

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Secara umum, penelitian diartikan sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. pengumpulan dan analisis data menggunakan metode-metode ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif, eksperimental atau noneksperimental, interaktif atau non interaktif.<sup>56</sup>

Rancangan penelitian adalah suatu rencana tentang cara mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara sistematis dan terarah agar penelitian dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien sesuai tujuannya.<sup>57</sup> Sehingga bisa mengatur strategi latar belakang penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian.<sup>58</sup>

Zen Amiruddin menyatakan bahwa kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan pengumpulan data dan menggunakan daftar pertanyaan terstruktur (angket) yang disusun berdasarkan pengukuran terhadap variabel yang diteliti yang kemudian menghasilkan data kuantitatif.<sup>59</sup>

---

<sup>56</sup> Nana Syaodih S, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal.5

<sup>57</sup> Bagja Waluya, *Sosiologi Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*, (Bandung: PT Setia Purna Inves, 2007), hal.61

<sup>58</sup> Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hal.132

<sup>59</sup> Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 1

Penelitian kuantitatif pada awalnya peneliti berangkat dari paradigma teoritik menuju data, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan. Penelitian kuantitatif bertumpu sangat kuat pada pengumpulan data berupa angka hasil pengukuran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini statistik memegang peranan penting sebagai alat menganalisis dari jawaban permasalahan.

#### 1. Pendekatan Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu pencarian (*inquiry*), menghimpun data, mengadakan pengukuran, analisis, sintesis, membandingkan, mencari hubungan, menafsirkan hal-hal yang bersifat teka-teki. Banyak jenis pencarian yang dapat dilakukan berdasarkan pendekatannya dibedakan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif, berdasarkan sifatnya dibedakan antara penelitian dasar, terapan, dan evaluative, sedangkan berdasarkan fungsinya dibedakan antara penelitian deskriptif, improfitif, dan prediktif.<sup>60</sup>

Berdasarkan kajian masalah yang disampaikan diatas. maka, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif, yang artinya pendekatan penelitian ini berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, maupun pemahaman penulis berdasarkan pengalamannya. Kemudian dikembangkan menjadi permasalahan beserta pemecahan yang

---

<sup>60</sup> Nana Syaodih S, *Metode Penelitian...*, hal.52

diajukan untuk memperoleh pembenaran dalam bentuk data empiris di lapangan.<sup>61</sup>

Tujuan pendekatan kuantitatif adalah untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik dan meramalkan hasilnya.<sup>62</sup> Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar di masa pandemi covid-19. Penelitian diawali dengan menguji teori-teori dan pengetahuan yang sudah ada sehingga muncul sebab permasalahan. Permasalahan tersebut diuji untuk mengetahui penerimaan dan penolakannya berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan. Adapun data yang diperoleh dari lapangan dalam membentuk skor *game online*, minat belajar, dan hasil belajar dalam bentuk angka yang sifatnya kuantitatif.

## 2. Jenis Penelitian

Berdasarkan teknik pengumpulan data, penelitian ini termasuk dalam penelitian survey. Penelitian survey adalah penelitian yang menggunakan kuisisioner atau angket sebagai instrument penelitian. Kuisisioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang telah dirumuskan sebelumnya untuk dijawab oleh responden terpilih. Penelitian survey dipilih karena disesuaikan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh

---

<sup>61</sup> Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hal. 63-64

<sup>62</sup> *Ibid*, hal 20

variabel bebas *game online* terhadap variabel terikat minat belajar dan hasil belajar.

### 3. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### a. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di MIN 2 Blitar Ds.Kunir Kec.Wonodadi Kab. Blitar.

#### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2021/2022.

## B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.<sup>63</sup> Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>64</sup>

Variabel dalam penelitian dibedakan menjadi dua macam yaitu variabel independen dan variabel dependen.

