

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), yaitu dengan cara peneliti terjun langsung kelapangan untuk memperoleh data dan informasi dari sumber data. Penelitian dalam prosesnya penelitian ini mengangkat data dan permasalahan yang ada di lapangan (lokasi penelitian) yang berkaitan dengan Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Disiplin Belajar Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Siswa SDN Jambangan 1, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.

Adapun pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif yang bersifat korelasional maupun regresi linear. Yaitu penelitian yang selain mencari hubungan juga digunakan untuk memprediksi antara satu variabel dengan variabel lain. Pendekatan kuantitatif yaitu metode untuk menguji teori-teori tertentu untuk meneliti hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini diukur sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Sedangkan penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.⁵³

⁵³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2020), 62.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Dalam hal ini populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁵⁴ Populasi penelitian ini ialah seluruh siswa SDN Jambangan 1 2023-2024, yang berjumlah 153 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel yang baik yaitu sampel yang memiliki populasi atau representative artinya yang menggambarkan keadaan populasi atau mencerminkan populasi secara maksimal tetapi walaupun mewakili sampel bukan merupakan duplikat dari populasi.

Untuk menentukan jumlah sampel yang akan diambil agar mendapatkan data yang representatif, jumlah sampel dapat ditentukan dengan menggunakan pengambilan sampel untuk penelitian menurut teori Arikunto, yaitu jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10% -15% atau 20%-25% atau lebih.⁵⁵

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2022), 126.

⁵⁵ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 72.

Berdasarkan teori Arikunto tersebut, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah:

$$153 \times 25\% = 38,25\%$$

Jumlah sampel dalam penelitian ini dibulatkan menjadi 38 responden.

Dalam penelitian ini tehnik sampling yang digunakan adalah NonProbability Sampling. NonProbability sampling adalah tehnik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan yang sama yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.⁵⁶ Metode tehnik yang digunakan adalah *purposive sampling* atau pengambilan sampel dengan mengambil orang-orang yang terpilih, siswa yang menjadi sampel disini merupakan siswa yang sering menggunakan media sosial dan sering bermain Game Online karena sampel yang dipilih dalam penelitian ini merupakan siswa yang memenuhi kriteria penelitian, sehingga memudahkan peneliti untuk mengetahui mana saja siswa yang sering menggunakan media sosial dan sering bermain Game Online.

C. Tehnik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data lapangan, peneliti menggunakan beberapa tehnik dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket atau kuesioner. Angket merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis

⁵⁶ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.

kepada responden untuk dijawab.⁵⁷ Angket adalah pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis oleh “responden” baik secara langsung atau tidak langsung.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder.

- a) Data primer adalah data yang diperoleh dari hasil kuesioner dari informan. Yaitu siswa SDN Jambangan 1 Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.
- b) Data sekunder adalah data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi yakni observasi lingkungan sekolah siswa, guru dan termasuk pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Sedangkan dokumentasi yakni dokumen-dokumen yang berkaitan erat dengan penelitian ini.

Berikut adalah kisi-kisi kuesioner dalam penelitian ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kuesioner

Variabel	Indikator	No. Butir
Media Sosial (X1)	Partisipasi	1, 2, 3
	Keterbukaan	4, 5, 6
	Percakapan	7, 8, 9
	Komunitas	10, 11, 12
	Saling Terhubung	13, 14, 15
	Intensitas	16, 17, 18
Game Online (X2)	Frekuensi bermain game	19, 20, 21

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: CV Alfabeta, 2019).

