat Membaca Al-Qur;an”.

B. Populasi dan Sampel

1. Pupolasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2016:80).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 203 siswa.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan *purposive random sampling*, yaitu teknik pengumpulan sampel data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012:85). Jumlah populasi sampel melebihi 100, maka dari itu peneliti memakai perhitungan 20% dari jumlah populasi sehingga diperoleh 41 siswa dengan mangambil 5 atau 6 siswa dari masing-masing kelas.

3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berada di Jl. Kapten Pierre Tendean No. 19 Yogyakarta, Wirobrajan, Kec. Wirobrajan, Kota Yogyakarta Prop. D.I. Yogyakarta. Peneliti memilih

melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 3 karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah unggulan dan islami yang ada di Yogyakarta.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2012:220). Observasi digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi di lapangan. Dari observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta, peneliti mendapatkan data bahwa hampir semua siswa membawa gadget ke sekolah. Ketika jam pelajaran sedang berlangsung siswa tidak memainkan gadget hal itu dikarenakan gadget mereka di kumpulkan pada suatu laci yang sudah disediakan. Sebelum jam pelajaran pertama dimulai, setiap siswa membaca Al-Qur'an yang dikordinasikan oleh guru, hal itu merupakan kegiatan yang wajib dilakukan oleh seluruh siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta (observasi yang dilakukan pada hari selasa tanggal 09 oktober 2018).

2. Angket

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) (Sukmadinata, 2012:219).

Angket atau instrumen pengumpulan data ini berisi pernyataan dari dua variabel penelitian yakni intensitas penggunaan *game online* dan minat membaca Al-Qur'an. Adapun indikatornya sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Intensitas Bermain *Game Online*

INDIKATOR	POSITIF	NEGATIF
Intensitas bermain	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8, 9, 10
Waktu bermain	11, 12, 13, 14, 15	16, 17, 18, 19, 20
<i>Game</i> yang digemari	21, 22, 23, 24, 25	26, 27, 28, 29, 30

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Membaca Al-Qur'an

INDIKATOR	POSITIF	NEGATIF
Berkeinginan membaca Al-Qur'an	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 8, 9, 10
Mempunyai kebiasaan dalam membaca Al-Qur'an	11, 12, 13, 14, 15	16, 17, 18, 19, 20
Memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca	21, 22, 23, 24,25	26, 27, 28, 29, 30

3. Wawancara

Wawancara adalah merupakan percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interview*) sebagai pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Peneliti merancang pertanyaan dalam satu draft wawancara, akan tetapi draft tersebut hanya digunakan sebagai penuntun bukan sebagai patokan wawancara, dengan demikian terdapat adanya upaya untuk membangun hubungan dengan subjek penelitian. Dalam pelaksanaannya, dapat dibedakan kedalam teknik wawancara langsung dan wawancara tidak langsung (Margono, 2010).

Wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti merupakan wawancara tidak terstruktur (wawancara secara spontan tanpa skenario pertanyaan) yang

ditujukan kepada siswa kelas VIII dan guru mata pelajaran Al-Qur'an SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta untuk mendapatkan data secara langsung dari subjek penelitian. Adapun pertanyaan yang di ajukan kepada siswa dan guru, sebagai berikut:

Tabel 3.3

Pertanyaan wawancara siswa

NO	Pertanyaan untuk siswa
1	Apakah anda bermain game online?
2	Game online apa yang anda mainkan?
3	kapan dan dimana saja anda menghabiskan waktu untuk bermain game online?
4	Berapa lama biasa anda bermain game online?
5	Apakah anda senang membaca AlQur'an?
6	Kapan dan dimana saja anda membaca Al-Qur'an?
7	Apakah gara-gara bermain game online anda tidak membaca Al-Qur'an?

