

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

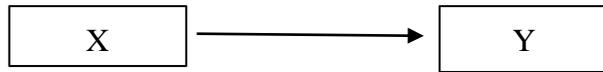
#### **A. Pendekatan**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan model regresi. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan dalam meneliti populasi maupun sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian sehingga menghasilkan data berupa angka-angka yang dapat dianalisa. Regresi merupakan model yang digunakan untuk memprediksi nilai variabel bebas atau dependen berdasarkan nilai variabel terikat atau independen (Sugiyono, 2018:299).

##### 1. Konsep dan Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah suatu sifat, atau atribut, objek, organisasi atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018:57). Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta” maka penulis mengelompokan variabel yang digunakan dalam penelitian ini menjadi variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut :

- a) Variabel independen (X) bisa juga disebut variabel terikat pada penelitian ini ialah Intensitas bermain *game online* sebagai variabel yang menjadi sebab berubahannya atau munculnya variabel dependen.
- b) Variabel dependen (Y) atau disebut variabel bebas pada penelitian ini ialah prestasi belajar mahasiswa yang mana merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.



Keterangan:

X = Intensitas *Game online*

Y = Prestasi Belajar Mahasiswa

—————> = Pengaruh Intensitas bermain *Game online* terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan sumber dari obyek penelitian yang disebut populasi . Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang mempunyai kuantitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2018 : 130). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa PAI 2015 yang bermain *game online*. Penulis mengambil angkatan 2015 karena biasanya mahasiswa tingkat akhir akan mengalami fase dimana merasa jenuh dengan dunia perkuliahan, tidak menutup kemungkinan untuk mengatasi rasa jenuh mereka akan bermain *game online*.

### 2. Sampel

Sampel adalah faktor dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono,2018:131). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu cara pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada di dalam populasi (Arikunto, 2012 : 177).

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 95), jika peneliti mempunyai beberapa ratus subjek dalam populasi, mereka dapat menentukan kurang lebih 25-30% dari jumlah subjek tersebut. Dalam penelitian ini jumlah populasi sebanyak 158 orang, peneliti mengambil sampel dari populasi secara acak sebanyak 30%.

$$n = N \times 30\%$$

$$n = 158 \times 30\% = 47,4 \text{ dibulatkan menjadi } 47$$

jadi, sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 47 sampel.

### 3. Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret 2019 dengan waktu kurang lebih selama seminggu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang memberi keuntungan didalam proses pengumpulan data. Hal tersebut dimanfaatkan peneliti untuk lebih fokus pada penelitian dalam waktu seefisien mungkin.

## C. Teknik Pengumpulan Data

### a) Metode Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2018 : 219). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mengisi kuisisioner online menggunakan *google form*. Kuisisioner akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui intensitas penggunaan *game online* oleh mahasiswa Pendidikan Agama Islam angkatan

2015. Responden dalam penelitian ini dapat mengisi kuisisioner ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka. Peneliti akan mengirimkan *link* kuisisioner kepada para responden melalui media *whatsapp* agar memudahkan responden dalam pengisian kuesioner tanpa harus bertatap muka. Data tentang prestasi belajar diperoleh dari indeks prestasi kumulatif (IPK) mahasiswa yang bermain *game online*. Penyusunan kuesioner ini menggunakan skala *likert* dengan 4 pilihan jawaban yaitu, sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju. Menurut sugiono (Sugiyono, 2016: 134-135) dalam kuisisioner ini disediakan empat alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak setuju (TS) dengan skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

**Tabel 3.1**

Kisi-kisi kuisisioner *Game online*

INDIKATOR PENGUNAAN <i>GAME ONLINE</i>	ASPEK-ASPEK	ITEM		Jumlah
		Positif	Negatif	
Frekuensi bermain <i>Game online</i>	- Siswa memiliki tingkat kesenangan atau hobi dalam bermain <i>game</i> - Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain <i>game</i> tersebut	1, 2 , 6, 8, 10, 21, 25	5, 7, 9, 22, 23, 24	13
Waktu Bermain <i>Game online</i>	- Siswa akan meluangkan waktu untuk bermain <i>game</i>	11, 12, 15, 16, 18, 19	3, 4, 13, 14, 17, 20	12
Total		13	12	25

b) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang dapat catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga memperoleh data yang cukup lengkap serta sah yang bukan bersumber pada pemikiran orang (Khilmiyah, 2016 : 280).

