

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan ke lokasi penelitian. Jenis penelitian ini digunakan untuk meneliti secara langsung tentang keadaan atau fenomena yang berkenaan dengan masalah yang akan diteliti kemudian melaporkannya sebagaimana adanya., yaitu mengenai Pengaruh *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Di MTS Darul Amanah Kecamatan Bati-bati Kabupaten Tanah Laut.

Pendekatan penelitian yang digunakan disini adalah pendekatan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.¹ Dengan metode penelitian kuantitatif maka akan diperoleh perbedaan hubungan antar variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang ditetapkan oleh peneliti. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

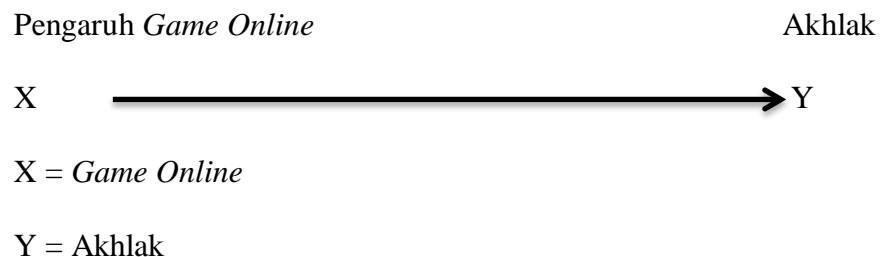
¹ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, ALFABETA, Bandung 2017. H.13

a. Variabel bebas (*independent variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau disebut variabel penyebab. Dalam penelitian ini variabel bebas (*independent variabel*) adalah *game online* yang dilambangkan dengan huruf “X”.

b. Variabel terikat (*dependent variabel*)

Variabel terikat adalah yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah Akhlak yang dilambangkan dengan huruf “Y”. Adapun hubungan keduanya ini sebagaimana terlihat pada skema dibawah ini. Pengaruh *Game online* Terhadap Akhlak



2. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada. Penelitian ini mengkaji bentuk aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan dan perbedaannya dengan fenomena lain.² Jadi

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, PT. Remaja Rosdakarya, 2015. H.72.

penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan deskripsi tentang pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di MTS Darul Amanah.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa di Mts Darulamanah kelas VIII dan IX. Siswa tersebut berjumlah 96 orang yang terbagi menjadi 4 kelas. Untuk lebih jelasnya tentang populasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Populasi :

No	Kelas	Siswa		Jumlah
		Perempuan	Laki-laki	
1.	VIII A	13	12	25
2.	VIII B	11	13	24
3.	IX A	12	11	23
4.	IX B	11	13	24
Jumlah				96

³Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, ALFABETA, Bandung 2017. H. 117.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁴ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana jumlah sampel sama dengan populasi, alasan mengambil *total sampling* karena apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Namun, jika jumlah subjeknya lebih besar, dapat diambil antara 10-50% atau 20-25% atau lebih. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 96 orang.⁵

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi atau keterangan yang menunjukkan fakta. Data ada dua yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

- 1) Data yang berkaitan dengan intensitas bermain *game online* yaitu lama waktu dalam bermain *game online*, perubahan segi sosial dan pengaruh dari segi psikologis.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, ALFABETA, Bandung 2017. H. 118

⁵ Suharsimi Arikunto, "*Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 134

2) Data yang berkaitan dengan akhlak yaitu (1) Akhlak terhadap Allah dan Rasul; (2) Akhlak terhadap orangtua; (3) Akhlak terhadap diri sendiri; dan (4) Akhlak kepada orang lain.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan sebagai pendukung data primer, yang meliputi:

- 1) Sejarah berdirinya MTS Darul Amanah.
- 2) Keadaan guru dan siswa di MTS Darul Amanah.
- 3) Keadaan sarana prasarana di MTS Darul Amanah.

2. Sumber Data

Data-data tersebut di atas diperoleh melalui sumber data yang terdiri dari:

- a. Responden, yaitu siswa-siswi kelas VIII dan IX di MTS Darul Amanah
- b. Informan, yaitu guru kelas atau guru mata pelajaran dan siapapun yang bisa menjadi informan, mengenai judul penelitian yang diangkat oleh penulis.
- c. Dokumentasi, yaitu arsip-arsip yang tersimpan dalam catatan guru dan bukti-bukti tertulis mengenai objek penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dilapangan penulis menggunakan 3 teknik dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut:

1. Angket atau Kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.⁶ Angket yang digunakan peneliti adalah angket jenis tertutup yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

Angket akan disebarakan kepada siswa-siswi kelas VIII dan IX di MTS Darul Amanah, untuk mendapat data tentang pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa.

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang objek yang akan diteliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu peneliti menyelidiki atau mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan data penunjang dari data primer atau pokok, data yang dicari berupa sejarah singkat, keadaan guru dan siswa serta keadaan sarana prasarana yang ada di MTS Darul Amanah.

⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Parktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.151.

Untuk lebih jelasnya mengetahui data, sumber data, dan teknik pengumpulan data dapat dilihat pada matriks sebagai berikut:

TABEL 3.2 Matriks data, sumber data dan teknik pengumpulan data.

Jenis Data	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
<p>Data Primer</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Intensitas penggunaan <i>game online</i> yaitu: <ol style="list-style-type: none"> a. lama waktu dalam bermain b. Perhatian yang penuh dalam bermain c. Emosi dalam bermain <i>game</i>. 2. Akhlak siswa, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> a. Akhlak terhadap Allah dan Rasul b. Akhlak terhadap orangtua c. Akhlak terhadap diri sendiri d. Akhlak kepada orang lain. 	<p>Siswa-siswi kelas VIII dan IX</p>	<p>Angket atau Kuesioner, observasi dan dokumentasi</p>
<p>Data Sekunder</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah berdirinya MTS Darul Amanah. 2. Keadaan guru dan siswa di MTS Darul Amanah. 3. Keadaan sarana prasarana di MTS Darul Amanah. 	<p>Guru</p>	<p>Dokumentasi</p>

E. Desain Pengukuran

Desain pengukuran merupakan seperangkat nilai angka yang ditetapkan kepada subjek, objek atau tingkah laku dengan tujuan mengukur sikap.

⁷ Desain yang digunakan dalam pengukuran ini adalah skala *likert* yaitu digunakan mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁸ Dalam penelitian ini menggunakan dua macam skala yaitu skala intensitas penggunaan *game online* dan skala tentang akhlak.

1. Skala mengenai intensitas penggunaan *game online* yang terdiri dari: lama waktu dalam bermain, perhatian yang penuh dalam bermain dan emosi dalam bermain *game*.

TABEL 3.3 Sebaran item pertanyaan angket variabel intensitas penggunaan *game online*

No	Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Total
1.	Pengaruh <i>game online</i>	Waktu bermain <i>game online</i>	1,2,3,4,5	5
		Perubahan segi sosial	6,7,8,9,10	5
		Pengaruh segi psikologis	11,12,13,14,15	5
Jumlah				15

⁷ S.Margono, *Metodelogi penelitian pendidikan*, Jakarta: Pt Rineka Cipta 2010. H. 176.

⁸ *Ibid.*, h. 134.

2. Skala mengenai akhlak yang terdiri dari; akhlak terhadap Allah, akhlak terhadap orangtua, akhlak terhadap diri sendiri dan akhlak kepada orang lain.

TABEL 3.4 Sebaran item pertanyaan angket variabel akhlak

No	Variabel	Indikator	Item Pertanyaan	Total
1.	Akhlak	Ketakwaan kepada Allah dan Keteladanan kepada Rasul	16,17,18,19, 20,21	6
		Berlaku sabar, syukur dan Berlaku ikhlas	23,25,26	3
		Berbakti kepada orangtua	32,33, 34	2
		Berbuat baik kepada tetangga dan menjaga lingkungan	37, 38, 39	3
Jumlah				15

F. Teknik Pengolahan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Editing, yaitu memeriksa kembali kelengkapan dan kejelasan data yang diperoleh.

