

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan penulis menggunakan jenis pendekatan kuantitatif. Paradigma penelitian kuantitatif yaitu penekanan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel dengan angka serta melakukan analisis data secara statistik.¹ Penelitian ini menggunakan aplikasi berupa SPSS 26.0 for windows, yang merupakan aplikasi pengolah data statistik yang dipercaya dengan cepat dan tepat, dalam mendapatkan hasil analisis. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian korelasional (*correlational studies*) yaitu penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu bermain *game online* (variabel X1), minat belajar (variabel X2) dan prestasi belajar (variabel Y).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas : obyek/subyek dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.² Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri yang berjumlah 427 orang.

¹ Sukaesih, Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2015)24-40.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019) hlm -94.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik populasi. Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah teknik acak sederhana "Random Sampling", yaitu teknik pengambilan sampel dari anggota populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi.³

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel menggunakan rumus slovin untuk memperoleh data yang valid dan terbatas dalam jumlah keseluruhan, sehingga dapat dilakukan analisis yang efektif dan efisien.

Berikut Rumus Slovin :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n : ukuran sampel / jumlah responden

N : ukuran populasi

e : batas toleransi kesalahan (error)

Dari populasi berjumlah 427 peserta didik maka dapat dihitung besaran sampel yang akan digunakan sebagai berikut :

$$n = \frac{427}{1+427(0,1)^2}$$

$$= \frac{427}{5,27} = 81,024 \text{ dibulatkan menjadi } 82 \text{ subjek}$$

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)21-52.

Berdasarkan perhitungan sampel tersebut, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 82 peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh suatu data yang bisa dipertanggungjawabkan dan untuk menjawab masalah penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 teknik berupa Kuesioner dan dokumentasi, sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang diteliti. Observasi terdiri dari aktivitas mengamati kejadian, dan aktifitas mencatat apa yang diamati, dan objek dari observasi adalah tingkah laku.⁴ Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi tempat penelitian dan aktifitas subjek. Pada tahap observasi ini penulis melakukan wawancara terhadap salah satu guru PAI untuk mengetahui Intensitas bermain game serta minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X SMK PGRI 2 Kediri.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah sebuah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Kuesioner biasanya berisi kumpulan pernyataan maupun pertanyaan terstruktur yang dirancang untuk menggali pendapat, perilaku, atau karakteristik responden terkait topik atau isu tertentu. Menurut Sugiyono, angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada

⁴ Sulisworo. K , Irfan F, *Observasi Psikologi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015).

responden untuk dijawab.⁵ Dalam penelitian ini, peneliti memberikan angket lewat link dengan menggunakan bantuan software google form yang disebarkan kepada peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri untuk menggali data tentang intensitas bermain *game online* dan minat belajar yang berupa pernyataan kepada responden dengan memberi tanda centang pada jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku ataupun sebagainya. Penulis menggunakan metode ini untuk memperoleh informasi tentang penelitian terdahulu yang membahas pengaruh intensitas bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar peserta didik serta untuk memperoleh data mengenai gambaran umum objek penelitian yang meliputi visi, misi dan tujuan SMK PGRI 2 Kediri, profil SMK PGRI Kediri, sejarah singkat berdirinya SMK PGRI 2 Kediri, letak geografis SMK PGRI 2 Kediri, dan data jumlah peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan instrumen berupa Kuesioner untuk memperoleh informasi tentang intensitas bermain *game online* dan minat belajar.

1. Angket / Kuesioner

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang akan diharapkan dari

⁵ Puji Anugrah, "Identifikasi Tingkat Perilaku Agresif Peserta didik Di MAN 1 Padang Panjang," 2020, 11, <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/18809>.

responden. Instrumen yang digunakan yakni angket jenis tertutup dengan menggunakan skala likert. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert yang mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif berupa kata-kata.⁶ Berdasarkan pendapat tersebut, maka instrumen angket dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk checklist (mendaftar) dengan masing-masing pernyataan akan diberi empat alternatif jawaban persetujuan atau kesesuaian. Berikut kategori penskoran dari pernyataan yang tersedia dalam angket :

Tabel 3.1 Kategori Skala likert

Jawaban	Skor
Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan penulis untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian seperti dokumen, catatan harian, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai gambaran umum objek penelitian yang meliputi visi, misi dan tujuan SMK PGRI 2 Kediri, identitas SMK PGRI 2 Kediri, sejarah singkat berdirinya SMK PGRI 2 Kediri, letak geografis SMK PGRI 2 Kediri, dan data jumlah peserta didik kelas X SMK PGRI 2 Kediri.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber

⁶ Indragiri, *Kecerdasan Optimal* (Yogyakarta, 2010).

data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data tes, dilakukan dua tahapan, yaitu uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

1. Uji Prasyarat Analisis Data Tes

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan beberapa uji prasyarat statistik untuk menentukan rumus statistik yang akan digunakan dalam uji hipotesis tersebut yaitu :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Teknik yang digunakan untuk uji normalitas adalah kolmogorov – smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Pada Uji Prasyarat Normalitas Kolmogorov- Smirnov ini sebelum data dianalisis lebih lanjut, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan pada masing-masing variabel yaitu “Pengaruh intensitas bermain *game online* dan minat terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 di Kediri” Perhitungan menggunakan analisis Kolmogorov -Smirnov. Dengan ketentuan, apabila nilai Sig. lebih besar dari 0,05 pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$, maka data dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah hubungan antara dua variabel yang diketahui memiliki sifat linier atau tidak. Dalam analisis regresi dan korelasi, uji linieritas sangat penting karena memungkinkan analisis yang lebih akurat dan valid.

