

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 METODE PENELITIAN

3.1.1 Pendekatan

Pendekatan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif akan nampak dari teknik pengumpulan data yaitu angket/kuesioner untuk menjelaskan tentang ada-tidaknya korelasi antara X dan Y

3.1.2 Operasionalisasi Konsep

Dalam penelitian ini ada beberapa konsep penelitian yang perlu dioperasionalkan, yaitu :

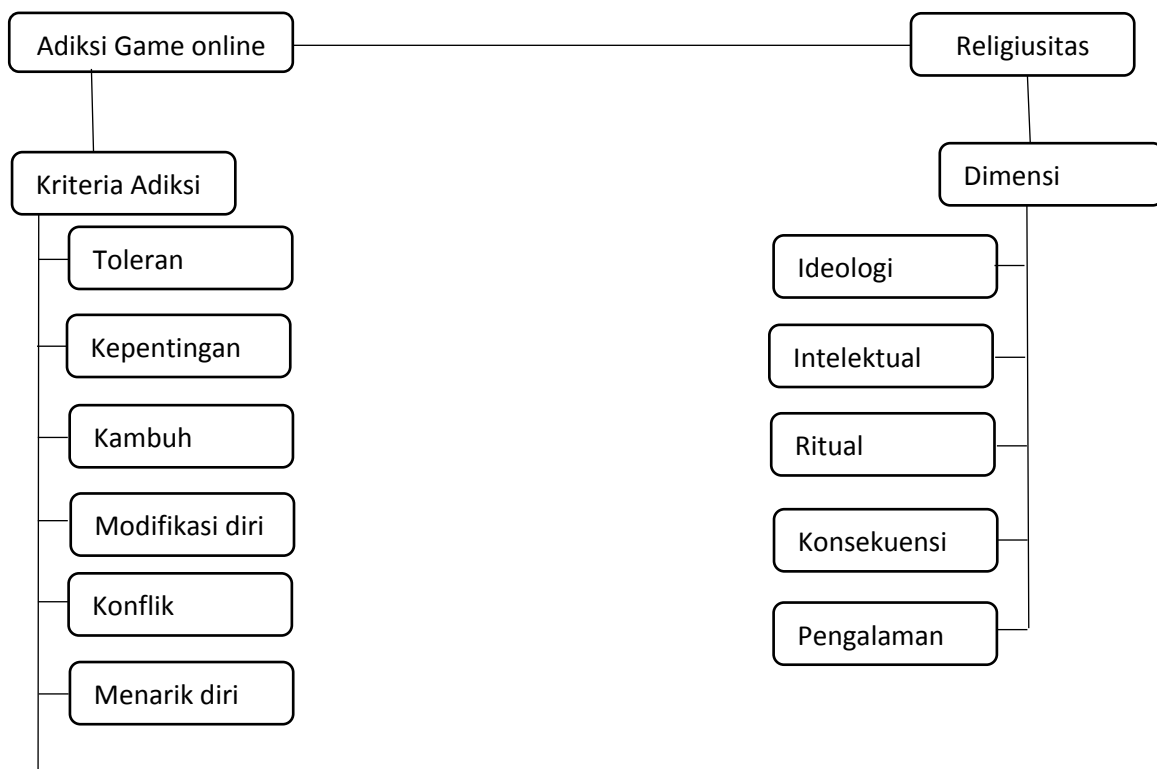
Tabel 3.1
Operasionalisasi Konsep

Konsep	Indikator/Variabel Penelitian	Sub Indikator/Sub Variabel
Adiksi game Online	Toleransi	a. Waktu bermain game kian hari semakin meningkat b. Sulit untuk berhenti ketika sudah bermain game c. Bermain game lebih lama daripada yang direncanakan
	Kepentingan	a. Selalu memikirkan game sepanjang hari b. Menghabiskan waktu luang untuk bermain game
	Kambuh	a. Selalu muncul rasa ingin bermain game b. Gagal ketika mencoba mengurangi bermain game

