

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Deskriptif adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono. 2013:207).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, artinya semua informasi atau data penelitian diwujudkan dalam bentuk angka yang dianalisis dengan statistik dan hasilnya dideskripsikan. Penelitian Korelasional bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasi.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SD Muhammadiyah Karangajen II Kota Yogyakarta. Peneliti memilih melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Karangajen II karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah unggul dan islami yang ada di Yogyakarta. Di mana teknologi mulai dikenalkan di kalangan anak-anak.

Selain itu, seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, maka sedikit banyak memberi dampak pada kehidupan sosial, agama bahkan dunia pendidikan. Seperti halnya siswa di SD tersebut yang sangat

gemar menggunakan komputer maupun *gadget* untuk sekedar bermain *game online* dalam kesehariannya.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang digunakan sebagai acuan penelitian, yaitu:

1. Jenis Variabel

a. Variabel *Independen*:

Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2013:61). Dalam penelitian ini yang termasuk variabel independen adalah *game online*.

b. Variabel *Dependen*:

Variabel *Dependen*: sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2010:61). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel *dependen* adalah motivasi belajar.

2. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan menafsirkan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan beberapa penjelasan tentang beberapa istilah agar lebih *efektif* dan operasional. Berikut ini adalah definisi operasional dari ke dua variabel.

c. *Game online* atau sering disebut *online games*, adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan didalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) yang bisa dimainkan oleh banyak orang. Pengaruh *game online* bisa berbentuk tingkat bermain *game online*, *game online* yang digemari, dan waktu bermain.

d. Motivasi belajar, adalah keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri seseorang maupun dari luar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini berupa tekun dalam menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat dalam bermacam masalah, lebih senang bekerja sendiri, cepat bosan dengan tugas yang rutin (berulang-ulang), dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah.

3. Indikator

Untuk memudahkan dalam pembuatan angket pada penelitian ini, maka perlu ditentukan indikator dari setiap variabel. Adapun indikator dari variabel dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

a. Indikator dari variabel pengaruh *game online*, menurut sebuah penelitian (Angela, 2013:536) menyatakan bahwa terdapat 3 kategori yang mempengaruhi motivasi belajar:

- 1) Intensitasin bermain *game online*.
- 2) Waktu bermain
- 3) *game online* yang digemari

b. Indikator variabel motivasi belajar, menurut (Sardiman. 2010:83), mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- 1) Tekun menghadapi tugas, (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), artinya tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.

- 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang efektif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

D. Subjek Penelitian

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010:173). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dan VI di SD Muhammadiyah Karangkejen II Kota Yogyakarta yang berjumlah 151 siswa.

Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Dari populasi kelas V dan VI yang berjumlah 151, peneliti hanya mengambil sebagian populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random* (acak) sebagaimana yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2010:175) bahwa “apabila jumlah subjek populasi yang diteliti lebih dari 100, maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih”.

Maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 50 siswa dari jumlah keseluruhan kelas V dan VI tahun 2017-2018 dengan teknik genap ganjil.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sukmadinata, 2012:219). Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket ini terdiri dari dua pernyataan yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Skala penilaian yang digunakan yaitu skala 4. (Widoyoko, 2013;106), berpendapat bahwa “skala empat lebih baik karena dengan skala empat responden tidak memiliki peluang untuk bersikap netral sehingga responden dipaksa untuk menentukan sikap terhadap pernyataan atau pertanyaan dalam instrumen”.

Tabel 3.1
Kisi-kisi instrumen penelitian pengaruh *game online*

Variabel	Indikator Soal	Pertanyaan	Pertanyaan	JML
		Positif	Negatif	
	Intensitas bermain	1, 6, 11, 16, 21	7, 12,17, 22, 26	10
	Waktu bermain	3, 8, 13, 9, 28	18, 14, 19,24, 27	10
	Yang digemari	4, 10, 15, 20, 29	2, 5, 23, 25, 30	10

Tabel 3.2
Kisi-kis instrumen penelitian motivasi belajar

Variabel	Indikator Soal	Pertanyaan	Pertanyaan	JML
		Positif	Negatif	
	Tegu dalam menghadapi tugas	1, 8, 15, 22	5, 12, 19	7
	Ulet menghadapi kesulitan	2, 9, 16, 23	6,13, 20	7
	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3, 10,17, 24	7,14, 21	7

	Cepat bosan dengan tugas yang rutin	11, 18,33,40	4, 26, 25	7
	Lebih senang bekerja mandiri	34,36, 43, 50	27, 29, 41	7
	Dapat mempertahankan pendapatnya	30,, 35, 37, 42	28, 44, 51	7
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	31, 38,45,52	47, 49, 55	7
	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	32, 39, 46, 53	48,54, 56	7

2. Wawancara

Wawancara atau interview merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Adakalanya juga wawancara dilakukan secara kelompok (Sukma-

dinata, 2012:216). Adapun Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara dengan tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2017:140).

3. observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2012:220).

F. Instrumen Penelitian

Dalam suatu penelitian, seorang peneliti harus menggunakan alat ukur yang baik, yang biasanya disebut dengan instrumen penelitian. Menurut (Widoyoko, 2013:51), “instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran”. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto, 2013:203).

Sebelum instrumen digunakan untuk dijadikan alat ukur suatu penelitian, maka instrumen diuji terlebih dahulu (*tryout*), yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan (*validitas*) dan tingkat keandalan (*reliabilitas*)

dari instrumen penelitian tersebut (Arikunto, 2010: 212). Untuk menguji tingkat validitas dan reliabilitas item juga digunakan alat ukur dengan taraf nyata signifikan sebesar 5% agar item alat ukur tersebut benar-benar dapat digunakan untuk mengukur fenomena yang terjadi.

Validitas Instrumen

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

Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 17 *for windows*. Untuk proses uji validitas ini menggunakan uji korelasi *pearson product moment*, yaitu dengan melihat korelasi antara skor total setiap variabel dengan skor item pertanyaan kuesioner. Dalam hal ini masing-masing pertanyaan dari variabel pengaruh *game online* akan dikorelasikan dengan skor total variabel tersebut. Demikian juga berlaku untuk variabel motivasi belajar siswa (Nazaruddin, 2005:113).

Uji coba instrumen dalam penelitian ini dilakukan di SD N 1 Lempuyangan Kota Yogyakarta. Subjek yang dipilih untuk uji coba ini sebanyak 30 siswa kelas V.

Langkah selanjutnya setelah mendapatkan korelasi yaitu membandingkan dengan r_{tabel} ketentuannya seperti berikut ini:

- a. Jika t hitung $>t$ tabel maka alat ukur atau instrument penelitian yang digunakan adalah valid.
- b. Jika t hitung $<t$ tabel maka alat ukur atau instrument penelitian yang digunakan adalah tidak valid.

Tabel 3.3
Hasil Uji Pertama Validitas pengaruh *game online*

No	t tabel	t hitung	Keterangan
1	0,349	0, 791	Valid
2	0,349	0, 533	Valid
3	0,349	0, 703	Valid
4	0,349	0, 483	Valid
5	0,349	0, 056	Tidak Valid
6	0,349	0, 494	Valid
7	0,349	0, 506	Valid
8	0,349	0 676	Valid
9	0,349	0, -547	Tidak Valid
10	0,349	0, 431	Valid
11	0,349	0, 672	Valid
12	0,349	0, -376	Tidak Valid
13	0,349	0, 494	Valid
14	0,349	0, 556	Valid
15	0,349	0, 499	Valid
16	0,349	0, 596	Valid

17	0,349	0, -189	Tidak Valid
18	0,349	0, 668	Valid
19	0,349	0, -405	Tidak Valid
20	0,349	0, 698	Valid
21	0,349	0, 573	Valid
22	0,349	0, 447	Valid
23	0,349	0, 595	Valid
24	0,349	0, 106	Tidak Valid
25	0,349	0, -106	Tidak Valid
26	0,349	0, 741	Valid
27	0,349	0, -099	Tidak Valid
28	0,349	0, 638	Valid
29	0,349	0, 693	Valid
30	0,349	0, 352	Valid

Berdasarkan tabel diatas terdapat 22 item yang dinyatakan valid dan 8 item yang tidak valid yaitu pada soal no 5, 9, 12, 17, 19, 24, 25, dan 27 karena korelasi butir tersebut berada di bawah t tabel. Untuk 8 item yang tidak valid akan dihilangkan atau digugurkan. Kemudian 22 item yang valid digunakan untuk perhitungan selanjutnya.

