

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian

Metode penelitian adalah cara mencari kebenaran yang secara ilmiah., menurut Hadari Nawawi dan Mimi Martini, metode adalah cara untuk mencari kebenaran yang objektif. Kebenaran merupakan tujuannya, dan metode adalah caranya. Mencari kebenaran menggunakan metode mempunyai tujuan agar kebenaran yang ditemukan benar-benar dibuktikan secara ilmiah. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif dengan model *regresi linier* sederhana. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggunakan angka, yang berdasarkan pada *filsafat positifisme* (Sugiono 2010:14).

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menguji data yang sudah terkumpul lalu menganalisis data dengan metode deskriptif kuantitatif dengan metode regresi linier sederhana menurut (Sugiono 2010:14) penelitian kuantitatif berpegang teguh dengan filsafat positifisme. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang banyak berhubungan dengan angka. Mulai dari pengumpulan data, pengolahan data hingga penyajian data menggunakan angka. Penelitian ini berkiblat ke metode deskriptif kuantitatif yang hasilnya dibuktikan dengan angka – angka serta kejadian yang sebenarnya terjadi di lapangan secara akurat tentang pengaruh *game online* di MTs Muhaamadiyah Sigaluh Banjarnegara.

2. Variabel penelitian

Peneliti dalam kasus ini menggunakan dua variabel sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu :

- a. Variabel pengaruh *game online* (X) merupakan variabel independen
- b. Prilaku manajemen beribadah sholat 5 waktu siswa (Y) merupakan variabel dependen.

3. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada Juni 2019 yang bertempat di MTs Muhammadiyah Sigaluh Sigaluh Banjarnegara.

4. Sampel dan populasi

a. Sample

Sampel yang diambil peneliti dalam penelitian ini siswa MTs Muhammadiyah Sigaluh Sigaluh Banjarnegara dengan jumlah siswa yang dilibatkan sebanyak 50 siswa yang aktif bermain *game online*. Menurut Sugiono (2015:118) menyatakan bahwa sampel yang dilibatkan merupakan bagian dari suatu populasi yang memiliki karakteristik.

a. Populasi

Menurut Sugiono (2015:117) keseluruhan subyek yang ada dalam wilayah penelitian yang memiliki kriteria kaitannya dengan subyek dan obyek yang kemudian diteliti lalu ditarik kesimpulannya. Penelitian yang akan dilakukan pada juni 2019 populasinya siswa kelas VI MTs Muhammadiyah Sigaluh Sigaluh Banjarnegara.

5. Metode pengumpulan data

a. Angket

Merupakan kumpulan pertanyaan – pertanyaan yang di ajukan ke responden untuk mendapatkan informasi, dalam peneitian ini angket diberikan pada siswa guna mendapatkan informasi yang berhubungan dengan judul penelitian (Arikunto 2010:194)

Tabel 1. kisi-kisi angket bermain *game online*

Variabel	Aspek	Indikator	Favorebel	Unfavori abel	Jumlah
----------	-------	-----------	-----------	------------------	--------

Bermain game online	Intensitas bermain game online	<ul style="list-style-type: none"> • Saya suka bermain <i>game online</i> • Saya bermain <i>game online</i> karena ikut teman • Saya sering bermain <i>game online</i> 	1,2,14,18	5,6,11,	7
	Waktu bermain Game online	<ul style="list-style-type: none"> • Saya sering bermain <i>game online</i> • <i>Banyak waktu yg digunaakan</i> • <i>kapansaja</i> 	3,7,8,16	12,15	6
	Hobi siswa	<ul style="list-style-type: none"> • minat siswa • yang digemari 	4,9,10,13,17,	2	6
Jumlah					19

