

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian ini yang menekankan pada data angka yang diolah dengan metode statistika.¹ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan regresi linear sederhana dilaksanakan guna melihat ada atau tidak kontribusi dari dua variabel baik positif ataupun negatif. Selain itu, dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana juga bisa mengetahui seberapa besar kontribusi ataupun pengaruh yang diberikan variabel X kepada variabel Y.²

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini bertempat di MTs Babussalam Banjarmasin, Jl. Setia RT. 37 Pemurus Dalam, Kec. Banjarmasin Selatan, Kalimantan Selatan.

C. Variabel Penelitian

Variabel merupakan struktur atau karakteristik dengan nilai berbeda yang ingin diperiksa.³ ada dua jenis variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Yang

¹Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), 5.

²Riadi Edi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual Dan IBM SPSS)* (Andi Publisher, 2016), 156.

³Supriadi, Amar Sani, dan Ikrar Putra Setiawan, "Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa," dalam *Yume : Journal of Management* 3, No. 3, 2020, 87.

pertama adalah variabel bebas atau yang mewakili penyebab dan yang kedua adalah variabel terikat merupakan hasil dari sebab variabel bebas.

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain atau yang sifatnya berdiri sendiri dan menjadi sebab berubahnya atau timbulnya variabel dependen atau terikat.⁴ Dalam penelitian ini, variabel independennya ialah intensitas bermain *game online*.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi beberapa variabel lain yang sifatnya tidak berdiri sendiri. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel dependennya adalah minat membaca Alquran.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan.⁵ Pada penelitian ini yang dijadikan populasi adalah siswa MTs Babussalam Banjarmasin yang berjumlah 123 siswa 71 laki-laki dan 52 perempuan kelas VII, VIII dan IX.

⁴Albert Kurniawan, *Belajar Mudah Spss untuk Pemula* (Yogyakarta: MediaKom, 2009), 26.

⁵Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 63.

2. Sampel

Sampel adalah subjek atau individu populasi yang dianggap dapat mewakili populasi.⁶ Dalam penelitian ini menentukan sampel menggunakan rumus Isaac dan Michael.⁷

$$S = \frac{\lambda^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N - 1) + \lambda^2 \cdot P \cdot Q}$$

Keterangan:

S = Jumlah sampel

N = Jumlah Populasi

λ^2 = Chi Kuadrat, dengan dk = 1, taraf kesalahan 1%, 5%, 10%

d = 0,05

P = 0,5

Q = 0,5

Berdasarkan tabel rumus yang dibuat Isaac dan Michael dengan tingkat kesalahan ditetapkan sebesar 5% diperoleh jumlah sampel sebanyak 51 responden. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, peneliti

⁶Jabal Tarik Ibrahim, *Metode Penelitian Sosial Ekonomi Pertanian* (Malang: UMM Press, 2020), 13.

⁷Setyo Tri wahyudi, *Statiska Ekonomi Konsep, Teori, dan Penerapan* (Malang: UB Press, 2017), 18.

menggunakan *sampling purposive*. Adapun kriteria inklusi untuk sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Siswa kelas VIII MTs Babussalam Banjarmasin
- b. Bermain *game online*
- c. Memainkan menggunakan handphone dan komputer
- d. Bersedia menjadi responden

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan deskripsi dari sekumpulan informasi numerik.⁸ Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data adalah sumber data penelitian yang bersumber langsung dari sumber aslinya, berupa wawancara terhadap individu atau kelompok (orang), jajak pendapat, atau observasi terhadap objek, peristiwa, atau hasil tes pengujian.⁹ Dalam hal ini peneliti membuat kuisisioner untuk kemudian diberikan kepada responden yaitu siswa kelas 8 MTs Babussalam Banjarmasin.

⁸Reksoatmodjo Tedjo N, *Statistika untuk Psikologi dan Pendidikan* (Bandung, 2009), 4.

⁹Erik Setiawan, "Pemahaman Masyarakat Tentang Penerapan Akuntansi pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (Umkh)," dalam *Jimat (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 12, No.2, 2021, 582.

b. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh orang atau lembaga lain.¹⁰ Dalam penelitian ini data sekunder berupa dokumen data jumlah siswa MTs Babussalam Banjarmasin yang didapatkan dari sekolah MTs Babussalam Banjarmasin dan juga diperoleh dari buku, jurnal serta literatur lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

2. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa sumber data primer yang diperoleh dari mengumpulkan secara langsung dari responden melalui teknik pengumpulan data, yaitu: skala, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Angket menurut KBBI diartikan dengan daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan.¹¹ Penelitian ini menggunakan skala sikap model likert, responden diberikan pertanyaan-pertanyaan dengan kategori jawaban.¹² Pernyataan dalam angket ini bersifat privasi yang ditujukan kepada siswa MTs Babussalam Banjarmasin. Pada penelitian ini terdapat kuesioner skala intensitas bermain *game online* dan minat membaca Alquran.

¹⁰Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 217.

¹¹KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*), "Kamus Online," .

¹²Sunaryo, *Psikologi untuk Keperawatan* (Jakarta: Buku kedokteran EGC, 2002), 208.

2. Observasi

Secara umum observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan.¹³ Hasil dari observasi dalam penelitian ini dimuat pada latar belakang masalah dibagian bab 1.

3. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua belah pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka dimana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya sebagai *interview* dengan tujuan tertentu.¹⁴ Wawancara di penelitian ini dilakukan kepada siswa MTs Babussalam Banjarmasin yang berjumlah 3 orang narasumber, hasil wawancara tersebut dimuat pada latar belakang masalah di bab 1.

4. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian psikologi digunakan untuk mengungkap data tentang variabel atau atribut psikologi yang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua skala yaitu skala intensitas bermain *game online* dan minat membaca Alquran.

