

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan umumnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif atau inferensial. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel dengan menggunakan instrument penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.<sup>1</sup> Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa angket/kuisisioner dan akan dilakukan pengujian terhadap data yang diperoleh dari angket/kuisisioner yang dibagikan kepada responden.<sup>2</sup>

#### B. Operasionalisasi Konsep

Operasional konsep merupakan petunjuk pelaksanaan dalam mengukur suatu variabel. Operasional konsep merupakan suatu langkah dimana variabel penelitian dirincikan kepada indikator-indikator yang dapat diukur. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

---

<sup>1</sup>Sofar silaen dan Widiyono.(2013). *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Thesis*. Jakarta: In Media . hal. 18

<sup>2</sup>Nawari Ismail.(2015). *Metode Penelitian Untuk Studi Islam Panduan Praktis dan Diskusi Isu*. Yogyakarta: Samudra Biru. hal. 43

## 1. Variabel Bebas (Independent Variabel)

Variabel independent adalah variabel yang menjadi sebab atau yang merubah/memengaruhi variabel lain. <sup>3</sup> Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah “Pengaruh Gadget”

## 2. Variabel Terikat (Dependent Variabel)

Variabel dependent merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel lain (variabel bebas) .<sup>4</sup> Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah “Kedisiplinan Ibadah shalat lima waktu”

**Tabel 3. 1**  
**Operasional Konsep Penelitian**

Jenis Variabel	Gadget (X)	Kedisiplinan Shalat (Y)
Definisi	Gadget menurut Merriam Webster yaitu “ <i>an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty</i> ”(sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru). Gadget mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.	Kedisiplinan shalat adalah suatu kondisi yang tercipta dan terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan nilai-nilai kepatuhan, ketaatan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban.
Indikator	Penggunaan Gadget dengan Indikator: 1. Faktor Penyebab Kecanduan 2. Frekuensi bermain 3. Waktu bermain Gagdet	Kedisiplinan Shalat dengan Indikator 1. Motivasi 2. Faktor Pembawaan 3. Ketepatan Waktu
Sumber	Lucia Tri Ediana P dan F Anita Herawati	Wardiman Djojonegoro

## C. Lokasidan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Di laksanakan pada bulan Maret.

## D. Populasidan Sampel

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oelh

<sup>3</sup>Syofian Siregar. (2015). *Metode Penelitian*. Jakarta. Prenada Media Group.hal 11

<sup>4</sup>Ibid .... hal 11

peneliti untuk dipelajari dan kemduain ditarik kesimpulannya.<sup>5</sup> Adapun populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa prodi komunikasi penyiaran Islam (KPI) yang berjumlah kurang lebih 500 mahasiswa.

## 2. Sampel

Sampel menurut Arikunto adalah sebagian dari populasi atau wakil dari populasi yang diteliti. Apabila jumlah responden kurang dari 100 maka sampel diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sedangkan apabila jumlah responden lebih dari 100, maka pengambilan sampel 10%-15% atau 10%-25% atau lebih.<sup>6</sup> Adapun responden yang saya ambil dalam penelitian ini sebanyak 60 responden.

## E. Intrument Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar penelitian menjadi lebih mudah dan sistematis. Pada penelitian ini alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner/angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan yang dibagikan kepada responden untuk dijawab dengan berbagai macam metode yang telah ditetapkan dan diberikan, guna memperoleh informasi baik tentang pribadinya atau hal yang sesuai dengan konteks penelitian. Instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini sebelum dibagikan kepada responden sudah dianalisis terlebih dahulu oleh dosen pembimbing. Sehingga angket yang di gunakan sudah terjamin keabsahannya dan sudah memiliki validitas dan reliabilitas karena angket yang baik adalah memiliki sifat tersebut.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Burhan Bungin.(2009).Metode Penelitian, Jakarta:Prenada Media Group, hal.122

<sup>6</sup>Arikunto, Suharsimi (1992). *Prosedur Penelitian Suatu Prosedur Praktek*, Cet ke 03, Jakarta: Bumi Akasara, hal. 116

<sup>7</sup>Reni Ferlitasari.(2018).Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi pada Rohis di SMA Perintis 1 Bandar Lampung). *Skripsi Gelar Sarjana*. Universitas Negeri Raden Intan Lampung. Hal.64.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