Metode ini digunakan untuk memperoleh data mengenai profil program studi PAI , sejarah, visi dan misi, pimpinan, struktur organisasi dan fasilitas.

**D. Validitas dan Reabilitas**

1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrument (Arikunto,2002:136) Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Ada dua unsur penting dalam validitas. Pertama, validitas merupakan suatu derajat, ada yang sempurna ada yang sedang ada pula yang rendah. Kedua, validitas selalu dihubungkan dengan tujuan spesifik. Uji validitas dilakukan dengan jenis *statistika korelasi product moment*. Uji validitas menggunakan program aplikasi SPSS versi 25. Rumus uji validitas yaitu :

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

Keterangan:

$r_{xy}$  : indek korelasi tiap item

$N$  : jumlah subjek

$\Sigma X$  : jumlah skor item

$\Sigma Y$  : jumlah skor total

$\Sigma XY$  : jumlah perkalian skor item dengan skor total

$\Sigma X^2$  : jumlah kuadrat skor item

$\Sigma Y^2$  : jumlah kuadrat skor total

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument. Suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama apabila digunakan pada kelompok yang sama pada waktu yang berbeda. Di kutip dari Zainal Arifin Kerlinger mengemukakan reliabilitas dapat diukur dari tiga kriteria, yaitu *stability*, *dependability*, *predictability*". *Stability* menunjukkan keajegan suatu tes di dalam mengukur gejala yang sama pada waktu berbeda. *Dependability* menunjukkan kemantapan suatu tes atau seberapa jauh tes dapat diandalkan. *Predictability* menunjukkan kemampuan tes untuk meramalkan hasil pada pengukuran gejala selanjutnya (Arifin, 2012: 247).

Data yang dinyatakan valid dilanjutkan ke reliabilitas. Untuk menghitung reliabilitas dilakukan dengan rumus Cronbach's Alpha atau Koefisien Alpha. Uji reliabilitas menggunakan program aplikasi SPSS versi 25.

Rumus

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s1^2}{st^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas tes

$n$  : Banyaknya butir pernyataan

10 : Bilangan Konstan

$\sum s1^2$  : Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir pernyataan

$st^2$  : Varian total

## E. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Deskriptif

Analisis data dilakukan apabila data yang telah diperlukan untuk penelitian tersebut terkumpul. Teknik analisis data diarahkan pada pengujian dan juga menjawab rumusan masalah yang telah diajukan pada bab sebelumnya. Analisis deskriptif dalam penelitian ini menggunakan SPSS 25 *for windows* untuk menentukan nilai tertinggi, nilai terendah, nilai tengah, rata-rata, nilai yang frekuensinya paling besar, range atau jarak pengukuran, standar deviasi dan *variance* (kuadrat standar deviasi).

### 2. Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji statistik langkah awal yang perlu dilakukan adalah melakukan screening terhadap data yang sudah diperoleh. Salah satu penggunaan statistik parametris adalah apabila variabelnya berdistribusi normal dan semua koefisiennya linear (Ghazali, 2011:29). Uji prasyarat memiliki tujuan untuk mengurangi hambatan dalam analisis selanjutnya sesuai dengan teknik analisis yang telah direncanakan sebelumnya. Uji prasyarat dalam penelitian ini meliputi normalitas dan uji linieritas

#### a) Uji Normalitas

Dalam mengetahui apakah residual berdistribusi normal atau tidak pada penelitian ini maka, dilakukan dengan menggunakan analisis grafik atau uji statistik. Analisis uji statistik yang digunakan untuk uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *kolomgrov-smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS 25 *for windows*.

Dasar pengambilan ketentuan dalam Uji Normalitas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b) Uji Linieritas

Uji linieritas data merupakan salah satu syarat dilakukannya analisis regresi linier sederhana. Apabila data tidak linier maka data tidak dapat dilanjutkan.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam sebuah penelitian yang mana rumusan masalah dalam penelitian tersebut telah dinyatakan dalam sebuah kalimat (Sugiyono, 2007: 64).

Uji regresi linear sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independent (x) dengan variabel dependet (y). Analisis ini untuk mengetahui adakah pengaruh antara variabel independent dengan variabel dependent apakah ada pengaruh positif atau negatif (Sugiyono, 2018 : 300).

$$Y' = a + b X$$

Y' = nilai yang diprediksikan

a = konstanta

b = koefisien regresi

X = nilai variabel independen