	Modifikasi Mood	<ul style="list-style-type: none"> a. Bermain game sampai melupakan kegiatan lainnya b. Bermalas-malasan dengan kegiatan selain game c. Lupa pada kewajiban
	Masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengabaikan kegiatan penting lainnya b. Lebih senang bermain game daripada dengan sekitarnya
	Konflik	<ul style="list-style-type: none"> a. Bertengkar dengan orang lain karena game b. Mengabaikan teman atau orang lain yang didekatnya
	Menarik Diri	<ul style="list-style-type: none"> a. Mementingkan game daripada menjalin hubungan dengan orang sekitar b. Merasa lebih menarik bermain game ketimbang berkumpul bersama keluarga
Religiusitas	Dimensi Ideologis	<ul style="list-style-type: none"> a. Yakin terhadap agama yang dianut b. Beriman kepada Allah dan mematuhi apa yang diperintahkan dan menjauhi yang dilarang c. Saya yakin pada rukun islam dan iman
	Dimensi Intelektual	<ul style="list-style-type: none"> a. Faham terhadap ajaran agama yang dianutnya b. Banyak mengerti isi dari Al Quran

	Dimensi Ritual	<p>a. Tidak pernah meninggalkan sholat</p> <p>b. Selalu berdoa kepada Allah</p> <p>d. Merasa takut dan gelisah ketika meninggalkan sholat</p>
	Dimensi Pengalaman	<p>a. Merasa dekat dengan Allah ketika sering beribadah</p> <p>b. Selalu mengambil hikmah dari setiap peristiwa yang menimpa</p>
	Dimensi Konsekuensi	<p>a. Selalu bersikap sopan kepada orang tua</p> <p>b. Senang ketika membantu orang lain</p> <p>c. Selalu menepati janji yang dibuat</p>

3.1.3 Kerangka Penelitian



Masalah

3.1.4 Populasi dan Sampel

3.1.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul kelas IV dan V dengan total keseluruhan 69 responden.

Adapun populasi subyeknya adalah: siswa bergama islam, pernah atau sering bermain game online, tinggal di Kecamatan Tamantirto, Kasihan, Bantul, anak kelas IV sampai dengna V, anak yang masih mengenyam pendidikan sekolah dasar.

3.1.4.2 Sampel

Sampel daerah dalam penelitian ini akan diambil menggunakan teknik random sampling dengan cara undian, sampel yang akan diambil sebesar 90% dari jumlah populasi daerah. Terdiri dari 42 responden pada kelas IV dan 19 responden dari kelas V. analisis lapangan adalah menggunakan *random sampling*, yakni mendapatkan data melalui teknik pengumpulan data dengan wawancara, penyebaran kuesioner dan dokumentasi secara acak untuk mendapatkan sampel objek penelitian.

3.1.4.3 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data yakni di SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul serta wawancara kepada anak kelas IV dan V di SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul.

3.1.4.4 Kuesioner

Penelitian ini menggunakan angket untuk memperkuat data tentang pengaruh game online terhadap perilaku dan keagamaan anak. Angket tersebut

akan diajukan kepada anak yang berada di kelas IV dan V dan masih mengenyam di pendidikan sekolah dasar.

Pertanyaan-pertanyaan dalam angket akan digunakan teknik tertutup dengan pilihan ganda yaitu responden harus memilih salah satu dari beberapa pilihan.

3.1.4.5 Dokumentasi

Penelitian ini juga akan menggunakan teknik dokumentasi. Misalnya tentang data gambaran umum warung game online, nama anak yang sering bermain dan kegiatan yang ada didalam warung game online. Ataupun anak yang bergerombol bermain game online via gawai di tempat-tempat tertentu.

3.1.4.6 Wawancara

Penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara untuk mendapatkan data yang sekiranya tidak didapat melalui penyebaran kuesioner. Misalkan mewawancarai guru, wali kelas dan siapapundalam sekolah tersebut yang bersinggungan langsung dengan anak.

3.1.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas dan rabilitas terkait dengan pengukuran instrument.

Validitas: Validitas dalam penelitian ini terkait dengan:

3.1.5.1 Seberapa jauh alat ukur dapat mengungkap dengan jitu gejala yang akan diteliti, dan seberapa jauh alat ukur itu dapat menunjukkan dengan benar atau sah gejala yang akan diteliti.