### 1. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan yang dibagikan kepada responden untuk dijawab dengan berbagai macam metode yang telah ditetapkan dan diberikan, guna memperoleh informasi baik tentang pribadinya atau hal yang sesuai dengan konteks penelitian.<sup>8</sup> Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala pengaruh gadget dan kedisiplinan shalat. Angket ini menggunakan modifikasi dari skala likert, dengan menyediakan empat alternative jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Adapun kegunaan skala likert untuk mengukur persepsi atau sikap seseorang. Pada skala likert ini menilai sikap atau tingkah yang di inginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pernyataan kepada responden Jawaban pada skala likert memiliki radiasi dari sangat positif sampai dengan negatif yang dapat berupa kata-kata sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Favorable**

No.	Skala	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

**Tabel 3. 3**  
**Unfavorable**

No.	Skala	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	1
2.	Setuju (S)	2
3.	Tidak Setuju (TS)	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	4

Skala untuk Pengaruh Gadget dibuat berdasarkan indikator dalam penelitian yang berjumlah 18 item pernyataan seperti yang tersaji dalam blue print di bawah ini.

---

<sup>8</sup> Syofian Siregar. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Group. hal. 52

**Tabel 3. 4**  
**Blue Print Skala Penggunaan Gadget**

No.	Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah	Presentasi
1.	Faktor penyebab kecanduan	1,5,8	2,11,15	6	33,3%
2.	Frekuensi bermain	3,4,10,	7,13,16	6	33,3%
3.	Waktu bermain Gadget	6,12,18,	9,14,17	6	33,3%
	Total	9	9	18	100%

Untuk skala Kedisiplinan Shalat juga dilakukan berdasarkan indikator dalam penelitian yang berjumlah 18 pernyataan seperti yang tersaji dalam blue print dibawah ini:

**Tabel 3. 5**  
**Blue Print Skala Kedisiplinan Shalat**

No.	Aspek	Favorable	Unfavorable	Jumlah	Presentasi
1	Motivasi	1,4,7,10,13,16		6	33,3%
2	Faktor Pembawaan	2,5,8,11,14,17		6	33,3%
3	Ketepatan waktu		3,6,9,12,15,18	6	33,3%
	Total			18	100%

## G. Pengujian Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pertanyaan dan pernyataan dalam kuisisioner dapat dimengerti oleh responden. Kuisisioner di uji validitasnya untuk mengetahui bagaimana skala (alat ukur) mampu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas dalam penelitian ialah analisis item dan mengkorelasikan skor tiap instrumen dengan skor total yang merupakan jumlah dari tiap skor instrumen. Apabila ada item yang tidak memenuhi syarat, maka item tersebut tidak akan diteliti lebih lanjut atau gugur.<sup>56</sup> Uji validitas alat pengumpulan data menggunakan *Pearson Product Moment* ( $r$ ). Dasar pengambilan keputusan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dan tidak valid jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ .

### 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu pengukuran yang mampu menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas adalah sejauh mana suatu proses penukuran dapat

dipercaya.<sup>9</sup> Kuisisioner atau angket yang digunakan dapat dikatakan reliabel jika kuisisioner penelitian dilakukan pengukuran dan akan berulang dan akan mendapatkan hasil yang sama. Kuisisioner dapat dikatakan reliabel apabila jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan dapat konsisten. Hubungan dinyatakan dengan koefisien “r” koefisien r berkisar dari 0 sampai dengan 1 memiliki nilai >0,6 dengan artian setiap pernyataan atau variabel tersebut adalah reliabel atau dapat dipercaya.<sup>10</sup>

**Tabel 3. 6**  
**Instrument Penelitian Skala Gadget**

Aspek	Indikator	Vaforable	Unfavorable
Gadget	Faktor Penyebab Kecanduan	1. Saya mempunyai gadget untuk mengikuti perkembangan zaman 5. Sejak SD menurut saya gadget merupakan kebutuhan yang harus di penuhi 8.Saya mempunyai gadget karena ingin terlihat eksis di media social	2..Saya tidak bisa lepas dari gadget karena gadget dapat membuat hidup saya lebih bermakna 11. Mulai dari SD saya sudah tidak bisa lepas dari gadget 15.Sayamempunyai gadgetKarena ingin update dengan informasi terkini
	Frekuensi Bermain	3.Saya menggunakan gadget lebih dari 2 jam sehari 4.Saya menggunakan gadget kurang dari 1 jam perhari 10. Saya menggunakan gadget 3 kali dalam seminggu	7. Saya tidak suka menggunakan gadget ketika sedang berkumpul dengan teman 13. Saya bermain gadget dalam satu hari kurang dari dari 3 jam per hari 16. Saya pernah seharian tidak menggunakan gadget
	Waktu Bermain Gadget	6. Setiap bangun tidur yang pertama saya lihat adalah HP 12. Saya sering sekali bermain gadget ketika pelajaran sedang berlangsung 18. Saya menggunakan gadget hanya pada malam minggu dan saat hari libur	9. Saya lebih suka menggunakan gadget pada malam hari 14. Saya tidak suka mengerjakan tugas pada malam minggu 17. Saya tidak suka memakai gadget jika masih pagi hari

**Tabel 3. 7**  
**Instrument Penelitian Skala Kedisiplinan Shalat.**

Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable
-------	-----------	-----------	-------------

<sup>9</sup> Saifuddin Azwar (2014), *Reliabilitas dan Validitas*, Pustaka Pelajar: Yogyakarta hal. 7

<sup>10</sup> Uma Sekaran (2006). *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis*, Jakarta : Salemba Empat, hal. 182

Kedisiplinan Shalat	Motivasi	<p>1. Shalat adalah obat bagi jiwa yang hampa, pikiran yang bimbang, dan hati yang terluka</p> <p>4. Shalat itu lebih baik daripada tidur</p> <p>7. Shalatlilah kamu di belakang Imam sebelum di shalatkan di depan Imam</p> <p>10. Kalau hidupmu tidak jadikan shalat sebagai penghapus dosa, maka dosa akan menghapus shalat dalam hidupmu</p> <p>13. Ketika shalat menjadi kebiasaan, maka sukses akan menjadi kepastian, dengan izin Allah</p> <p>16. Perbaikilah shalat amalan lain akan menjadi baik</p>	
	Faktor Pembawaan	<p>2. Mulai dari kecil saya sudah terbiasa untuk melaksanakan shalat lima waktu</p> <p>5. Saya shalat atas kemauan sendiri bukan paksaan dari orang lain</p> <p>8. Saya melaksanakan shalat karena dorongan teman saya</p> <p>11. Saya melaksanakan shalat ketika mendapatkan musibah</p> <p>14. Saya melaksanakan shalat untuk mendapatkan pahala dari Allah SWT</p> <p>17. Saya melaksanakan shalat karena perintah Allah SWT</p>	
	Ketepatan Waktu		<p>3. Saya tidak suka menunda-nuda waktu shalat</p> <p>6. Saya jarang melaksanakan shalat lima waktu dengan tepat waktu</p> <p>9. Saya tidak suka melaksanakan shalat dengan tepat waktu</p> <p>12. Saya tidak suka melaksanakan shalat</p>

			isya dengan tepat waktu 15. Saya tidak suka melaksanakan shalat magrib di awal waktu 18. Saya jarang melakukan shalat subuh karena sudah terbiasa bangun siang.
--	--	--	---

## H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dilakukan dengan fokus kepada “Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Kedisiplinan Ibadah Shalat Lima Waktu Generasi Z, selanjutnya peneliti akan menyebarkan kuisisioner untuk mendapatkan data responden akan mengisi kuisisioner dan kemudian data tersebut akan di analisis dengan bantuan SPSS. Untuk penujuannya digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan peneliti untuk menguji apakah data yang disajikan untuk dianalisis lebih lanjut berdistribusi normal atau tidak, karena suatu data yang baik adalah data yang memiliki distribusi normal. Dalam pengujian data ini peneliti menggunakan uji *One Sampe Kolmogrov Smornov Test* dengan bantuan komputer melalui program SPSS (*Statistical for Social Sciencer*). Syarat untuk menentukan apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak adalah dengan menentukan nilai signifikannya. jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka berdistribusi normal dan sebaliknya jika signifikansi  $< 0,05$  maka variabel tidak berdistribusi normal.<sup>11</sup>

### 2. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah dua variable penelitian mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan, karena data yang baik

---

<sup>11</sup>Reni Ferlitasari.(2018).Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi pada Rohis di SMA Perintis 1 Bandar Lampung). *Skripsi Gelar Sarjana*. Universitas Negeri Raden Intan Lampung. hal. 62.

adalah data yang seharusnya memiliki hubungan yang linier. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ . Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Untuk mengujinya dalam penelitian ini digunakan uji Test for Linearity dengan bantuan komputer melalui program SPSS (*Statistical Package for Social Sciencer*).<sup>12</sup>

### 3. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui sejauh mana hubungan atau pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas (X) yang dalam hal ini adalah pengaruh gadget terhadap variabel terikat (Y) yang dalam hal ini adalah kedisiplinan. Dikatakan berpengaruh secara signifikan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  berarti terdapat pengaruh secara signifikansi antara variabel bebas terhadap variable terikat begitupun sebaliknya. Dalam pengujian data ini menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Sciencer*).

---

<sup>12</sup> Ibid.... hal 63