Tabel 2. kisi-kisi manajemen waktu beribadah sholat 5 waktu

Variabel	Aspek	Indikator soal	Favorebel	Unfavoriabel	Jumlah
Manajemen	Bisa membagi	<ul style="list-style-type: none"> • Menegtahui kewajiban • Melaksanakan 	1,4	3,6	4

waktu beribadah sholat 5 waktu	waktu	<ul style="list-style-type: none"> karena keadaran Tidak malas 			
	Khusuk dalam melaksanakan shalt	<ul style="list-style-type: none"> Bersungguh-sungguh beribadah Tatacara beribadah 	7,20	9	3
	Sering ke masjid	<ul style="list-style-type: none"> Kesadaran diri Melakukan karena tidak terpaksa 	21,22	12	3
	Mendahulukan kewajiban beribadah	<ul style="list-style-type: none"> Tepat waktu Langsung melaksanakan 	2,5,8	10	4
	Tidak melalaikan shalat	<ul style="list-style-type: none"> Malas beribadah Mengajak orang untuk beribadah Sering berjamaah 	11,13,17	15,16	5
	Takut berbuat dosa	<ul style="list-style-type: none"> Sholat dengan benar Ikhlas beribadah 	14,18	19	3
Jumlah					22

b. Wawancara

Proses pengumpulan data ini menggunakan lisan dengan cara mengajukan pertanyaan secara terstruktur yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data

menggunakan wawancara, digunakan wawancara apabila peneliti untuk menemukan permasalahan dan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Sugiyono (2015:319). Dalam wawancara ini peneliti membahas tentang bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap manajemen waktu beribadah siswa di MTs Muhammadiyah Sigaluh Banjarnegara, wawancara dilakukan terhadap guru wali kelas bagaimana pengaruh bermain *game online* yang berdampak kepada manajemen waktu beribadah dan bagaimana cara yang telah dilakukan guru untuk menanggulangi pengaruh buruk *game online* dikalangan siswa kelas.

c. Observasi

Melaksanakan teknik pengumpulan data menggunakan observasi harus memperhatikan beberapa faktor – faktor yang harus dipenuhi yaitu terus terang, jujur, apa adanya dan terus terang. Dalam hal ini peneliti dalam mengumpulkan pengumpulan data menyatakan terus terang pada sumber data tidak dibuat - buat, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Sugiyono (2015:312) Dalam proses pelaksanaannya peneliti melakukan observasi terhadap subyek dengan terus terang agar mendapatkan data yang sebenar – benarnya.

d. Dokumentasi

Merupakan catatan penelitian yang sudah dilakukan, dokumentasi merupakan catatan atau bahan tertulis, berkas bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu hasilnya akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh dokumen Sugiyono (2015:329).

6. Validitas dan Reilabilitas

a. Validitas

Validitas memiliki fungsi untuk mengukur sejauh mana instrument mapu mengukur suatu kasus yang perlu diukur. Validitas digunakan juga untuk mencari kevalidan data yang telah di ukur dengan instrument yang ada, variabel dianggap valid jika variabel tersebut memiliki korelasi yang signifikan berpengaruh dan dan dapat mengukur suatu kasus (Arikunto, 1993:225) rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i y_i - \sum_{i=1}^n x_i \sum_{i=1}^n y_i}{\sqrt{\left(n \sum_{i=1}^n x_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 \right) \left(n \sum_{i=1}^n y_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n y_i \right)^2 \right)}}$$

Keterangan

r_{xy}	: koefisien korelasi antara variable X dan variable Y
x_i	: nilai data ke-i untuk kelompok variable X
y_i	: nilai data ke-i untuk kelompok variable Y
n	: banyak data

Gambar 1. rumus validitas angket

b. Reliabilitas

Untuk mengetahui seberapa dapat dipercayainya suatu instrument merupakan fungsi dari reliabilitas (Silean Widyo, 2013:118).

Rumus :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan

r_{11} = Realibilitas \sum = Varians butir

$K = \text{Banyak pertanyaan}$ $\sigma_t^2 = \text{Varians total}$

Rumus menghitung varians total

$$s_t^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan $s_t^2 = \text{Total varians}$ $N = \text{Responden Total}$.

7. Teknik Analisis Data

Analisi data disini menggunakan program SPSS, dalam proses analisis data memiliki beberapa langkah yaitu

- a. Analisis deskriptif, anlisi ini berfungsi untuk menganalisis variabel X dan Y untuk mencari jawaban rumusan masalah pertama dan ke dua.
- b. Asumsi klasik
 - 1) Uji normalitas data
 - 2) Auto Korelasi
- c. Pengujian hipotesis, untuk menjawab hasil hipotesis atau rumusan masalh ke tiga akan di uji menggunakan teknik regresi linier sederhana.