Tabel 3.4

Pertanyaan wawancara guru

NO	Pertanyaan untuk guru
1	Apakah di sekolah ini ada kegiatan membaca Al-Qur'an?
2	Apakah siswa diperbolehkan membawa gedit?
3	Apakah dalam proses pembelajaran siswa lebih memilih bermain gedit ketimbang memperhatikan pelajaran?
4	Apakah siswa juga membaca Al-Qur'an di rumah?

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis,

gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2012:221). Dokumentasi di gunakan untuk mendapatkan data seperti gambaran umum sekolah.

D. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013:211). Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur (Widoyoko, 2013:141).

Variabel indenpenden (intensitas bermain *game online*) sebelum uji validitas terdiri dari 30 item pernyataan. Setelah dilakukannya uji validitas variabel indenpenden (intensitas bermain *game online*) yang awalnya terdiri dari 30 item pernyataan menjadi 23 item pernyataan. Sedangkan variabel dependen (minat membaca Al-Qur'an) sebelum uji validitas terdiri dari 30 item pernyataan. Setelah dilakukannya uji validitas variabel dependen (minat membaca Al-Qur'an) yang awalnya terdiri dari 30 item pernyataan menjadi 21 item pernyataan.

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis butir soal dengan menggunakan SPSS 15.0 *for windows evaluation version*. Untuk menguji validitas setiap butir maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Apabila $r_{xy} > r_t$, maka korelasi tersebut dikatakan signifikan, dengan demikian butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data.

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi *product moment pearson*

N = banyaknya subjek pemilik nilai

y = skor item

x = skor pertanyaan

\sum = jumlah pertanyaan

Dalam penelitian ini memiliki ketentuan valid atau tidak validnya suatu butir soal, ketentuannya sebagai berikut:

- a. Apabila $r_{xy} > r_t$ = valid
- b. Apabila $r_{xy} < r_t$ = tidak valid

Adapun r tabel didapatkan dari jumlah sampel dikurangi jumlah variabel. Dalam penelitian ini jumlah sampel yang diuji validitasnya sebanyak 41 siswa dan memiliki 2 variabel, jadi 41 siswa dikurangi 2 variabel sehingga didapatkan 39 (nilai koefisien korelasi *product moment* dari person) dengan sig 5% yaitu 0,316

Tabel 3.5

Uji Validitas Intensitas Bermain *Game Online*

Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,404	0,316	Valid
2	0,811	0,316	Valid
3	0,432	0,316	Valid
4	0,320	0,316	Valid
5	0,400	0,316	Valid
6	0,630	0,316	Valid

7	- 0,089	0,316	Tidak Valid
8	0,373	0,316	Valid
9	0,327	0,316	Valid
10	0,330	0,316	Valid
11	0,798	0,316	Valid
12	0,433	0,316	Valid
13	0,750	0,316	Valid
14	0,482	0,316	Valid
15	0,824	0,316	Valid
16	0,146	0,316	Tidak Valid
17	0,283	0,316	Tidak Valid
18	0,305	0,316	Tidak Valid
19	0,352	0,316	Valid
20	0,524	0,316	Valid
21	0,604	0,316	Valid
22	0,217	0,316	Tidak Valid
23	0,504	0,316	Valid
24	0,457	0,316	Valid
25	0,471	0,316	Valid
26	0,563	0,316	Valid
27	0,581	0,316	Valid
28	- 0,227	0,316	Tidak Valid
29	- 0,354	0,316	Tidak Valid
30	0,506	0,316	Valid

Tabel 3.6

Uji Validitas Minat Membaca Al-Qur'an

Item	R hitung	R tabel	keterangan
1	-0,120	0,316	Tidak Valid
2	-0,571	0,316	Tidak Valid
3	0,074	0,316	Tidak Valid
4	-0,412	0,316	Tidak Valid
5	-0,370	0,316	Tidak Valid
6	0,887	0,316	Valid
7	0,842	0,316	Valid
8	0,523	0,316	Valid