	Jenis permainan game	22, 23, 24
	Kecanduan bermain game	25, 26, 27
	Tujuan bermain game	28, 29, 30
Disiplin Belajar (Y)	Disiplin waktu	31, 32, 33, 34, 35
	Disiplin perbuatan	36, 37, 38, 39, 40

1. Definisi operasional variabel

Variabel adalah objek penelitian yang bervariasi atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini melibatkan tiga variabel:

1. Variabel independen yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Media Sosial (variabel X1) dan Game Online (Variabel X2)
2. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah : Disiplin belajar (variabel Y)

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena⁵⁸. Definisi operasional variabel penelitian disajikan pada tabel berikut:

⁵⁸ (Nurdin dan Hartati, 2019: 122)

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala
Media Sosial (X1)	Media sosial adalah sekelompok media online yang memfasilitasi interaksi sosial dan penyebaran informasi dalam bentuk konten yang dibuat oleh pengguna.	1. Partisipasi 2. Keterbukaan 3. Percakapan 4. Komunitas 5. Saling terhubung 6. Intensitas	Kuesioner	Ordinal
Game Online (X2)	Program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan juga secara berkelompok dibelahan dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar- gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh perangkat untuk game ini sendiri.	1. Frekuensi bermain game 2. Jenis permainan game 3. Kecanduan bermain game 4. Tujuan bermain game	Kuesioner	Ordinal
Disiplin Belajar (Y)	Praktik dan kebiasaan yang diadopsi siswa untuk mengatur waktu mereka, memusatkan perhatian mereka dan memotivasi diri mereka sendiri untuk mencapai	1. Disiplin waktu 2. Disiplin perbuatan	Kuesioner	Ordinal

	tujuan pendidikan mereka			
--	--------------------------	--	--	--

2. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dasar penelitian adalah melakukan pengukuran, sehingga memerlukan alat ukur yang baik di dalam penelitian yang biasa disebut dengan instrument penelitian. Perlu dilakukan pengujian instrument penelitian untuk melihat apakah instrument tersebut layak digunakan atau tidak. Di dalam penelitian yang akan dilakukan, pengujian instrument penelitian akan dibantu dengan menggunakan *software* IBM SPSS for Windows. Berikut merupakan beberapa pengujian instrument penelitian yang akan dilakukan :

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya sebuah instrument penelitian. Sebuah instrument penelitian dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner penelitian tersebut. Uji validitas juga digunakan sebagai bukti bahwa instrument, teknis, atau proses yang digunakan untuk mengukur sebuah konsep.⁵⁹ Di dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan uji validitas dengan menggunakan *Pearson Correlation*, yaitu dengan cara menghitung korelasi antar skor masing-masing butir pertanyaan dengan total skor. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila masing-masing butir pertanyaan dengan total

⁵⁹ Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2016).

skor memiliki nilai tingkat signifikansi di bawah 0,05 maka butir pertanyaan tersebut dikatakan valid.⁶⁰

Uji validitas dalam penelitian ini dilaksanakan di SDN Jambangan 4 dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Hasil uji validitas variabel Media Sosial (X1) dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Butir Variabel Media Sosial

Butir Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,706	0,4438	Valid
2	0,741	0,4438	Valid
3	0,774	0,4438	Valid
4	0,706	0,4438	Valid
5	0,873	0,4438	Valid
6	0,925	0,4438	Valid
7	0,826	0,4438	Valid
8	0,644	0,4438	Valid
9	0,925	0,4438	Valid
10	0,741	0,4438	Valid
11	0,774	0,4438	Valid
12	0,706	0,4438	Valid
13	0,873	0,4438	Valid
14	0,925	0,4438	Valid
15	0,826	0,4438	Valid
16	0,925	0,4438	Valid
17	0,826	0,4438	Valid
18	0,644	0,4438	Valid

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 3.3 dapat diketahui bahwa hasil analisis kuesioner variabel Media Sosial yang terdiri dari 18 butir pertanyaan semuanya valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0,4438.

⁶⁰ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program. IBM SPSS 23*, Edisi 8 Ce (Semarang: Badan Penerbit, 2016).

Hasil uji validitas variabel Game Online (X2) dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Butir Variabel Game Online

Butir Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
19	0,724	0,4438	Valid
20	0,926	0,4438	Valid
21	0,807	0,4438	Valid
22	0,719	0,4438	Valid
23	0,860	0,4438	Valid
24	0,796	0,4438	Valid
25	0,811	0,4438	Valid
26	0,877	0,4438	Valid
27	0,719	0,4438	Valid
28	0,860	0,4438	Valid
29	0,796	0,4438	Valid
30	0,887	0,4438	Valid

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 3.4 dapat diketahui bahwa hasil analisis kuesioner variabel Game Online yang terdiri dari 12 butir pertanyaan semuanya valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0,4438.

Hasil uji validitas variabel Disiplin Belajar (Y) dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Butir Variabel Disiplin Belajar

Butir Pertanyaan	r Hitung	r Tabel	Keterangan
31	0,739	0,4438	Valid
32	0,663	0,4438	Valid
33	0,890	0,4438	Valid
34	0,739	0,4438	Valid
35	0,663	0,4438	Valid
36	0,890	0,4438	Valid
37	0,840	0,4438	Valid
38	0,840	0,4438	Valid
39	0,840	0,4438	Valid

40	0,465	0,4438	Valid
----	-------	--------	-------

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 3.5 dapat diketahui bahwa hasil analisis kuesioner variabel Disiplin Belajar yang terdiri dari 10 butir pertanyaan semuanya valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0,4438.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji pada sebuah instrument apakah dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data atau tidak. Pengujian reliabilitas menggunakan nilai koefisien *Cronbach's Alpha*. Apabila nilai koefisien *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,6 maka dapat dikatakan bahwa instrument penelitian tersebut reliable atau dapat dipercaya.⁶¹

Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 3.6 berikut ini.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

S No.	Variabel	Koefisien Alfa Chornbach	Keterangan
1.	Media Sosial (X1)	0,826	Reliabel
2.	Game Online (X2)	0,796	Reliabel
3.	Disiplin Belajar (Y)	0,797	Reliabel

Sumber: Data Diolah 2024

Berdasarkan Tabel 3.6 diketahui bahwa Media Sosial (X1) memiliki nilai koefisien *Alfa Chornbach* sebesar $0,826 \geq 0,60$, dengan demikian pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner variabel Media Sosial adalah reliabel. Variabel Game Online (X2) memiliki nilai koefisien *Alfa*

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).

Chornbach sebesar $0,796 \geq 0,60$, dengan demikian pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner variabel Game Online adalah reliabel. Variabel Disiplin Belajar (Y) memiliki nilai koefisien *Alfa Chornbach* sebesar $0,797 \geq 0,60$, dengan demikian pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner variabel Disiplin Belajar adalah reliabel.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Sebagai penggambaran objek yang diteliti dan mendeskripsikan atau memberikan gambaran melalui pengumpulan data yang sudah dilakukan dan tidak memberi kesimpulan yang berlaku untuk umum. Ada tiga poin pada analisis deskriptif yaitu :

- a. Analisis responden dari karakteristik usia, jenis kelamin, latar pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua.
- b. Analisis deskripsi statistik agar diperoleh nilai minimal, nilai maksimal, nilai mean, dan standar deviasi.

Kriteria yang dipakai pada kategori jawaban responden yaitu Sangat rendah ($x < Mi - 1,5 SDi$), rendah ($Mi - 1,5 SDi \leq x < Mi$), tinggi ($Mi \leq x < Mi + 1,5 SDi$), sangat tinggi ($x \geq Mi + 1,5 SDi$) dengan keterangan :

1. Mi (Mean ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)
2. SDi (Standar Devasi ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi – skor terendah)
3. X = skor yang dicapai

2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik adalah prosedur analisis statistik yang memerlukan pemenuhan atas prasyarat asumsi-asumsi dasar distribusi data pada variabel yang digunakan. Hal ini juga untuk membentuk sebuah estimasi yang bersifat *Best, Linier, Unbiased* dan *Estimator*.⁶²

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang sama atau data penelitian memiliki pola distribusi normal atau tidak. Alat analisis yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Nilai *alpha* adalah sebesar 5% (0,05) dengan kriteria penentuan pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi atau Sig. < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji Linearitas merupakan suatu perangkat uji yang diperlukan untuk mengetahui bentuk hubungan yang terjadi di antara variabel yang sedang diteliti. Uji ini dilakukan untuk melihat hubungan dari dua buah variabel yang sudah diteliti apakah ada hubungan yang linear dan signifikan. Uji linearitas merupakan pra syarat penggunaan analisis regresi dan korelasi.

⁶² Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, 149.

Linearitas akan terpenuhi dengan asumsi apabila plot antara nilai residual terstandarisasi dengan nilai prediksi terstandarisasi tidak membentuk suatu pola tertentu atau random. Namun, penggunaan uji linearitas dengan menggunakan gambar dianggap kurang objektif. Selain itu, pengujian linearitas ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS pada perangkat *Test for Linearity*. Adapun teknik analisisnya dengan menggunakan nilai signifikansi pada taraf signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$) sebagai berikut:

Jika nilai sig. $< 0,05$, maka variabel memiliki hubungan yang linear.

Jika nilai sig. $> 0,05$, maka variabel memiliki hubungan yang tidak linear.

c. Uji Multikolinearitas

Uji ini bertujuan untuk menguji apakah di dalam sebuah model regresi terdapat korelasi antar variabel bebas atau tidak. Pengujian multikolinearitas dilakukan dengan melihat nilai VIF masing-masing variabel independen. Apabila nilai VIF < 10 maka dapat dikatakan bahwa data penelitian tidak terdapat gejala multikolinearitas.

d. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini bertujuan untuk menguji apakah di dalam sebuah model regresi terdapat ketidak samaan varian dari residual satu pengamatan ke residual pengamatan yang lain. Penelitian ini menggunakan grafik plot antar nilai prediksi variabel dependen

yaitu ZPRED dengan SRESID. Dapat dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas apabila terdapat pola yang jelas serta titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y.

3. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda digunakan karena hubungan linier antara satu atau lebih variabel bebas dengan variabel dependen, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui arah hubungan variabel independen dengan variabel dependen secara bersamaan. Uji ini dilakukan setelah dipenuhinya syarat-syarat pengujian asumsi klasik. Di dalam penelitian yang akan dilakukan, persamaan analisis regresi yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan

Y : Variabel Dependen/Disiplin Belajar

X : Variabel Independen

X1 : Media Sosial

X2 : Game Online

a : Konstanta

b : Koefisien Regresi

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini terdiri dari:

- a. Uji t (parsial)

Uji t atau uji parsial dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh suatu variable independen secara parsial terhadap variasi variable dependen.⁶³ Adapun dasar pengambilan kesimpulan pada uji t ialah sebagai berikut:⁶⁴

- 1) Apabila nilai thitung $< t$ tabel dan jika probabilitas (signifikasi) $> 0,05 (\alpha)$, maka H_0 diterima, artinya variable independen secara parsial (individual) tidak mempengaruhi variable dependen secara signifikan.
- 2) Apabila nilai t hitung $> t$ tabel dan jika probabilitas (signifikasi) $< 0,05(\alpha)$, maka H_0 ditolak, artinya variable independen secara parsial (individual) mempengaruhi variable dependen secara signifikan.

b. Uji f (simultan)

Uji F atau uji simultan ini pada dasarnya dilakukan untuk mengetahui apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen.⁶⁵ Cara yang digunakan ialah dengan melihat besarnya nilai probabilitas signifikan-nya. Apabila nilai probabilitas signifikannya $< 5\%$ maka variabel independen atau variabel bebas akan berpengaruh signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikat. Adapun dasar pengambilan kesimpulan pada uji F ialah sebagai berikut:

⁶³ Eri Barlian, *Metodologi Penelitian KUalitatif Dan Kuantitatif* (Padang: Sukabina Press, 2016).

⁶⁴ Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*.

⁶⁵ Barlian, *Metodologi Penelitian KUalitatif Dan Kuantitatif*.

- 1) Apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan jika probabilitas (signifikansi) $> 0,05(\alpha)$, maka H_0 diterima, artinya variable independen secara simultan atau bersama-sama tidak mempengaruhi variable dependen secara signifikan.
- 2) Apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan jika probabilitas (signifikansi) lebih kecil dari $0,05(\alpha)$, maka H_0 ditolak, artinya variable independen secara simultan mempengaruhi variable dependen secara signifikan.