¹³H. Djaali dan Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2008), 16.

¹⁴Fadhallah, *Wawancara* (Jakarta: UNJ Press, 2020), 2.

TABEL 3.1 INSTRUMEN PENELITIAN

Alternatif jawaban	Skor Item	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

a. Skala intensitas bermain *game online*

Skala intensitas bermain *game online* untuk mengetahui tingkat intensitas bermain *game online*. Skala yang digunakan dalam penelitian ini merupakan skala yang dimodifikasi dari skala intensitas bermain *game online* yang dibuat oleh Ulfiola Hardi¹⁵ Yang mengacu pada aspek-aspek intensitas milik Ajzen. Skala intensitas bermain *game online* dalam penelitian ini terdiri dari 23 item *favorable* dan *unfavorable*.

TABEL 3.2 SKALA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

No	Aspek-aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
1	Durasi	Lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i>	1,2,4,6,8	3,5,7	8
2	Frekuensi	Seringnya bermain <i>game online</i> dalam waktu tertentu	9,10,11,14	12,13	6
3	Konsentrasi	Konsentrasi dalam bermain <i>game online</i> dan mengesampingkan hal lain	15,16,18,19,21,23	17,20,22	10
		JUMLAH	15	8	24

¹⁵Ulfiola Hardi, "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU" (Skripsi, Riau, UIN SUSKA, 2021), 87.

b. Skala minat membaca Alquran

Skala minat membaca Alquran yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada aspek yang dikemukakan oleh Hurlock yang mana item dalam penelitian ini disusun oleh peneliti sendiri. Adapun blueprintnya sebagai berikut :

TABEL 3.3 SKALA MINAT MEMBACA ALQURAN

No.	Aspek	Indikator	Favorable		Unfavorable		Jumlah
1	Kognitif	Memori	1	-	3,4	2	4
		Pengalaman dan pemahaman	9,13,14	5,7,12	6,8,10	11	10
		Perhatian	17	15	16,18		4
		Bahasa	-	19,21	22,23	20,24	6
2	Afektif	Kesukaan	-	25,26	27,28,30	29	6
		Ketertarikan	31	34,	-	32,33,35	5
		Keikutsertaan		36,38,		37,39,40	5

G. Teknik dalam pengumpulan data

1. Teknik analisis instrumen

a. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya.¹⁶ Alat ukur dapat dikatakan valid mempunyai validitas yang tinggi, dan sebaliknya jika alat ukur tidak dapat dikatakan mempunyai validitas yang menggunakan korelasi *Product Moment*.

b. Reliabilitas

Reliabilitas ialah ketepatan hasil suatu alat ukur konsistensi hasil dari pengukuran yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran.¹⁷ Menurut Sugiono reliabilitas adalah serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur yang memiliki konsistensi bila pengukuran yang dilakukan dengan alat ukur itu dilakukan secara berulang.¹⁸ Rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas adalah *Alpha Cronbach*

c. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah analisis statistik, menggunakan SPSS 25, sehingga dapat diambil kesimpulan. Pada tahap

¹⁶Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 8.

¹⁷Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), 111.

¹⁸Ina Magdalena dan Mahasiswa, *PGSD Universitas Muhammadiyah Taerang Angkatan ke-10, Desain Evaluasi Pembelajaran SD* (Sukabumi: CV. Jejak, 2021), 44.

ini data diolah sedemikian rupa sehingga dapat disimpulkan kebenaran-kebenarannya yang dapat dipakai untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini. Untuk melihat Pengaruh intensitas *game online* terhadap minat membaca pada MTs Babussalam Banjarmasin

1) Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah sebuah data yang diperoleh memenuhi asumsi klasik atau tidak. Hal ini dimaksudkan untuk menghasilkan *estimator linier* yang tidak bias dan terbaik, dengan kata lain apabila model tersebut memenuhi kriteria BLUE (*Best Linear Unbiased Estimator*). Sedikitnya ada tiga uji asumsi klasik yang harus dilakukan terhadap suatu model regresi tersebut, yaitu sebagai berikut :¹⁹

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data tersebut normal atau tidak. Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah skor setiap variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak.²⁰ Uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah variabel dependen dan variabel independen dalam model regresi telah berdistribusi secara normal. Dengan maksud dimana model regresi yang baik mempunyai distribusi data normal atau mendekati normal.

¹⁹Ghozali, I, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 21* (Edisi 7). (Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013), 49.

²⁰Abdulah Ma'ruf, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), 322.

3) Uji Linearitas

Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui apakah sebaran data yang diperoleh berdistribusi secara linear atau tidak. Data yang berdistribusi linear dapat masuk ke tahap analisis data. Pengujian linearitas menggunakan aturan pengambilan keputusan yang digunakan yaitu dilihat pada nilai Deviation from linearity apabila lebih besar dari 0,05 maka data diperoleh telah berdistribusi linear. sebaliknya apabila nilai Deviation from linearity kurang dari 0,05 maka penelitian itu dapat dinyatakan tidak berdistribusi secara normal.²¹

4) Uji Regresi Linier Sederhana

Komponen dalam pengujian hipotesis adalah dengan menggunakan analisis regresi linier. Regresi merupakan alat analisis yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur seberapa jauh pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam menganalisis pengaruh perubahan variabel independen terhadap variabel dependen baik secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama, digunakan regresi linear sederhana. Dalam penelitian ini hipotesis yang akan diuji adalah variabel intensitas bermain *game online* terhadap minat membaca Alquran.

²¹Zulaika Matondang dan Hamni Fadillah Nasution, *Praktek Analisis Data Pengolahan Ekonometrika dengan Eviews & SPSS* (Medan: CV. Merdeka Kreasi Group, 2021), 55.