2. Skoring yaitu memberi nilai pada setiap data jawaban yang ada dalam angket, untuk SL jawaban Selalu diberi skor 4, jawaban S jawaban Sering diberi skor 3, JR jawaban Jarang diberi skor 2, dan TP jawaban Tidak Pernah diberi skor 1.
3. Tabulasi, yaitu menyusun dan menghitung data yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Persentase yang akan diperoleh

F : Frekuensi yang diperoleh dari jawaban

N : Nominal (Jumlah responden)

G. Teknik Pengujian Data

Untuk teknik pengujian data dalam penelitian ini penulis menggunakan angket atau koesioner dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan untuk mengetahui intensitas bermain *game online* dan akhlak siswa kelas VIII dan IX di MTS Darul Amanah. Suatu instrumen dikatakan baik jika instrumen tersebut valid dan reliabel. Dengan demikian penulis menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat dan

dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *prout moment* yaitu menggunakan rumus⁹ :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria

X = Skor masing-masing responden variabel X (tes yang disusun)

Y = Skor masing-masing responden variabel X (tes kriteria)

N = Jumlah responden

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu kepada keterpercayaan hasil ukur bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.¹⁰

⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Parktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.168.

¹⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Parktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.178.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data disini merupakan proses pengolahan data yang sistematis diperoleh dari hasil kuesioner, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dimaksudkan untuk mengetahui adakah pengaruh *game online* terhadap akhlak siswa di MTS Darulamanah. Sebelum melakukan analisis data, maka perlu dilakukan uji asumsi terlebih dahulu, yaitu:

1. Uji Asumsi Klasik

- a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data distribusi dengan normal atau tidak. Analisis parametrik seperti korelasi Pearson mensyaratkan bahwa data harus terdistribusi dengan normal. Uji normalitas yang banyak digunakan yaitu dengan metode uji Kolmogrov – Smirnov. dan pengujiannya menggunakan SPSS 22.00 metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu jika signifikansi (Asym.sig) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi (Asym.sig) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

- b. Uji Heteroskedasitas

Uji heteroskedasitas dilakukan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Terjadi homoskedastisitas jika scatterplot titik-titik hasil pengolahan data menyebar di bawah maupun di atas origin (0) pada sumbu Y dan tidak mempunyai pola yang teratur.

c. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dilakukan dengan menggunakan uji Durbin-Watson. Nilai uji Durbin-Watson diperoleh dari analisis regresi menggunakan program SPSS 22. Dimana tolak H_0 jika nilai $DW < dL$ atau $DW > (4-dL)$, terima H_0 jika nilai $dU < DW < (4-dL)$.

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variable bebas X terhadap variable terikat Y. Persamaan regresi linier sederhana adalah seperti berikut :

$$Y = a + bX$$

Dimana :

Y = variable terikat (dependent)

X = variable bebas (independent)

a = konstanta

b = koefisien regresi, besaran variable Y yang ditimbulkan oleh variabel X¹¹

¹¹ Dickson Kho, "Analisis Regresi Linear Sederhana (Simple Linear Regression)". <https://teknikelektronika.com>. 2019.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan penulis melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Pendahuluan
 - a. Observasi ke lokasi penelitian
 - b. Membuat desain proposal skripsi
 - c. Konsultasi dengan dosen pembimbing desain proposal
 - d. Mengajukan desain proposal penelitian
2. Tahap Persiapan
 - a. Mengadakan seminar setelah desain proposal disetujui
 - b. Memperbaiki desain proposal berdasarkan buku pedoman skripsi
 - c. Memohon surat riset kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin untuk melaksanakan penelitian.
 - d. Menyusun angket dan mengumpulkan data yang dilanjutkan dengan berkonsultasi dengan dosen pembimbing.
 - e. Menyerahkan surat riset kepada kepala sekolah yang bersangkutan dan berkonsultasi untuk mengatur jadwal penelitian.
3. Tahap Pelaksanaan
 - a. Mengadakan penelitian untuk menggali data lapangan
 - b. Melakukan observasi dan membagikan angket
 - c. Mengolah dan menganalisis data
4. Tahap Penyusunan Laporan
 - a. Penyusunan hasil penelitian dalam bentuk skripsi.

- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing skripsi mengenai laporan yang telah disusun serta diadakan koreksi dan perbaikan hingga disetujui.
- c. Memperbaiki dan memperbanyak naskah yang sudah disetujui pembimbing, selanjutnya diuji dan dipertahankan disidang. munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.