Tabel 3.4
Uji pertama validitas motivasi belajar

No	t tabel	t hitung	Keterangan
1	0,349	0,479	Valid
2	0,349	0,454	Valid
3	0,349	0,491	Valid
4	0,349	0,545	Valid
5	0,349	0,528	Valid
6	0,349	0,222	Tidak Valid
7	0,349	0,210	Tidak Valid
8	0,349	0,717	Valid
9	0,349	0,120	Tidak Valid
10	0,349	0,157	Tidak Valid
11	0,349	0,567	Valid
12	0,349	0,550	Valid
13	0,349	0, -138	Tidak Valid
14	0,349	0,193	Tidak Valid
15	0,349	0,183	Tidak Valid
16	0,349	0,326	Tidak Valid
17	0,349	0,261	Tidak Valid
18	0,349	0,028	Tidak Valid
19	0,349	0,312	Tidak Valid
20	0,349	0,666	Valid
21	0,349	0,474	Valid

22	0,349	0,433	Valid
23	0,349	0,645	Valid
24	0,349	0,654	Valid
25	0,349	0,-307	Tidak Valid
26	0,349	0,-201	Tidak Valid
27	0,349	0,-377	Tidak Valid
28	0,349	0,082	Tidak Valid
29	0,349	0,436	Valid
30	0,349	0,517	Valid
31	0,349	0,443	Valid
32	0,349	0,160	Tidak Valid
33	0,349	0,168	Tidak Valid
34	0,349	0,-065	Tidak Valid
35	0,349	0,133	Tidak Valid
36	0,349	0,207	Tidak Valid
37	0,349	0,357	Valid
38	0,349	0,160	Tidak Valid
39	0,349	0,552	Valid
40	0,349	0,-255	Tidak Valid
41	0,349	0,168	Tidak Valid
42	0,349	0,226	Tidak Valid
43	0,349	0,522	Valid

44	0,349	0,376	Valid
45	0,349	0,262	Tidak Valid
46	0,349	0,202	Tidak Valid
47	0,349	0,276	Tidak Valid
48	0,349	0,672	Tidak Valid
49	0,349	0,351	Valid
50	0,349	0,298	Tidak Valid
51	0,349	0,498	Valid
52	0,349	0,217	Tidak Valid
53	0,349	0,468	Valid
54	0,349	0,275	Tidak Valid
55	0,349	0,400	Valid
56	0,349	0,287	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas terdapat 24 item yang dinyatakan valid dan 31 item yang tidak valid yaitu pada soal no6, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 25, 26, 27, 28, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 40, 41, 42, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 54, dan 56 karena korelasi butir tersebut berada di bawah t tabel. Untuk 32 item yang tidak valid akan dihilangkan atau digugurkan. Kemudian 24 item yang valid digunakan untuk perhitungan selanjutnya.

Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan suatu alat ukur tentang derajat keajegan alat ukur dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Maksudnya suatu instrumen dapat dikatakan mempunyai tingkat keandalan yang tinggi apabila instrumen tersebut dapat memberikan keajegan hasil dalam setiap pengukuran.

Dalam penelitian ini uji keandalan instrumen menggunakan uji keandalan teknik Alpha Cronbach, yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 17 *for windows*. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil koefisien reliabilitas instrumen dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha $\geq 0,6$. Adapun ketentuan reliabel atau tidaknya instrumen sebagai berikut:

- a. Apabila nilai Cronbach Alpha $\geq 0,6$, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- b. Apabila nilai Cronbach Alpha $\leq 0,6$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel

Tabel 3.5
Hasil Uji pertama reliabilitas pengaruh *game online*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.801	30

Tabel 3.6
Hasil uji pertama reliabilitas motivasi belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.792	56

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan bantuan software statistik yaitu *statistical Product and service solution (SPSS)* versi 17. Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk menguji hipotesis, Pada penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis Statistik 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 tiga tahap yaitu :

- a. Editing, yaitu memeriksa kelengkapan dan pengisian angket yang berhasil dikumpulkan,
- b. Skoring, yaitu tahap untuk menentukan skor dalam hasil penelitian, tetapkan bahwa untuk responden yang menjawab diberi bobot nilai sebagai berikut:

Tabel 3.7
Bobot nilai dalam angket

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

- c. Tabulating, yaitu mentabulasi data jawaban yang berhasil dikumpulkan kedalam tabel yang telah disediakan. setelah pengumpulan data dilakukan, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut dengan menganalisis kuantitatif secara deskriptif 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 (Penggunaan *Gadget*) terhadap variabel Y (Pengamalan Ibadah Shalat

Mahasiswa PAI), Penelitian menggunakan rumus regresi linier sederhana sebagai berikut (Arikunto, 2013:338).

$$Y = a + bx$$

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 :

apabila $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

apabila $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak