

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang analisisnya menekankan pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistik.¹ Sedangkan jenis penelitiannya berupa regresi bertujuan untuk meneliti sejauh mana variabel X mempengaruhi variabel Y. pada penelitian ini variabel yang ingin diketahui adalah “Kontribusi Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokrastinasi Salat Fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin”.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini berada di dua tempat, yaitu :

1. Kampus I UIN Antasari Banjarmasin Jl. A. Yani KM. 4,5 Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.
2. Kampus II UIN Antasari Banjarmasin Jl. Trikora KM. 1,5 Kel. Kemuning, Kec. Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan.

C. Responden dan Objek Penelitian

Pada suatu penelitian memerlukan responden dan objek yang mana tanpa salah satu atau kedua hal tersebut penelitian tidak dapat berjalan. Responden dan objek pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2017), 15.

1. Responden Penelitian

Responden adalah individu yang akan memberikan data dengan mengisi skala yang diajukan untuk kepentingan penelitian.² Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

2. Objek Penelitian

Objek merupakan variabel dalam suatu penelitian.³ Variabel terbagi menjadi dua yaitu variabel bebas (*independent variabel*) yang diduga memiliki pengaruh terhadap variabel lain. Kedua adalah variabel terikat (*dependent variabel*) merupakan respon subjek penelitian yang diukur sebagai pengaruh dari variabel bebas.

- a. Variabel bebas (X) : Intensitas Bermain Game Online
- b. Variabel terikat (Y) : Prokrastinasi Salat Fardu

D. Populasi dan Sampel

Pada penelitian kuantitatif, untuk memfokuskan penelitian dan untuk mendapatkan data yang objektif serta *representative* maka diperlukan adanya populasi dan sampel. Populasi dan sampel yang digunakan sebagai berikut.

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴ Dalam

²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).

³Arikunto, 15.

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 130.

penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Adapun kriteria responden yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Mahasiswa Aktif UIN Antasari Banjarmasin
- b. Berusia 17-25 tahun
- c. Bermain game online >3 jam sehari
- d. Memainkan salah satu game online yaitu Mobile Legend, PUBG dan Free Fire

Berdasarkan tahun ajaran 2023/2024⁵ jumlah mahasiswa aktif UIN Antasari Banjarmasin dapat dilihat pada tabel 3.1 Berikut.

TABEL 3. 1 JUMLAH POPULASI PENELITIAN

No.	Fakultas	Jumlah
1	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	4.146
2	Fakultas Syariah	1.651
3	Fakultas Ushuluddin dan Humaniora	1.469
4	Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi	1.284
5	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	1.433
Jumlah		9.983

Berdasarkan tabel 3.1 tersebut, maka diketahui jumlah seluruh populasi pada penelitian ini sebanyak 9.983 mahasiswa yang diambil dari seluruh fakultas.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang diteliti.⁶ Sampel ialah populasi yang dijadikan subjek

⁵Siakad UIN Antasari Banjarmasin

⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, 131.

mengarahkan pada generalisasi yang kuat terhadap hasil penelitian. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik *nonprobability sampling* dan *sampling purposive*. Oleh karena itu, untuk menentukan ukuran sampel menggunakan rumus Isaac dan Michael. Pada penelitian ini tingkat kesalahan atau sampling error dalam menentukan jumlah sampel yaitu pada tingkat kesalahan 10%. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 278 mahasiswa. Kemudian jumlah sampel akan dibagi lagi secara proporsional pada masing-masing fakultas menggunakan rumus berikut.

$$\text{Proporsional per fakultas} = \frac{\text{populasi fakultas}}{\text{populasi universitas}} \times \text{kouta}$$

Berdasarkan rumus diatas, maka hasil sampel yang didapatkan dapat dilihat pada tabel 3.2 Berikut.

TABEL 3. 2 JUMLAH SAMPEL PENELITIAN

No.	Fakultas	Populasi	Sampel
1	Fakultas Tarbiyah dan Keguruan	4.146	109
2	Fakultas Syariah	1.651	43
3	Fakultas Ushuluddin dan Humaniora	1.469	39
4	Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi	1.284	34
5	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	1.433	38
Jumlah		9.983	278

Berdasarkan tabel 3.2 Tersebut, diketahui sampel yang didapat adalah sebanyak 263 mahasiswa yang akan dijadikan responden untuk penelitian ini.

E. Data dan Sumber Data

Penelitian ini memerlukan data dari berbagai sumber dalam rangka menjawab masalah yang muncul pada penelitian dan untuk membuktikan hipotesis dan untuk

mencapai tujuan penelitian. Data dan sumber data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Data

Data pada penelitian ini adalah data kuantitatif yaitu berupa angka-angka atau bilangan yang bisa dihitung dan dianalisis menggunakan analisis statistik.⁷

Adapun jenis data yang akan diteliti, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden (skala intensitas bermain game online dan prokrastinasi salat fardu) dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari buku, jurnal, serta literatur lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

2. Sumber Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai penelitian yang dilakukan. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua yaitu data primer yang diperoleh dari responden dan data sekunder yang diperoleh dari berbagai buku dan jurnal.

F. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data untuk memperoleh data dan informasi yang relevan terkait dengan permasalahan yang

⁷Sugiyono, 15.

akan diteliti. Adapun metode yang digunakan yaitu skala. Skala adalah perangkat pertanyaan yang disusun untuk mengungkapkan atribut tertentu melalui respon terhadap pertanyaan tertentu. Skala yang ingin digunakan oleh peneliti adalah skala Likert. Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial.⁸

TABEL 3. 3 SKOR SKALA LIKERT

Jawaban	Keterangan	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
SS	Sangat Setuju	4	1
S	Setuju	3	2
TS	Tidak Setuju	2	3
STS	Sangat Tidak Setuju	1	4

Skala merupakan salah satu alat ukur yang bersifat nonkognitif, dimana pernyataan yang telah ditulis digunakan untuk mengungkap sebuah konstruk dari sebuah konsep psikologis yang menggambarkan aspek-aspek dari kepribadian individu.⁹ Item-item pernyataan pada skala dibedakan menjadi dua, yaitu item favorable dan unfavorable. Pernyataan favorable yaitu pernyataan yang mendukung atau memihak pada objek sikap, sedangkan unfavorable adalah pernyataan yang tidak mendukung objek sikap.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online dan prokrastinasi salat fardu. Angket ini disusun berdasarkan skala penelitian yang dikembangkan oleh Likert.

⁸Sugiyono, 152.

⁹Saifudin Azwar, *Reabilitas Dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 133.

1. Skala intensitas bermain game online

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online yang di modifikasi dari skripsi Ulfiona Hardi (2021) berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau” teori menurut Ajzen (2005) dengan indeks validitas 0,347 – 0,784.

TABEL 3. 4 BLUE PRINT INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE SEBELUM TRYOUT

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Durasi	Lama waktu yang dihabiskan individu ketika bermain game online.	1,2,3,5,6,8	4,7	8
2	Frekuensi	Seberapa sering individu bermain game online dalam waktu tertentu.	9,11,12,13	10,14	6
3	Perhatian	Menunjukkan seberapa besar konsentrasi saat bermain game online.	18,19	15,16,17	5
4	Penghayatan	a. Individu menikmati aktivitas bermain game online. b. Individu mengesampingkan kegiatan lain.	20,21,22,23 24		5
Jumlah			17	7	24

Berdasarkan Tabel 3.4 diketahui aspek durasi berjumlah 8 aitem, frekuensi berjumlah 6 aitem, perhatian berjumlah 5 aitem, dan penghayatan berjumlah 5 aitem. Total keseluruhan aitem berjumlah 24 aitem, dengan 17 aitem *favorable* dan 7 aitem *unfavorable*.

TABEL 3. 5 BLUE PRINT INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE SESUDAH TRYOUT

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Durasi	Lama waktu yang dihabiskan individu ketika bermain game online.	1,2,3,5,6,8	4,7	8
2	Frekuensi	Seberapa sering individu bermain game online dalam waktu tertentu.	9,11,12,13	10	5
3	Perhatian	Menunjukkan seberapa besar konsentrasi saat bermain game online.	16,17	14,15	4
4	Penghayatan	a. Individu menikmati aktivitas bermain game online. b. Individu mengesampingkan kegiatan lain.	18,19,20,21 22		5
Jumlah			17	5	22

Berdasarkan tabel 3.5 diketahui aspek durasi berjumlah 8, aspek frekuensi berjumlah 5 aitem, aspek perhatian berjumlah 4 aitem, dan aspek penghayatan berjumlah 5 aitem. Total keseluruhan aitem berjumlah 22 aitem, dengan 17 aitem *favorable* dan 5 aitem *unfavorable*. Aitem yang gugur pada tahap ini berjumlah 2 aitem.

TABEL 3. 6 BLUE PRINT INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE SETELAH SELEKSI ITEM

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Durasi	Lama waktu yang dihabiskan individu ketika bermain game online.	1,2,3		3
2	Frekuensi	Seberapa sering individu bermain game online dalam waktu tertentu.	4,5,6		3
3	Perhatian	Menunjukkan seberapa besar konsentrasi saat bermain game online.	8	7	2

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
4	Penghayatan	a. Individu menikmati aktivitas bermain game online. b. Individu mengesampingkan kegiatan lain.	9,10,11,12		4
Jumlah			11	1	12

Berdasarkan tabel 3.6 diketahui aspek durasi berjumlah 3 aitem, aspek frekuensi berjumlah 3 aitem, aspek perhatian berjumlah 2 aitem, dan aspek penghayatan berjumlah 4 aitem. Total keseluruhan aitem berjumlah 12 aitem, dengan 11 aitem *favorable* dan 1 aitem *unfavorable*. Aitem yang gugur pada tahap ini berjumlah 10 aitem.

2. Skala prokrastinasi salat fardu

Skala kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah prokrastinasi salat fardu yang di modifikasi dari skripsi Exa Yuni Nafia (2020) berjudul “Pengaruh Intensitas Menonton Drama Korea Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin” dengan teori menurut Ferrari (1995).

TABEL 3. 7 BLUE PRINT PROKRASTINASI SALAT FARDU SEBELUM TRYOUT

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaan	a. Menunda mengerjakan salat fardu b. Merasa waktu pengerjaan salat fardu masih lama	1,3,5,7	2,4,6	7
2	Keterlambatan atau kelambanan dalam	a. Mengerjakan hal lain yang tidak dibutuhkan dalam	8,10,11,12,14	9,13,15	8

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
	mengerjakan pekerjaan	penyelesaian salat fardu. b. Tidak membatasi waktu yang digunakan pada hal lain.			
3	Kesenjangan waktu rencana dan kerja aktual	a. Kesulitan melaksanakan salat fardu dengan tepat waktu. b. Tidak salat tepat waktu.	16,18,20,22	17,19,21,23	8
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan	a. Melalaikan salat fardu dengan sengaja. b. Melakukan kegiatan lain seperti bermain game, mengobrol, dsb. c. Mengganggu kegiatan lain lebih menyenangkan.	24,26,28,30 32,34	25,27,29,31, 33,35	12
Jumlah			19	16	35

Berdasarkan tabel 3.7 diketahui aspek penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaan berjumlah 7, aspek etperlambatan atau kelambanan dalam mengerjakan pekerjaan berjumlah 8 aitem, aspek kesenjangan waktu rencana dan kerja aktual berjumlah 8 aitem, dan aspek melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan berjumlah 12 aitem. Total keseluruhan aitem berjumlah 35 aitem, dengan 19 aitem *favorable* dan 16 aitem *unfavorable*.

TABEL 3. 8 BLUE PRINT PROKRASTINASI SALAT FARDU SESUDAH TRYOUT

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaan	a. Menunda mengerjakan salat fardu b. Merasa waktu pengerjaan salat fardu masih lama	1,3,5,7	2,4,6	7

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
2	Keterlambatan atau kelambanan dalam mengerjakan pekerjaan	a. Mengerjakan hal lain yang tidak dibutuhkan dalam penyelesaian salat fardu. b. Tidak membatasi waktu yang digunakan pada hal lain.	8,10,11,12,14	9,13,15	8
3	Kesenjangan waktu rencana dan kerja aktual	a. Kesulitan melaksanakan salat fardu dengan tepat waktu. b. Tidak salat tepat waktu.	16,18,19,21	17,20,22	7
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan	a. Melalaikan salat fardu dengan sengaja. b. Melakukan kegiatan lain seperti bermain game, mengobrol, dsb. c. Menganggap kegiatan lain lebih menyenangkan.	23,25,27,29,31,33	24,26,28,30,32,34	12
Jumlah			19	15	34

Berdasarkan tabel 3.8 diketahui aspek penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaan berjumlah 7, aspek keterlambatan atau kelambanan dalam mengerjakan pekerjaan berjumlah 8 aitem, aspek kesenjangan waktu rencana dan kerja aktual berjumlah 7 aitem, dan aspek melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan berjumlah 12 aitem. Total keseluruhan aitem berjumlah 34 aitem, dengan 19 aitem *favorable* dan 15 aitem *unfavorable*. Aitem yang gugur pada tahap ini berjumlah 1 aitem.

TABEL 3. 9 BLUE PRINT PROKRASTINASI SALAT FARDU SETELAH SELEKSI ITEM

No	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaan	a. Menunda mengerjakan salat fardu b. Merasa waktu pengerjaan salat fardu masih lama	1,2,3	4	4
2	Keterlambatan atau kelambanan dalam mengerjakan pekerjaan	a. Mengerjakan hal lain yang tidak dibutuhkan dalam penyelesaian salat fardu. b. Tidak membatasi waktu yang digunakan pada hal lain.	6,7,8	5	4
3	Kesenjangan waktu rencana dan kerja actual	a. Kesulitan melaksanakan salat fardu dengan tepat waktu. b. Tidak salat tepat waktu.	9,12	10,11	4
4	Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan	a. Melalaikan salat fardu dengan sengaja. b. Melakukan kegiatan lain seperti bermain game, mengobrol, dsb. c. Menganggap kegiatan lain lebih menyenangkan.	13,15,17,18	14,16	6
Jumlah			12	6	18

Berdasarkan tabel 3.9 diketahui aspek penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaan berjumlah 4, aspek eterlambatan atau kelambanan dalam mengerjakan pekerjaan berjumlah 4 aitem, aspek kesenjangan waktu rencana dan kerja aktual berjumlah 4 aitem, dan aspek melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan berjumlah 6 aitem. Total keseluruhan aitem

berjumlah 18 aitem, dengan 12 aitem *favorable* dan 6 aitem *unfavorable*. Aitem yang gugur pada tahap ini berjumlah 16 aitem.

G. Teknik Pengolahan Data

Setelah data dikumpulkan, selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisis dengan tahapan sebagai berikut.

1. Editing, Peneliti memeriksa kejelasan dan kelengkapan data yang didapat dari jawaban skala yang dibagikan.
2. *Scoring*, Peneliti memberikan skor atau nilai pada setiap aitem dalam skala.
3. Tabulating, Peneliti memasukan hasil scoring pada tabel sesuai skala yang dijawab.
4. Interpretasi Data, Peneliti berupaya menjawab rumusan masalah dengan cara menemukan makna dari data yang telah didapatkan, kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang mengarah pada hubungan antar variabel.

H. Teknik Analisis Data

Analisis pada penelitian ini ialah analisis statistik, yaitu analisis data berbentuk angka-angka. Sehingga penelitian ini menggunakan statistik inferensi. Yang mana statistik inferensi adalah bagian statistik yang mempelajari penafsiran dan penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum dari data yang tersedia.¹⁰ Analisis

¹⁰Karimuddin Abdullah et al., *Metode Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 90.

tersebut dilakukan untuk mengetahui hipotesis yang sudah dirumuskan sebelumnya.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis ini dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 22 for Windows. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis deskriptif merupakan jenis analisis yang dimaksud untuk mengungkapkan atau mendeskripsikan keadaan atau karakteristik masing-masing variabel penelitian secara tunggal dengan menggunakan analisis distribusi frekuensi, rata-rata dan deviasi.¹¹

2. Analisis Statistik Inferensial

- a. Validitas

Validitas adalah kemampuan suatu tes untuk mengukur secara akurat atribut yang seharusnya diukur.¹² Suatu alat ukur dapat dikatakan valid atau shahih mempunyai validitas yang tinggi dan sebaliknya jika alat ukur tersebut tidak dapat dikatakan valid mempunyai validitas yang rendah.

¹¹Abdullah et al., 88.

¹²Saifudin Azwar, *Dasar-Dasar Psikometri* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), 95.

Untuk mengukur validitas dalam sebuah penelitian adalah dengan menggunakan Korelasi *Product Moment*.¹³

Rumus yang digunakan untuk mengukur validitas dalam penelitian ini adalah Korelasi *Pearson Product Moment*, yaitu :

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

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi butir

N : Jumlah responden

X : Skor item

Y : Skor total item

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan hasil suatu alat ukur atau konsistensi hasil dari pengukuran yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran.¹⁴ Secara singkat konsep dalam reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Untuk menguji reliabilitas instrument pada penelitian, dengan menggunakan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*, yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : koefisien reliabilitas instrument

k : banyaknya butir pernyataan

¹³Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, 211.

¹⁴Saifudin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 111.

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

c. Uji Asumsi Klasik

Uji ini dimaksudkan untuk menganalisis beberapa asumsi dari persamaan regresi yang dihasilkan valid untuk memprediksi. Menurut Santoso dalam analisis regresi terdapat beberapa asumsi yang harus dipenuhi sehingga persamaan regresi yang dihasilkan akan valid jika digunakan untuk memprediksi.¹⁵

1) Uji Normalitas

Uji distribusi normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik. Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah suatu variabel normal atau tidak. Untuk mengetahui normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*.

2) Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana digunakan apabila variable dependen dipengaruhi hanya oleh satu variable independent. Regresi linier sederhana digunakan hanya untuk satu variabel bebas (independent) dan satu variabel tak bebas (dependent). Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + b.X$$

¹⁵Singgih Santoso, *Buku Latihan Statistik Parametrik* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2005), 370.

Keterangan:

\hat{Y} : Variabel terikat

X : Variabel bebas

a : Harga Y apabila X = 0 (harga konstanta)

b : Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen, apabila b positif maka terjadi kenaikan dan apabila b negatif maka terjadi penurunan.

d. Uji Hipotesis

1) Uji-t

Uji t disebut juga dengan uji koefisien regresi, uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen secara parsial atau sendiri-sendiri dengan variabel dependen. Atau dengan kata lain, uji t dalam regresi linier berganda dimaksudkan untuk menguji apakah parameter (koefisien regresi dan constant) yang diduga untuk mengestimasi persamaan/model regresi linier berganda sudah merupakan parameter yang tepat atau belum. Tepat maksudnya adalah parameter tersebut mampu menjelaskan perilaku variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikatnya. Dasar pengambilan dengan menggunakan cara pertama adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai $\text{sig} < \alpha$ 0,05 maka H_0 ditolak artinya variabel independen berpengaruh dan signifikan secara statistik pada α 0,05 terhadap variabel dependen.
- b) Jika nilai $\text{sig} > \alpha$ 0,05 maka H_0 diterima artinya variabel independen berpengaruh tetapi tidak signifikan secara statistik pada α 0,05 terhadap variabel dependen.

Kemudian cara kedua adalah sebagai berikut:

- a) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak artinya variabel independen berpengaruh dan signifikan secara statistik pada α 0,05 terhadap variabel dependen.
- b) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya variabel independen berpengaruh tetapi tidak signifikan secara statistik pada α 0,05 terhadap variabel dependen.¹⁶

2) Uji F

Uji ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen secara bersama-sama dengan variabel dependen. Uji F ini disebut pula dengan istilah uji keterandalan model atau uji kelayakan model. Uji F merupakan tahapan awal mengidentifikasi model regresi yang diestimasi layak atau tidak. Layak (andal) disini maksudnya adalah model yang diestimasi layak digunakan untuk menjelaskan pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat.

¹⁶Santoso, 379.

Dalam penelitian ini, uji F dilakukan dengan Analisis of Varians (ANOVA). Ketentuan yang digunakan adalah apabila nilai prob. F hitung (ouput SPSS ditunjukkan pada kolom sig.) lebih kecil dari tingkat kesalahan/error (alpha) 0,05 (yang telah ditentukan) maka H_0 ditolak atau dapat dikatakan bahwa model regresi yang diestimasi layak, sedangkan apabila nilai prob. F hitung lebih besar daritingkat kesalahan 0,05 maka H_0 atau dapat dikatakan bahwa model regresi yang diestimasi tidak layak.¹⁷

I. Prosedur Penelitian

1. Pendahuluan

- a. Membuat kajian studi pendahuluan dengan beberapa orang mahasiswa Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin yang sedang bersantai disekitaran masjid kampus.
- b. Menentukan variabel penelitian dari hasil wawancara, membuat rumusan masalah, dan membuat tujuan dalam proposal penelitian.
- c. Konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai proposal penelitian.

2. Persiapan

- a. Konsultasi dengan dosen pembimbing setelah proposal penelitian diseminarkan dan melakukan perbaikan bab 1, 2 dan 3.
- b. Menentukan indikator pada setiap variabel untuk pembuatan instrumen pengumpulan data.

¹⁷Santoso, 312.

- c. Melakukan *professional judgment* skala penelitian kepada ahli
 - d. Membagikan skala penelitian kepada subjek *try out*, kemudian melakukan uji instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas skala penelitian.
 - e. Menyusun kembali item valid dan item yang gugur setelah uji instrumen.
 - f. Kemudian menyeleksi dan menyusun kembali item yang validitas tinggi.
 - g. Membuat surat riset penelitian dari fakultas untuk melakukan penelitian.
3. Pelaksanaan
 - a. Membagikan skala ke responden penelitian.
 - b. Mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menginterpretasi hasil dari pengumpulan data penelitian menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 22 for Windows.
4. Analisis dan Penyusunan Laporan
 - a. Mengumpulkan hasil analisis untuk kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, kemudian hasil penelitian disusun dengan sistematis dan menerima persetujuan munaqasah skripsi dari dosen pembimbing.
 - b. Hasil penelitian di uji tingkat plagiasi pada setiap bab.
 - c. Di submit pada jurnal.

- d. Hasil penelitian siap diajukan dan dipertahankan pada munaqasah skripsi di Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin.