

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) dengan langsung ke lapangan untuk meneliti dampak dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian campuran (*Mixed Methode*). *Mixed methode* merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kuantitatif dan bentuk kualitatif.¹ Kedua pendekatan ini bisa saling melengkapi kekurangan dan kelebihan masing-masing Creswell menyebutkan enam strategi *Mixed Methods*, yaitu:²

1. Strategi Eksplanatoris Sekuensial

Strategi ini diterapkan dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama yang diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua yang dibangun berdasarkan hasil awal kuantitatif. Bobot/prioritas lebih diberikan pada data kuantitatif. Proses pencampuran (*mixing*) data dalam strategi ini terjadi ketika hasil awal kuantitatif menginformasikan proses pengumpulan data kualitatif. Untuk itulah, dua jenis data ini terpisah namun tetap berhubungan.

¹ John W. Creswell, *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixes* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2013), h. 5

² John W. Creswell, *Ibid*, h. 316-324

2. Strategi Eksploratoris Sekuensial

Strategi ini mirip dengan strategi sebelumnya, hanya tahap pengumpulan dan analisis datanya saja yang dibalik. Strategi eksploratoris sekuensial melibatkan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap pertama, yang kemudian diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap kedua yang didasarkan pada hasil-hasil tahap pertama. Bobot/prioritas lebih cenderung pada tahap pertama dan proses pencampuran (*mixing*) antar kedua metode ini terjadi ketika peneliti menghubungkan antara analisis data kualitatif dan pengumpulan data kuantitatif.

3. Strategi Transformatif Sekuensial

Strategi transformative sekuensial merupakan proyek dua tahap dengan perspektif teoritis tertentu (seperti, gender, ras, teori ilmu sosial) yang turut membentuk prosedur-prosedur didalamnya. Strategi ini terdiri dari tahap pertama (baik itu kuantitatif ataupun kualitatif) yang diikuti oleh tahap kedua (baik itu kuantitatif ataupun kualitatif). Dalam strategi transformative sekuensial ini, proses pencampuran (*mixing*) terjadi ketika peneliti menggabungkan antardua metode penelitian, seperti yang dilakukan dalam strategi-strategi sekuensial sebelumnya.

4. Strategi Triangulasi Konkuren

Strategi triangulasi konkuren ini peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara konkuren (dalam satu waktu), kemudian membandingkan dua database ini untuk mengetahui apakah ada konvergensi, perbedaan-perbedaan atau beberapa kombinasi. Dalam strategi ini, pencampuran (*mixing*) terjadi ketika peneliti sampai pada tahap interpretasi dan pembahasan. Pencampuran tersebut

dilakukan dengan meleburkan dua data penelitian menjadi satu (seperti mentransformasi satu jenis data menjadi jenis data lain sehingga keduanya dapat mudah diperbandingkan) atau dengan mengintegrasikan atau mengomparasikan hasil-hasil dari dua data tersebut secara berdampingan dalam pembahasan.

5. Strategi *Embedded* Konkuren

Strategi *embedded* konkuren memiliki metode primer yang memandu proyek dan database sekunder yang memainkan peran pendukung dalam prosedur-prosedur penelitian. Metode sekunder yang kurang diprioritaskan (kuantitatif dan kualitatif) ditancapkan (*embedded*) atau disarangkan (*nested*) kedalam metode yang lebih dominan (kualitatif atau kuantitatif). Dalam strategi ini, pencampuran (*mixing*) dua data terjadi ketika peneliti mengomparasikan satu sumber data dengan sumber data yang lain, biasanya pencampuran ini banyak muncul dalam bagian pembahasan penelitian. Meski demikian, dua data tersebut bisa saja tidak dikomparasikan, tetapi dideskripsikan secara berdampingan sebagai dua gambaran berbeda yang merepresentasikan penilaian gabungan terhadap suatu masalah.

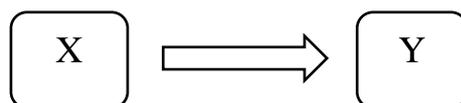
6. Strategi Transformatif Konkuren

Strategi transformative konkuren ini diterapkan dengan mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara serempak serta didasarkan pada perspektif teoritis tertentu. Perspektif ini bisa berorientasi pada ideologi-ideologi seperti teori kritis, advokasi, penelitian partisipatoris atau pada kerangka konseptual tertentu. Proses pencampuran (*mixing*) dalam strategi ini terjadi ketika peneliti meleburkan (*merging*), menghubungkan (*connecting*) atau menancapkan (*embedding*) dua data yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan strategi campuran eksplanatoris sekuensial. Strategi ini digunakan untuk riset yang prioritas utama lebih condong pada proses kuantitatif.³ Pada tahap awal pengumpulan data maupun analisisnya menggunakan metode kuantitatif dan dilanjutkan dengan metode kualitatif. Pengumpulan data dan analisis kedua metode dilakukan secara terpisah, tetapi dibuat bersambung.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian regresi dan deskriptif. Penelitian regresi bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh secara kuantitatif dari perubahan nilai X terhadap nilai Y.⁴ Sedangkan penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis tentang informasi ilmiah yang berasal dari subjek atau objek penelitian.⁵ Dengan demikian metode penelitian regresi digunakan untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa, sedangkan penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dampak dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Adapun alur penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Keterangan:

X : Penggunaan *Game Online*

Y : Interaksi Sosial

³ John W. Creswell, *Ibid*, h. 409

⁴ Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), h. 335

⁵ Ma'ruf Abdullah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2011), h. 30

A. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ini terbagi dua bagian, yaitu:

- a. Data primer, yaitu data yang dikumpulkan sendiri oleh perorangan/suatu organisasi langsung melalui objeknya.⁶ Data primer dalam penelitian ini adalah data pokok yang diperoleh dari hasil angket responden yang meliputi dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa.
- b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari pihak lain bukan diusahakan sendiri pengumpulannya.⁷ Data yang dimaksud adalah data penunjang dalam penelitian ini, seperti:
 - a) Sejarah singkat UIN Antasari Banjarmasin
 - b) Struktur pimpinan
 - c) Jumlah Fakultas dan Jurusan
 - d) Jumlah mahasiswa

2. Sumber Data

- a. Responden, yaitu Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang masih aktif atau terdaftar menjadi mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang sering memainkan *game online*.
- b. Informan, yaitu Kepala Bagian Akademik dan Kemahasiswaan UIN Antasari Banjarmasin, dan mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang memberikan informasi terkait interaksi sosial pengguna *game online*.

⁶ J. Supranto, *Metode Riset: Aplikasinya dalam Pemasaran*, (Jakarta, PT RINEKA CIPTA, 2003), h.

⁷ J. Supranto, *Metode Riset: Aplikasinya dalam Pemasaran*, (Jakarta, PT RINEKA CIPTA, 2003), h.67

- c. Dokumentasi, yaitu dokumen-dokumen yang memuat data atau informasi dalam penelitian. Dokumen penelitian ini adalah dokumen yang berhubungan dengan data yang digali terutama data penunjang yang terdapat di UIN Antasari Banjarmasin.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.⁸ Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin tahun ajaran 2017-2019 yang berjumlah 7.710 mahasiswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Atau, sampel dapat didefinisikan sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.⁹

Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Simple random sampling*, dikatakan sampel atau sederhana sebab pengambilan sampel

⁸Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder* (Jakarta, Rajawali Pers: 2010) h. 66

⁹Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h. 66

anggota populasi dilakukan secara acak, tanpa memperhatikan strata yang terdapat dalam populasi tersebut.¹⁰

Berdasarkan teknik penentuan sampling dengan menggunakan tabel random sampling pada tingkat kepercayaan 90% atau taraf kesalahan (*significance level*) 10%, maka diperoleh sampel sebanyak 263 mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin tahun ajaran 2017-2019 yang sering memainkan *game online* dan berdampak pada interaksi sosial dengan sesama pemain dan yang bukan pemain *game online*.

Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin tahun ajaran 2020 tidak menjadi bagian sampel dalam penelitian ini, dengan alasan mahasiswa tersebut tidak dipastikan bahwa bisa berinteraksi dengan mahasiswa yang lain karena sistem perkuliahan secara daring (*online*) tidak bertatap muka seperti biasanya.

C. Variabel Penelitian

Berdasarkan teori, maka penelitian tentang “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin” menetapkan dua variabel yaitu, variabel X (*variabel independen*) dalam penelitian ini adalah penggunaan *game online*. Sedangkan variabel Y (*variabel dependen*) dalam penelitian ini adalah interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

¹⁰ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), Cet. 1, hal. 65

1. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi angket tersebut bersedia memberikan respons sesuai dengan permintaan.¹¹

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket tertutup. Angket berupa pernyataan dan responden menjawab dengan cara menconteng yang dianggap sesuai dengan jawaban keadaan responden, angket diisi secara *online* menggunakan *google form*. Angket bertujuan untuk mendapatkan data pokok dari penelitian ini mengenai Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Pengamatan dapat dilakukan secara terlibat (partisipatif) ataupun nonpartisipatif. Maksudnya, pengamatan terlibat merupakan jenis pengamatan yang melibatkan peneliti dalam kegiatan orang yang menjadi sasaran penelitian, tanpa mengakibatkan perubahan pada kegiatan atau aktivitas yang bersangkutan dan tentu saja dalam hal ini peneliti tidak menutupi dirinya selaku peneliti. Untuk menyempurnakan aktivitas pengamatan partisipatif ini, peneliti harus mengikuti kegiatan keseharian yang dilakukan informan dalam waktu tertentu, memerhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakannya, mempertanyakan informasi yang menarik, dan mempelajari dokumen yang dimiliki.

¹¹ Dr. Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta, Erlangga: 2009), h. 100

Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipatif yaitu pengamatan dilakukan oleh peneliti tanpa terlibat kegiatan atau aktivitas responden yang diteliti. Observasi yang dilakukan adalah pengamatan sebagai keikutsertaan, artinya peneliti melakukan penelitian secara terbuka dan diketahui responden keberadaan peneliti, pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang menggunakan *game online*.

3. Wawancara

Model wawancara yang dapat dilakukan meliputi wawancara tak berencana yang berfokus dan wawancara sambil lalu. Wawancara tak berencana berfokus adalah pertanyaan yang diajukan secara tidak terstruktur, namun selalu berpusat pada satu pokok masalah tertentu. Wawancara sambil lalu adalah wawancara yang tertuju kepada orang-orang yang dipilih tanpa melalui seleksi terlebih dahulu secara diteliti, tetapi dijumpai secara kebetulan (Koentjaraningrat, 1986; Danandjwja, 1988).

Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, artinya peneliti terlebih dahulu mempersiapkan bahan wawancara sesuai dengan keperluan penelitian untuk diajukan kepada responden nanti. Wawancara ini bersifat berencana, dengan tujuan untuk mengetahui interaksi sosial responden terhadap mahasiswa lain sesama *gamers* ataupun tidak. Wawancara ini dilakukan secara *online* yaitu via *whatsapp*. Wawancara digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh oleh peneliti.

4. Dokumentasi

Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Data-data yang dikumpulkan dengan teknik dokumentasi cenderung

merupakan data sekunder, sedangkan data-data yang dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dan angket cenderung merupakan data primer atau data yang langsung didapat dari pihak pertama.¹² Pada penelitian ini, dokumentasi yang dimaksud peneliti yaitu berupa arsip mengenai data mahasiswa yang menjadi responden.

E. Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui seberapa besar dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, maka peneliti menggunakan skala pengukuran likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.¹³

Tabel 3.1. Skala Likert

Kata-kata yang digunakan	Nilai/skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Instrumen pengumpulan dalam penelitian ini terdiri dari dua macam angket yaitu:

1) *Blue Print* Penggunaan *Game Online*

Skala intensitas penggunaan *game online* ini dibuat berdasarkan aspek yang ada. Aspek ini dibuat menurut Horrigan (2002), intensitas penggunaan terdiri dari dua aspek. Penelitian ini juga menggunakan aspek yang telah diadaptasikan dari penelitian

¹² Husaini Usman dan Purnomo Setiady Akbar, *Metode Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), Cet. Ke-2, h. 69

¹³ Amos Neolaka, *Metode Penelitian dan Statistik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 117

sebelumnya sehingga dapat dipakai dalam penelitian ini, aspek yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2. Blue Print Skala Penggunaan Game Online

No	Aspek	Indikator	Items		Jumlah
			+	-	
1.	Frekuensi	<ul style="list-style-type: none"> - Intensitas bermain kurang dari 3 kali setiap minggunya - Intensitas bermain antara 3-10 kali setiap minggunya - Intensitas bermain lebih dari 10 kali setiap minggunya 	19, 25, 32 22, 27	1 16, 20, 37	9
2.	Lama Mengakses	<ul style="list-style-type: none"> - Durasi bermain lebih dari 10 jam dalam sehari - Durasi bermain antara 2-10 jam dalam sehari - Durasi bermain kurang dari 2 jam dalam sehari 	28 21, 29 24, 26, 30	2, 4 3	9
3.	Perhatian dengan <i>game online</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain untuk meningkatkan perasaan - Membuat diri sendiri terpaku dan serius saat bermain 	8, 9, 23, 31 18, 33, 34	10, 11, 12, 13, 35 5, 6, 7, 14, 15, 17, 36, 38, 39, 40, 41	23
Total			18	23	41

2) Blue Print Interaksi Sosial

Dalam interaksi sosial, peneliti merumuskan beberapa indikator dari beberapa referensi yang akan digunakan sebagai rancangan *blue print* dan pembuatan instrumen dengan menggunakan skala likert. Berikut *blue print* dari interaksi sosial yaitu:

Tabel 3.3. Blue Print Skala Interaksi Sosial

No	Aspek	Indikator	Items		Jumlah
			+	-	
1.	Kontak Sosial	- Terjadinya hubungan fisik	3, 14	10	8
		- Terjadinya hubungan simbolik	1, 4, 24	2, 15	
2.	Komunikasi	- Memahami penyampaian informasi dari orang lain	16	23, 25	21
		- Terdapat suasana yang menyenangkan	5, 7, 26	6, 11, 17	
		- Tindakan mempengaruhi orang lain	8, 9, 19	27	
		- Hubungan yang semakin baik antara satu sama lain	12, 13, 20, 28, 29	18, 21, 22	
Total			17	12	29

F. Uji Coba Alat Ukur

1. Pengujian Instrumen

a. Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian. Pengujian validitas itu mengacu pada sejauh mana suatu instrumen dalam menjalankan fungsi. Instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Untuk perhitungan uji validitas dari sebuah instrumen dapat menggunakan rumus *korelasi product moment* atau dikenal juga dengan *korelasi pearson*. Uji ini menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows*. Hasil

perhitungan kemudian dibandingkan dengan harga r pada tabel harga kritik dari r product moment. Jika $r_{xy} \geq r_{tabel}$ maka butir soal disebut valid.¹⁴

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas alat ukur adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam mengukur apa yang diukurnya. Artinya, kapan pun alat ukur tersebut digunakan akan memberikan hasil ukur yang sama. Untuk pengujian reliabilitas dapat mengacu pada nilai *Cronbach Alpha* (α), di mana suatu konstruk atau variabel dinyatakan reliabel apabila memiliki *Cronbach Alpha* (α) $>$ 0,60 (Sujarweni Wiratna, 2015). Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan harga r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 5\%$). Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan reliabel.

2. Hasil Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan metode korelasi *product moment karl pearson* dengan tingkat signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$), kriteria pengujiannya adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan tersebut dinyatakan valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid.

Try out alat ukur dilakukan kepada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin sebanyak 37 orang. Hasil uji coba alat ukur terhadap 37 orang responden menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows*. Berdasarkan hasil

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.213

olahan SPSS, maka semua butir item memiliki nilai r_{hitung} yang $> 0,325$ dinyatakan valid, dan nilai r_{hitung} yang $< 0,325$ dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Validitas Alat Ukur

Kuesioner Variabel	Item Valid	Item Tidak Valid	Jumlah Item
Penggunaan <i>Game Online</i> (X)	15	26	41
Interaksi Sosial (Y)	22	7	29

Sumber: Hasil Uji Validitas Alat Ukur 2021

Berdasarkan *try out* diperoleh hasil bahwa variabel X dengan item berjumlah 41 terdapat 15 item yang valid dan 26 item tidak valid. Sedangkan variabel Y dengan item berjumlah 29 terdapat 22 item yang valid dan 7 item yang tidak valid. Hasil ini langsung dipakai peneliti dalam pengolahan data dengan menggugurkan item-item yang tidak valid.

Berdasarkan uji validitas alat ukur di atas, maka item yang digunakan dalam penelitian hanyalah item yang valid yakni variabel penggunaan *game online* (X) sebanyak 15 item dan variabel interaksi sosial (Y) sebanyak 22 item, namun ada sebagian penambahan dalam butir pertanyaan untuk menguatkan variabel penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Pengukuran terhadap reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Reability Analysis* dengan metode *Cronbach Alpha* dengan menggunakan *SPSS 20 for windows*. Variabel dinyatakan reliabel apabila memiliki *Cronbach Alpha* (α) $> 0,60$ (Sujarweni Wiratna, 2015).

Tabel 3.5. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Reliabilitas Alat Ukur

No.	Kuesioner Variabel	Koefisien Reliabilitas
1.	Penggunaan <i>Game Online</i>	0,699
2.	Interaksi Sosial	0,839

Sumber: Hasil Tryout 2021

Hasil uji pada tabel tersebut menggambarkan bahwa nilai alpha untuk variabel penggunaan *game online* (X) dengan koefisien reliabilitas (0,699) dan variabel interaksi sosial (Y) dengan koefisien reliabilitas (0,839), maka instrument tersebut dinyatakan reliabel.

G. Teknik Pengolahan Data

Pada analisis data kuantitatif, maka pengolahan data merupakan kegiatan pendahuluan yang meliputi tahap-tahap berikut¹⁵:

1. Pemeriksaan Data (*Editing*), yaitu langkah yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah terkumpul tersebut baik sehingga segera dapat dipersiapkan untuk tahap analisis berikutnya. Proses pemeriksaan dan meneliti kembali data tersebut disebut dengan tahap *editing*.
2. Pembuatan Kode, yaitu usaha untuk menyederhanakan data dengan memberi symbol angka pada tiap-tiap jawaban, atau suatu cara mengklasifikasi jawaban responden atas suatu pertanyaan menurut macamnya dengan jalan menandai masing-masing jawaban dengan kode tertentu.
3. Penyederhanaan Data, yaitu memudahkan analisis serta kesimpulan untuk menjawab masalah yang dikemukakan dalam penelitian, maka jawaban yang beraneka ragam tersebut harus diringkas.

¹⁵Bagong Suuyanto dan Sutinah, *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan* (Jakarta: Kencana, 2005), Cet. 1, h.93-96

4. Mengode Data, yaitu dengan memindahkan semua data dari kuesioner ke lembaran kode atau kartu tabulasi dengan menggunakan kode sebagaimana yang telah ditetapkan pada buku kode.

H. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang mempunyai tugas untuk mengumpulkan, mengolah dan menganalisa data dan kemudian menyajikan dalam bentuk yang baik. Beberapa hal yang termasuk ke dalam bagian ini adalah mengumpulkan data, mengolah data, menganalisa data serta menyajikannya.¹⁶

2. Uji Asumsi Klasik

Model regresi linier dapat disebut sebagai model yang baik jika model tersebut memenuhi beberapa asumsi klasik. Uji asumsi klasik tersebut antara lain:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah usaha untuk menentukan apakah data variabel yang kita miliki mendekati populasi distribusi normal atau tidak. Bahasa lainnya, apakah data kita terdistribusi normal atau tidak. Data yang terdistribusi normal adalah data yang memiliki kurva normal. Ada beragam cara menguji normalitas, di antaranya menggunakan rasio kurtosis dan rasio skewness, menggunakan pendekatan grafik (Diagram), menggunakan Shapiro Wilk Test, atau Kolmogorov-Smirnov Test.¹⁷ Pengujian ini peneliti

¹⁶Saiful Khozi dan Aris Sunindyo, *Statistik Deskriptif untuk Ekonomi* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), Cet. 1, h. 2

¹⁷Suften dan Yonathan Natanael, *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), h. 65

menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* pada SPSS (*Statistical Package for Social Sciences*) 20.0 for windows 10.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah ada ketidaksamaan varian dari residual untuk semua pengamatan pada model regresi linear. Model regresi yang baik adalah tidak terjadinya heteroskedastisitas, untuk menguji heteroskedastisitas dalam penelitian ini menggunakan uji Glesjer.

Uji heteroskedastisitas dengan uji Glesjer dilakukan dengan cara meregresikan antara variabel independen dengan nilai absolut residualnya. Jika signifikan antara variabel independen dengan absolut residual lebih besar dari 0,1 dapat dikatakan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas pada model regresi.¹⁸

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh variabel bebas dan variabel terikat dengan menggunakan uji t dan koefisien determinasi. Hipotesis adalah dugaan tentang apa yang kita amati dalam upaya untuk memahaminya. (Nasution: 2000)

¹⁸ Muhammad Ali Gunawan, *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Parama Publishing, 2013), h. 44-54

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Model regresi linier sederhana adalah model probabilistic yang menyatakan hubungan linier antara dua variabel di mana salah satu variabel dianggap memengaruhi variabel yang lain. Variabel yang memengaruhi dinamakan variabel independen dan variabel yang dipengaruhi dinamakan variabel dependen.¹⁹ Regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen, dengan menggunakan bantuan program *SPSS 20 for Windows*.

I. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa tahap prosedur penelitian, sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan
 - a. Penjajakan awal ke lokasi penelitian
 - b. Menentukan masalah penelitian
 - c. Berkonsultasi ke dosen pembimbing
 - d. Membuat desain operasional proposal skripsi dan diajukan kepada dosen pembimbing untuk dikoreksi dan mohon persetujuan judul
 - e. Mengajukan desain operasional proposal skripsi kepada tim biro skripsi
2. Tahap Persiapan
 - a. Melaksanakan seminar desain operasional proposal skripsi
 - b. Menyiapkan surat riset untuk penelitian
 - c. Melakukan perbaikan dari hasil seminar dan berkonsultasi dengan dosen pembimbing
 - d. Melakukan uji instrumen

¹⁹Suyono, *Analisis Regresi untuk Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), Cet. 1, h. 5

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan riset penelitian
- b. Melakukan wawancara dan observasi
- c. Mengolah dan menganalisis data
- d. Menyimpulkan hasil penelitian