

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode penelitian kuantitatif, jenis deskriptif dengan model korelasional. Penelitian kuantitatif merupakan model penelitian yang digunakan untuk menguji teori tertentu dengan cara meneliti antar instrumen. Variabel diukur menggunakan instrumen tertentu sehingga menghasilkan data yang berupa angka-angka dan dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik (Creswell, 2012: 5).

2. Konsep dan Variabel Penelitian

a. Penegasan Konsep

1. Penggunaan *Game Online* merupakan *game* yang bisa dimainkan dengan banyak pemain dalam waktu bersamaan secara *online*.
2. Minat membaca Al-Qur'an adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan suatu aktivitas kegiatan membaca Al-Qur'an.

b. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yang digunakan sebagai acuan penelitian, yaitu:

1) 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 penggunaan *game online*.

Indikator:

- a) Frekuensi bermain *game online*
 - b) Waktu bermain *game online*
 - c) Permainan yang digemari
- 2) 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 Minat membaca Al-Qur'an.

Indikator:

- a) Berkeinginan untuk membaca
- b) Mempunyai kebiasaan dalam membaca
- c) Memanfaatkan setiap peluang waktu dengan membaca

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Magelang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiono, 2013:18). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan *simple random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi itu (Sugiono, 2013: 120). Pengambilan sampel penelitian ini berdasarkan pendapat Arikunto (2000: 114) yang menyatakan:

(.....) Untuk sekedar ancer-ancer, maka apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penentuannya penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15%, 20-25%, 50-55%, atau lebih seterusnya.

Adapun pengambilan sampel ditampilkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa	20% Untuk Sampel
X IPA 1	34	7
X IPA 2	32	6
X IPA 3	32	6
X IPA 4	32	6
X IPA 5	32	6
X IPS 1	34	7
X IPS 2	34	7
X IPS 3	34	7
Jumlah	264	52

Populasi dalam penelitian berjumlah 264 siswa. Jumlah populasi sampel yang melebihi 100, peneliti mengambil perhitungan 20% dari jumlah tersebut sehingga diperoleh 52 siswa dengan mengambil sampel dari setiap kelas.

b. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Dukun yang berada di alamat: Jalan Musuk, Kecamatan Dukun, Kabupaten Magelang, Indonesia 56482.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dari lapangan yang akurat peneliti menggunakan beberapa teknik. Adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain:

a. 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. Pada pernyataan positif diberi nilai (4) sangat setuju, (3) setuju, (2) tidak setuju, (1) sangat tidak setuju dan pernyataan negatif diberi nilai (1) sangat setuju, (2) setuju, (3) tidak setuju, (4) sangat tidak setuju.

Angket atau instrumen pengumpulan data ini berisi pernyataan dari dua variabel penelitian yakni penggunaan *game online* dan minat membaca Al-Qur'an. Untuk lebih jelas lihat pada tabel 3.2 dan tabel 3.3 di bawah ini.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penggunaan *Game Online*

INDIKATOR PENGGUNAAN <i>GAME ONLINE</i>	ASPEK-ASPEK	ITEM	
		Positif	Negatif
Frekuensi bermain <i>game online</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memiliki tingkat kesenangan atau hobi dalam bermain <i>game</i> - Siswa memiliki tinggi rendahnya intensitas saat bermain <i>game</i> tersebut 	1, 2, 3, 6, 8, 10	4, 5, 7, 9
Waktu bermain <i>game online</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa akan meluangkan waktu untuk bermain <i>game</i> 	11, 12, 15, 16, 18, 19	13, 14, 17, 20
Permainan atau <i>game</i> yang digemari	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis-jenis permainan yang sangat digemari - <i>Game</i> yang melatih kecerdasan - <i>Game</i> yang mengandung unsur kekerasan 	21, 24, 25, 26, 28, 29	22, 23, 27, 30

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Minat Membaca Al-Qur'an

INDIKATOR	ASPEK-ASPEK	ITEM	
		Positif	Negatif
Berkeinginan membaca Al-Qur'an	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa merasa kegiatan membaca Al-Qur'an merupakan suatu 	1,2,4,6,8,9, 10, 13,14	3,5,7,12, 11, 15

	kebutuhan - Pilihan spesifik untuk menyukai aktivitas membaca Al Qur'an - Merasa senang dengan kegiatan membaca Al Qur'an - Merasa mempunyai nilai lebih dan arti penting dengan kegiatan membaca Al- Qur'an		
Mempunyai Kebiasaan Dalam Membaca Al-Qur'an	- Keaktifan dalam membaca Al-Qur'an	16,18,19,22	17,20,21,
Memanfaatkan Setiap Peluang Waktu Dengan Membaca	- Siswa selalu melakukan kegiatan membaca Al-Qur'an - Melakukan kegiatan membaca Al- Qur'an secara berulang-ulang	24,25,26,28,30	23,27,29

b. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Jadi metode dokumentasi ialah metode yang digunakan untuk mendapatkan data-data berupa dokumen atau data tertulis. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan *game online* terhadap minat membaca Al Qur'an pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang.

c. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung.

5. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid mempunyai validitas rendah (Arikunto, 2013:211). Dalam penelitian ini dilakukan uji validitas internal yang akan tercapai apabila terdapat kesesuaian antara bagian-bagian instrumen dengan instrumen secara keseluruhan, sehingga menghasilkan instrumen yang tidak menyimpang dari fungsi instrumen. Variabel independen sebelum dilakukan uji validitas dalam penelitian ini adalah penggunaan *game online* yang terdiri dari 30 item pernyataan. Sedangkan variabel dependen sebelum dilakukan uji validitas dalam penelitian ini adalah minat membaca Al-Qur'an yang terdiri dari 30 item pernyataan. Adapun setelah validitas penggunaan *game online* terdiri dari 21 item pernyataan dan minat membaca Al-Qur'an terdiri dari 24 item pernyataan.

Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis butir soal dengan menggunakan SPSS 21 *for windows*.

Untuk menguji validitas setiap butir maka skor-skor yang ada pada butir yang dimaksud dikorelasikan dengan skor total dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*. Apabila $r_{xy} > r_t$, maka korelasi tersebut dikatakan signifikan, dengan demikian butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengambilan data.

$$r_{xy} = \frac{N \cdot (\Sigma xy) - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{[N \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma Y^2)] [N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y^2)]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi product moment pearson

N = banyaknya subjek pemilik nilai

y = skor item soal

x = skor pertanyaan

Σ = jumlah pertanyaan

Adapun ketentuan valid atau tidak validnya suatu butir pertanyaan adalah sebagai berikut:

- 1) Apabila r hitung $>$ r tabel : instrument adalah valid
- 2) Apabila r hitung $<$ r tabel : instrument adalah tidak valid

Besarnya r tabel diperoleh dari jumlah sampel untuk uji validitas dikurangi jumlah variabel penelitian. Jumlah sampel yang diuji untuk validitas instrumen adalah 52 siswa dikurangi (-) 2 variabel yakni penggunaan *game online* dan minat membaca Al-Qur'an sehingga diperoleh 50 (nilai koefisien korelasi *product moment* dari person) dengan taraf signifikansi 5% yaitu 0,273. Uji validitas dalam

penelitian ini dilakukan secara terpisah antara variabel penggunaan *game online* dengan variabel minat membaca Al-Qur'an dengan menggunakan responden 52 siswa. Uji validitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4
Uji Validitas Penggunaan *Game Online*

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,501	0,273	Valid
2	0,491	0,273	Valid
3	0,508	0,273	Valid
4	0,585	0,273	Valid
5	0,618	0,273	Valid
6	0,455	0,273	Valid
7	0,471	0,273	Valid
8	0,098	0,273	Tidak Valid
9	0,572	0,273	Valid
10	0,008	0,273	Tidak Valid
11	0,717	0,273	Valid
12	0,550	0,273	Valid
13	0,107	0,273	Tidak Valid
14	0,579	0,273	Valid
15	0,507	0,273	Valid
16	0,007	0,273	Tidak Valid
17	0,662	0,273	Valid
18	0,524	0,273	Valid
19	0,519	0,273	Valid
20	0,522	0,273	Valid
21	0,599	0,273	Valid
22	-0,056	0,273	Tidak Valid
23	0,209	0,273	Tidak Valid
24	0,632	0,273	Valid
25	0,632	0,273	Valid
26	0,388	0,273	Valid
27	0,560	0,273	Valid
28	-0,038	0,273	Tidak Valid
29	0,122	0,273	Tidak Valid
30	0,465	0,273	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada variabel penggunaan *game online* menunjukkan bahwa terdapat 22 item pernyataan yang valid dari 30 item pernyataan. Oleh karena itu item pernyataan yang tidak valid tidak digunakan untuk uji selanjutnya, karena instrumen yang tidak valid akan mengakibatkan hasil penelitian tidak dapat dipercaya kebenarannya.

Tabel 3.5
Uji Validitas Minat Membaca Al-Qur'an

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,350	0,273	Valid
2	0,448	0,273	Valid
3	0,303	0,273	Valid
4	0,380	0,273	Valid
5	0,461	0,273	Valid
6	0,510	0,273	Valid
7	0,178	0,273	Tidak Valid
8	0,601	0,273	Valid
9	0,539	0,273	Valid
10	0,375	0,273	Valid
11	0,405	0,273	Valid
12	0,598	0,273	Valid
13	0,368	0,273	Valid
14	0,062	0,273	Tidak Valid
15	0,299	0,273	Valid
16	0,571	0,273	Valid
17	0,107	0,273	Tidak Valid
18	0,245	0,273	Tidak Valid
19	0,633	0,273	Valid
20	0,506	0,273	Valid
21	-0,109	0,273	Tidak Valid
22	0,342	0,273	Valid
23	0,595	0,273	Valid
24	0,621	0,273	Valid
26	0,474	0,273	Valid
27	0,465	0,273	Tidak Valid
28	0,294	0,273	Valid

29	0,340	0,273	Valid
30	0,409	0,273	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa perbandingan r hitung $>$ r tabel pada variabel minat membaca Al-Qur'an menunjukkan bahwa terdapat 24 item pernyataan yang valid dari 30 item pernyataan. Oleh karena itu item pernyataan yang tidak valid tidak digunakan untuk uji selanjutnya, karena instrumen yang tidak valid akan mengakibatkan hasil penelitian tidak dapat dipercaya kebenarannya.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat di andalkan. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *internal consistency* yaitu dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrumen. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Spearman-Brown. Untuk menentukan reliabel suatu instrumen, maka koefisien dalam perhitungan harus lebih besar dari koefisien dalam tabel. Uji reliabilitas ini, dapat dapat menggunakan bantuan computer dengan aplikasi program SPSS *versi*

21 for windows dengan melihat *Guttman Split-Half Coefficient* atau *r* hitung.

Uji reliabilitas pada instrumen penggunaan *game online* ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Perhitungan Uji Reliabilitas Penggunaan *Game Online*

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.834
		N of Items	11 ^a
	Part 2	Value	.815
		N of Items	11 ^b
	Total N of Items		22
Correlation Between Forms			.763
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.865
	Unequal Length		.865
Guttman Split-Half Coefficient			.864

Dalam uji reliabilitas di atas, pada variabel penggunaan *game online* diperoleh 0,864 lebih besar dari *r* tabel yaitu 0,273. Dengan demikian hasil, perhitungan menunjukkan instrumen *game online* dinyatakan reliabel artinya instrumen *game online* dapat dipercaya dalam pengumpulan data penelitian.

Selanjutnya uji reliabilitas pada instrumen minat membaca Al-Qur'an ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.7
Perhitungan Uji Reliabilitas Minat Membaca Al-Qur'an

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.763
		N of Items	12 ^a
	Part 2	Value	.758
		N of Items	12 ^b
	Total N of Items		24
Correlation Between Forms			.504
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.670
	Unequal Length		.670
Guttman Split-Half Coefficient			.669

Dalam uji reliabilitas di atas, pada variabel minat membaca Al-Qur'an diperoleh 0,669 lebih besar dari r tabel yaitu 0,273. Dengan demikian hasil, perhitungan menunjukkan instrument minat membaca Al-Qur'an dinyatakan reliabel artinya instrumen minat membaca AL-Qur'an dapat dipercaya dalam pengumpulan data penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif, yaitu data yang ada disusun, dijelaskan dan dianalisis dalam hal ini penulis menggunakan metode statistik yaitu teknik matematika dalam mengumpulkan, menyusun, menyajikan dan menganalisis dalam bentuk angket, berdasarkan data yang terkumpul, disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis dengan cara statistik dengan teknik *product moment*. Adapun data yang dianalisis meliputi:

- a. Perhitungan persentase frekwensi

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

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah responden

100% : Bilangan Konstanta

- b. Untuk menganalisis rumusan masalah nomor 3, dalam penelitian ini menggunakan rumus Regresi Linier sebagai berikut:

- 1) Mencari persamaan garis linier sederhana :

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Subyek pada variable *dependent* yang diprediksikan atau diramalkan atau variable terikat penggunaan *game online*.

X : Subyek pada variable *independent* yang mempunyai nilai tertentu (Predikator) atau variabel bebas yaitu minat membaca Al-Qur'an.

a : Bilangan konstan

b : Koefisien arah regresi linier

- 2.) Untuk mencari persamaan garis linier dapat digunakan berbagai pendekatan (rumus), sehingga nilai konstanta (a) dan nilai koefisien regresi (b) dapat dicari dengan metode sebagai berikut :

$$a. = \frac{(\sum Y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum XY)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b. = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$