9	0,779	0,316	Valid
10	0,154	0,316	Tidak Valid
11	0,809	0,316	Valid
12	0,398	0,316	Valid
13	0,414	0,316	Valid
14	0,533	0,316	Valid
15	0,354	0,316	Valid
16	0,759	0,316	Valid
17	0,686	0,316	Valid
18	0,394	0,316	Valid
19	0,674	0,316	Valid
20	0,212	0,316	Tidak Valid
21	0,610	0,316	Valid
22	0,257	0,316	Tidak Valid
23	0,799	0,316	Valid
24	0,310	0,316	Tidak Valid
25	0,501	0,316	Valid
26	0,756	0,316	Valid
27	0,825	0,316	Valid
28	0,666	0,316	Valid
29	0,414	0,316	Valid
30	0,600	0,316	Valid

Dari tabel 3.5 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 7 butir soal yang tidak valid yaitu soal nomor 7, 16, 17, 18, 22, 28, 29. Oleh karena itu item yang tidak valid dihapuskan dan tidak dipakai.

Dari tabel 3.6 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 9 butir soal yang tidak valid yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20, 22, 24. Oleh karena itu item yang tidak valid dihapuskan dan tidak dipakai.

2. Uji Reliabilitas Instrument

Reabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena

instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 15.0 *for windows evaluation version*. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil koefisien reliabilitas instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* $\geq 0,315$. Adapun ketentuan reliabel sebagai berikut:

- a. Apabila nilai *Cronbach Alpha* $\geq 0,316$, maka instrument dinyatakan reliabel.
- b. Apabila nilai *Cronbach Alpha* $\leq 0,316$, maka instrument dinyatakan tidak reliabel.

Uji reliabilitas instrumen intensitas bermain *game online* ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.7

Uji Reliabilitas Instrumen Intensitas Bermain *Game Online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,844	30

Dari tabel uji reliabilitas diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa instrument intensitas bermain *game online* dinyatakan reliabel karena diperoleh nilai r hitung = $0,844 > 0,6$ *Cronbach Alpha* artinya instrumen dapat dipercaya untuk penelitian.

Uji reliabilitas instrumen minat membaca Al-Qur'an ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.8

Uji Reliabilitas Instrumen Minat Membaca Al-Qur'an

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,885	30

Dari tabel uji reliabilitas diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa instrument minat membaca Al-Qur'an dinyatakan reliabel karena diperoleh nilai r hitung = $0,885 > 0,6$ *Cronbach Alpha*, artinya instrumen dapat dipercaya untuk penelitian.

E. Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif. Analisis deskriptif merupakan analisis statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2001:29). Proses ini dilakukan dalam 3 (tiga) tahap, yaitu:

- a. Editing, yaitu pemeriksaan terhadap pengisian angket.
- b. Skoring, yaitu tahap menetapkan nilai terhadap hasil penelitian, skornya sebagai berikut:

Tabel 3.9
Skoring angket

Pertanyaan	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

- c. Tabulating, yaitu memindahkan hasil data yang telah dikumpulkan kedalam tabel, setelah pengumpulan data, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan menganalisis kuantitatif secara deskriptik yang sebelumnya telah dilakukan prosentasenya dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi sebagai berikut:

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

Keterangan :

P : Prosentase

F : Frekuensi (jumlah jawaban responden)

N : *number of cases*

2. Teknik Analisis Regresi

Untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh variabel X (Intensitas Bermain *Game Online*) terhadap variabel Y (Minat Membaca Al-Qur'an), peneliti menggunakan rumus regresi linier sederhana sebagai berikut.

$$Y = a + bx$$

Y : Nilai yang dipredisikan

a : Konstanta/bila harga $x = 0$

b : Koefisien regresi

x : Nilai variabel independent.

3. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Product Moment* untuk melihat sejauh mana pengaruh (positif atau negatif) variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian hipotesis dapat dinyatakan sebagai berikut:

- a. Apabila $\text{sig} > 0.05$ maka H_0 diterima
- b. Apabila $\text{sig} < 0.05$ maka H_0 ditolak