Tujuan dari uji linieritas adalah untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel independen dan dependen memiliki sifat linier, yang dapat didefinisikan sebagai hubungan yang bisa dinyatakan oleh suatu garis lurus dalam rentang variabel independen yang diberikan.⁷ Uji linearitas merupakan pra syarat penggunaan analisis regresi dan korelasi. Linearitas akan terpenuhi dengan asumsi apabila plot antara nilai residual terstandarisasi dengan nilai prediksi terstandarisasi tidak membentuk suatu pola tertentu atau random.

c. Uji Validitas

Menurut Sugiyono, Validitas (Keabsahan) adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur.⁸ Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS versi 26 dengan rumus Pearson Product Moment. Korelasi product moment menggunakan rumus berikut:

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi

x = variabel yang mempengaruhi

y = variabel yang dipengaruhi

n = jumlah sampel

⁷ Alberth Supriyanto Manurung, "Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 31 Jakarta," *Jurnal Guru Kita* 4, no. 3 (2020): 2.

⁸ Sugiono, Noerdjanah Noerdjanah, dan Afrianti Wahyu, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (4 Mei 2020): 55–61, <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>.

Pengambilan keputusan untuk menentukan item yang valid menggunakan r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} . Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan valid. Akan tetapi jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item tersebut dikatakan tidak valid.

d. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Pengujian reliabilitas instrumen intensitas bermain *game online* dan minat belajar menggunakan rumus Cronbach Alpha.

Berikut rumus reliabilitas metode Cronbach Alpha :

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

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = jumlah soal

$\sum S_i^2$ = jumlah varian skor soal

S^2 = varian total

Instrumen dikatakan reliabel apabila $\alpha \geq 0,60$. Sebaliknya, jika $\alpha < 0,60$ maka instrumen tersebut dinyatakan tidak reliabel. Untuk menentukan kriteria indeks reliabilitas adalah sebagai berikut:⁹

Tabel 3.2 Kriteria Indeks Reliabilitas

No.	Interval	Kriteria Keandalan
1	<0,200	Sangat Lemah

⁹ Singarimbun, Masri dan Sodyan Efendi, *Metode Penelitian Survey* (Jakarta: LP3ES, 1995).

2	0,200-0,399	Lemah
3	0,400-0,599	Cukup Lemah
4	0,600-0,799	Kuat
5	0,800-1,00	Sangat Kuat

e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui Pengaruh intensitas bermain *game online* dan minat belajar terhadap prestasi belajar PAI peserta didik kelas X di SMK PGRI 2 Kediri. Pengujian hipotesis menggunakan:

1. Regresi Linier Berganda

Regresi linier berganda merupakan model persamaan yang menjelaskan hubungan satu variabel tak bebas/ response (Y) dengan dua atau lebih variabel bebas/predictor (X_1, X_2, \dots, X_n).¹⁰

Dalam penelitian ini, regresi digunakan untuk menentukan prestasi belajar (Y) yang disebabkan oleh intensitas bermain *game online* (X_1) dan minat belajar (X_2).

Rumus persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan:

Y = prestasi belajar

a = konstanta

b = koefisien regresi

X_1 = intensitas bermain *game online*

X_2 = minat belajar

¹⁰ I. Made Yuliara, "Regresi linier berganda," *Denpasar: Universitas Udayana*, 2016, https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_1_dir/5f0221d2b0bb7ced1d61798fab7f4ad3.pdf.

Dalam Perhitungan regresi linier berganda ini menggunakan bantuan SPSS versi 26. Hasil SPSS muncul dalam bentuk tabel dan histogram. Untuk mengetahui apakah variabel bebas secara simultan atau bersama sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari alpha 0,05 maka H_a diterima. Akan tetapi jika nilai signifikansi lebih besar dari alpha 0,05 maka H_a ditolak.

f. Uji Koefisien Determinasi

Analisis determinasi dalam digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas (X_1 dan X_2) secara serentak terhadap variabel terikat (Y). Jadi, jika nilai hitung semakin mendekati angka 1, maka hubungan antar variabel semakin baik dan begitu juga sebaliknya, jika nilai antar variabel semakin menjauhi angka 1, maka hubungan antar variabel semakin tidak baik. Koefisien ini menunjukkan seberapa besar persentase variasi variabel bebas yang digunakan dalam model mampu menjelaskan variasi variabel terikat. Perhitungan uji koefisien determinasi menggunakan bantuan SPSS versi 26 yang hasilnya bisa dilihat pada bagian tabel Model Summary.