3.1.5.2 Dengan demikian validitas yang terkait dengan aspek (1) kejitian (ketetapan) pengukuran dan (2) ketelitian (keseksamaan, kecermatan)

Reliabilitas: Reliabilitas dalam penelitian ini terkait dengan:

3.1.5.3 Kemantapan sekor atau keajegan (konstan) hasil pengukuran.

3.1.5.4 Penting diperhatikan karena mempengaruhi stabilitas reading. Yakni jika instrumen dilakukan secara terus menerus kepada responden akan menghasilkan hasil yang sama.

Penentuan Reliabilitas: untuk menentukan apakah sebuah instrumen itu reliabilitas, peneliti dapat melakukan: (1) perbandingan hasil pengukuran yang dilakukan berulang-ulang pada sejumlah subyek yang sama. (2) untuk dicari koefisien korelasi antara hasil pengukuran pertama dan berikutnya.

Alat ukur dianggap reliabel jika dalam hitungan yang 1 dan seterusnya menunjukkan korelasi atau gejala/ciri gejala yang diukur tidak berubah.

3.1.6 Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik statistik inferensial, yakni analisis statistik yang berusaha menghubungkan antara dua variabel.. Atau mudahnya penulis akan menggunakan aplikasi berbasis analisis statistik regresi. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 25, karena SPSS merupakan aplikasi yang didesain untuk analisis data penelitian dengan pendekatan kuantitatif.

3.1.6.1 Statistik Deskriptif

Merupakan data statistik yang mendeskripsikan obyek yang diteliti melalui data sampel dan populasi sehingga akan terlihat gambaran umum dari suatu data awal, misal, rata-rata, jumlah maksimal dan minimal ataupun persentase.

Penyajian data pada statistik deskriptif menggunakan tabel dan distribusi frekuensi untuk menjelaskan hasil olahan data

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Banyaknya Responden

3.1.6.2 Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel ini disusun ketika jumlah data yang disajikan cukup banyak. Tabel dibuat untuk mempermudah tahap pengujian pada uji-uji yang harus dilakukan.

3.1.6.3 Menyusun Interval Kelas

Dalam perhitungan untuk menentukan kecenderungan instrumen kuesioner digunakan batasan-batasan sebagai berikut:

3.1.6.3.1 Nilai Rata-Rata Ideal (Mi)

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor ideal tertinggi} + \text{skor ideal terendah})$$

3.1.6.3.2 Standar Deviasi Ideal (Sdi)

$$Sdi = \frac{1}{6} (\text{skor ideal tertinggi} - \text{skor ideal terendah})$$

3.1.6.3.3 Nilai Rendah

$$\text{Nilai Rendah} = x < Mi - 1(Sdi)$$

3.1.6.3.4 Nilai Sedang

$$\text{Nilai sedang} = Mi + 1(Sdi) > x \geq Mi - 1(Sdi)$$

3.1.6.3.5 Nilai Tinggi

$$\text{Nilai tinggi} = x \geq Mi + 1(Sdi)$$

3.1.6.4 Regresi Linier Sederhana

Uji ini digunakan untuk mengetahui hubungan fungsional antara satu variabel independen pada satu variabel dependen. Analisis persamaan regresi linear sederhana dan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS 25, dengan rumus (Basuki, Yuliadi, 2014: 95) :

$$Y = a + b_1 X_1 + e$$

Keterangan:

Y : Dependent Variabel

a : konstanta

b_1 : koefisien regresi X_1

e : Residual / error

Kemudian pada analisis statistik regresi diperlukan untuk mengumpukan data dengan pengujian, seperti uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas, uji korelasi dan uji hipotesis untuk menghasilkan data yang baik.

3.1.7 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 3.1.7.1 H_0 : Adiksi bermain game online tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul
- 3.1.7.2 H_1 : Adiksi bermain game online memiliki pengaruh yang signifikan pada tingkat religiusitas siswa SD Muhammadiyah Tamantirto, Kasihan, Bantul