1. Variabel independen atau yang bisa disebut dengan variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia biasa disebut dengan variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi sebab timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen ini menggunakan skala pengukurannya dengan skala nominal dan

---

<sup>63</sup> Asrof Syafi'I, *Metodoogi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Elkaf, 2005), hal. 126

<sup>64</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2014), hal. 61

kemudian dinamakan dengan variabel (X). adapun variabel independen yaitu *Game Online*.

2. Variabel dependen atau yang bisa disebut sebagai variabel *output*, kriteria dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia juga sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Skala pengukurannya menggunakan skala rasio kemudian dinamakan variabel (Y).<sup>65</sup> Adapun variabel terikat pada penelitian ini adalah (Y1) Minat belajar peserta didik, sedangkan (Y2) hasil belajar peserta didik.

### C. Populasi, Sampel, dan Sampling

#### 1. Populasi

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan di dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber dari objek penelitian yang disebut populasi. Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian maupun hal-hal yang terjadi.<sup>66</sup>

Menurut Suharsimi Arikunto, bahwa populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian.<sup>67</sup> Sedangkan menurut Sugiyono, bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau

---

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal.61

<sup>66</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 215

<sup>67</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal.108

subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>68</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, penulis berpandangan bahwa populasi adalah keseluruhan responden yang akan menjadi sasaran penelitian. Maka, dalam penelitian ini diperlukan populasi yang akan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Populasi menggunakan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel. Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik dari kelas 1 hingga kelas 6 MIN 2 Blitar. Data peserta didik kelas 1 sampai kelas 6 tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Data Jumlah Peserta Didik MIN 2 Blitar**

Kelas	Rombel	Jumlah		Jumlah	
		L	P	Per Kelas	Total
I	A	5	20	25	111
	B	10	13	23	
	C	11	10	21	
	D	10	9	19	
	E	10	13	23	
II	A	4	22	26	95
	B	16	10	26	
	C	14	11	25	
	D	12	6	18	
III	A	10	16	26	118
	B	10	11	21	
	C	9	12	21	
	D	10	18	28	
	E	10	12	22	
IV	A	14	16	30	91
	B	17	14	31	
	C	14	16	30	

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 117

V	A	12	15	27	75
	B	12	14	26	
	C	10	12	22	
VI	A	14	10	24	68
	B	12	10	22	
	C	14	8	22	
<b>TOTAL</b>					<b>558</b>

Dalam penelitian ini jumlah populasinya adalah seluruh jumlah peserta didik dari kelas 1 sampai 6 sebanyak 558 anak di MIN 2 Blitar.

## 2. Sampel

Sugiyono menuliskan “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.<sup>69</sup> Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Apa yang dipelajari dari sampel tersebut, kesimpulannya akan dapat diperlukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar *representative* (mewakili).

Menurut Suharsimi Arikunto, sampel dapat diambil 10-15% atau 20-25% dari populasi lebih dari 100, tetapi jika populasi kurang dari 100 maka sampel diambil semua dari keseluruhan populasi.

Peneliti mengambil 10% dari 558 keseluruhan populasi, kemudian mendapat hasil 56 sampel. Dan mengambil data dari kelas 1 berjumlah 9, kelas 2 berjumlah 9, kelas 3 berjumlah 9, kelas 4 berjumlah 9, kelas 5 berjumlah 10, kelas 6 berjumlah 10. Dengan mengambil sampel dari

---

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 81

keseluruhan kelas, diharapkan data dapat homogen dan mewakili seluruh populasi yang ada.

### 3. Sampling

Sampling adalah suatu prosedur yang menyebabkan sejumlah elemen khusus digambarkan dari kerangka sampling yang mewakili daftar aktual elemen-elemen yang mungkin dalam populasi.<sup>70</sup> Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat mewakili dan dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Dalam pengambilan sampel ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu mengetahui karakteristik ciri, dan sifat populasi terlebih dahulu. Apakah populasi bersifat homogeny atau heterogen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini adalah teknik penentuan sampel yang didasarkan pada pertimbangan peneliti mengenai sampel-sampel mana yang paling sesuai, bermanfaat dan dianggap dapat mewakili suatu populasi (*representative*).

#### D. Kisi-kisi Instrument

Salah satau elemen penting dalam penelitian adalah adanya instrument, maka dari itu sebelum peneliti membuat instrument penelitian hendaknya peneliti membuat kisi-kisi instrument terlebih dahulu.

---

<sup>70</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 41

Instrument penelitian yang digunakan adalah angket tertutup yaitu angket yang telah dilengkapi alternative jawaban dengan menggunakan skala bertingkat dengan 4 jawaban dan responden tinggal memilih. Skor untuk alternative jawaban yang dipilih adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Skala Instrumen Penelitian**

Alternative Jawaban	Skor untuk Pernyataan	
	Positif	Negative
Selalu (SL)	4	1
Sering (SR)	3	2
Kadang-kadang (KK)	2	3
Tidak Pernah (TP)	1	4

Pengembangan alat ukur berdasarkan kerangka teori yang telah disusun selanjutnya dikembangkan dalam indikator dan kemudian dijabarkan dalam butir-butir pernyataan. Penelitian ini menggunakan instrument penelitian berupa angket untuk memperoleh informasi tentang variabel penelitian *game online* dan minat belajar. Adapun kisi-kisi angket *game online* seperti yang disebutkan oleh Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, bahwa sedikitnya ada tiga aspek kecanduan *game online*<sup>71</sup>, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-Kisi Instrumen Angket Game Online**

Variabel	Indikator	No soal
<i>Game online</i> (X)	<i>Compulsion</i> (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)	1, 6, 8, 12, 15
	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	2, 4, 11, 13, 14

<sup>71</sup> C. Y. Chen, & S. L. Chang, *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*, (2008), hal.44

	<i>Tolerance</i> (toleransi)	3, 5, 7, 9, 10
--	------------------------------	----------------

Angket yang dibuat oleh peneliti, dibuat berdasarkan indikator minat belajar yang diungkapkan oleh Safari.<sup>72</sup> Adapun kisi-kisi angket minat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	No soal
Minat belajar (Y1)	Perasaan senang	- Antusias siswa saat mengikuti pembelajaran	1, 2
		- Respon siswa saat mengikuti pembelajaran	3,4
	Ketertarikan	- Ketertarikan siswa saat mengikuti pembelajaran	5,6
		- Konsentrasi siswa saat mengikuti pelajaran	7, 8
Perhatian	- Perhatian siswa saat mengikuti pelajaran	9, 10	
	- Kemauan siswa untuk mengerjakan tugas, bertanya kepada yang lebih mampu jika belum memahami materi dan mencari buku penunjang yang lain saat menemui kesulitan.	11, 12, 13	
Keterlibatan	- Kesadaran tentang belajar di rumah	14, 15	
	- Keterlibatan dengan guru kelas	16, 17	

Variabel hasil belajar nantinya diperoleh peneliti melalui raport peserta didik yang terdiri dari penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dari beberapa penilaian tersebut akan di rata-rata dan dilihat ada pengaruhnya atau tidak.

<sup>72</sup> Safari, *Indikator-indikator Minat Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal.60

## E. Instrument Penelitian

Instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.<sup>73</sup> Adapun instrument penelitian yang digunakan adalah pedoman angket, serta pedoman dokumentasi.

### 1. Pedoman angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>74</sup>

#### a. Angket *game online*

Kuesioner akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui penggunaan *game online* yang digemari peserta didik MIN 2 Blitar Kunir Wonodadi Blitar, responden dalam penelitian ini dapat mengisi angket ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka.

#### b. Angket minat belajar

Angket minat belajar digunakan untuk mengetahui seberapa besar minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Kuesioner tersebut berisi skala minat belajar yang berbentuk skala *Likert*

---

<sup>73</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hal. 203

<sup>74</sup> Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 52-53

dimana responden hanya perlu menjawab pertanyaan sesuai dengan pilihan yang ada.

Pedoman penskoran angket:

$$\text{Skor} : \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100 =$$

## 2. Pedoman dokumentasi

Dokumentasi merupakan alat bantu yang digunakan oleh penulis untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek penelitian seperti nilai raport dan gambar-gambar kegiatan pada saat proses penelitian berlangsung. Penulis juga mencari data yang berkaitan dengan madrasah, jumlah peserta didik, nama peserta didik, keadaan peserta didik, keadaan guru, dan staf di MIN 2 Blitar.

Instrument yang baik harus memenuhi dua persyaratan instrument yaitu, instrument harus valid dan reliable. Di dalam uji instrument terdapat uji validitas dan reabilitas.

### 1. Uji Validitas

Uji validitas adalah salah satu alat ukur instrument yang akan digunakan. Validitas instrument berkenaan dengan kesanggupan alat penelitian dalam mengukur isi yang seharusnya. Artinya, tes tersebut mampu mengungkapkan isi yang hendak diukur.<sup>75</sup> Dalam penelitian ini peneliti melakukan validasi konstruksi dengan dosen dan guru kelas.

---

<sup>75</sup> Nana, Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 13

Selain validasi berupa kontruksi, penelitian menggunakan validasi instrument menggunakan rumus hitung korelasi *produsct moment* ( $r_{xy}$ ). Hasil perhitungan dari uji validitas akan dibandingkan dengan nilai  $r$  tabel atau *product moment* dengan keriteria sebagai berikut:

- $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir soal angket tidak valid
- $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir soal angket dinyatakan valid

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu satu alat ukur instrument. Uji reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajekan. Suatu instrument penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi apabila tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur yang hendak diukur. Ini menandakan bahwa semakin reliable suatu tes memiliki persyaratan maka semakin yakin kita dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu tes mempunyai hasil yang sama ketika dilakukan tes kembali.

Penelitian ini dalam pengujian reliabilitas instrumen menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS versi 20. Adapun langkah-langkah uji reliabilitas yaitu:

- a. Siapkan data, buka program IBM SPSS 20
- b. Buka variabel view, beri identitas nama item 1-dst, Decimals ganti “0”, measure ganti “scale”
- c. Buka data view, masukkan data yang berbentuk skala likert ke dalam data view

- d. Klik “analyze” → “scale” → “reability analysis”
- e. Pindahkan semua data dari kiri ke kanan (item saja tanpa total item)
- f. Klik options “statistics....”
- g. Pada kolom “descriptive for” centang “item”, “scale”, “scale if item deleted”
- h. Pada kolom “inter-item” centang “correlations”
- i. Klik “continue”
- j. Klik “ok”

Analisis hasil reliabilitas dilakukan dengan *Alpha Cronbach* ini, peneliti menggunakan ketentuan sebagai berikut<sup>76</sup>:

- 1) Nilai *Alpha Cronbach* 0,8 -1,0 maka reliabel sangat tinggi
- 2) Nilai *Alpha Cronbach* 0,6-0,8 maka reliabel tinggi
- 3) Nilai *Alpha Cronbach* 0,4-0,6 maka reliabel cukup
- 4) Nilai *Alpha Cronbach* 0,2-0,4 maka reliabel rendah
- 5) Nilai *Alpha Cronbach* 0,0-0,2 maka reliabel sangat rendah

## **F. Data dan Sumber Data**

Data adalah bahan keterangan tentang suatu objek penelitian yang diperoleh dilokasi penelitian. Definisi data sebenarnya mirip dengan definisi informasi, hanya saja informasi lebih ditonjolkan segi pelayanan, sedangkan data lebih menonjolkan aspek materi.<sup>77</sup> Data yang digunakan

---

<sup>76</sup> Hardus Usman, *Aplikasi Teknik Multivariat untuk Riset Pemasaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal.20

<sup>77</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Kencana, 2003), hal.119

dalam penelitian ini adalah data tentang hasil angket pengaruh *game online* dan minat belajar, observasi, dan data dokumentasi peserta didik MIN 2 Blitar.

Yang dimaksud sumber data adalah subjek di mana data diperoleh.

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu :

1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau objek penelitian. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah peserta didik MIN 2 Blitar. Adapun data yang diperoleh dari peserta didik adalah tentang *game online* dan minat belajar dengan menggunakan angket.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Sumber data sekunder dari penelitian ini adalah guru MIN 2 Blitar. Peneliti memilih guru kelas karena peneliti lebih mudah mendapatkan data sebelum peneliti melakukan penelitian serta mendapatkan hasil belajar peserta didik.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data ialah cara yang dapat digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data. Cara atau teknik menunjukkan suatu kata yang abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi hanya dapat

dilihat dalam penggunaannya melalui angket, dokumentasi, dan lainnya. Dalam suatu penelitian dapat menggunakan salah satu atau gabungan dari teknik-teknik yang ada, tergantung dari permasalahan yang dihadapi.<sup>78</sup> Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Angket (kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>79</sup> Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang hendak diukur dan mengetahui apa yang bisa digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebut di wilayah yang luas. Dapat diberikan secara langsung atau bisa dikirim melalui internet.<sup>80</sup>

Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup dimana pertanyaan yang disediakan oleh peneliti menggunakan jawaban yang sudah ditentukan sebelumnya dengan model jawaban ceklis dengan kriteria nilai yang berbeda. Serta menggunakan angket untuk memperoleh data mengenai pengaruh *game online* dan minat belajar.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya

---

<sup>78</sup> Ridwan, *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hal. 97

<sup>79</sup> Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 52-53

<sup>80</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 192-193

monumental dari seseorang.<sup>81</sup> Dibandingkan dengan metode lain, metode ini tidak begitu sulit, dalam artian apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap belum berubah.<sup>82</sup>

Dokumentasi ini bertujuan untuk melengkapi data yang tidak terekam dalam instrument pengumpulan data yang ada. Dengan demikian data penting diharapkan tidak terlewatkan dalam kegiatan penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi dipakai dalam mendokumentasi proses pembagian dan pengerjaan angket, raport, serta foto selama kegiatan berlangsung.

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi, untuk mencari data tentang keadaan madrasah, sarana prasarana, visi misi, profil madrasah, struktur organisasi madrasah, data guru, data siswa, dsb.

## **H. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik inferensial, (sering juga disebut statistic induktif atau statistik probabilitas) adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.<sup>83</sup>

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah dari seluruh responden atau sumber dari data lain berkumpul. Kegiatan

---

<sup>81</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 240

<sup>82</sup> Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hal. 274

<sup>83</sup> Sugiono, *Metode Penelitian...*, hal. 20

dalam analisis data adalah mengelompokkan berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dalam proses analisis data, ada beberapa langkah pokok yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. *Checking data*

Pada tahap ini peneliti harus mengecek lagi kelengkapan data, memilih dan menyeleksi, sehingga hanya data yang valid dan relevanlah yang digunakan dalam analisis.<sup>84</sup> Hasil *checking* ini berupa pembetulan kesalahan dengan cara kembali kelengkapan atau mengedrom item yang tidak dapat dibetulkan.

2. *Editing data*

Data yang diteliti lengkap tidaknya perlu diedit kembali dibaca, dipahami dan diperbaiki ditakutkan masih ada yang kurang jelas atau meragukan.

3. *Tabulating*

Tabulasi yaitu menyediakan data dalam bentuk tabel-tabel agar mudah dianalisis statistik dan komputer. Analisis data mempunyai tujuan untuk menyempitkan dan membatasi penemuan hingga menjadi data yang tersusun dengan baik, analisis data dilakukan setelah data

---

<sup>84</sup> Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian: Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010), hal. 124

yang diperoleh dari sampel melalui instrument yang dipilih dan akan digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian atau untuk menguji hipotesa yang akan diajukan melalui penyajian data. Data yang terkumpul semua mesti dalam laporan penelitian, data yang disajikan dalam penelitian adalah data yang terkait dengan tema bahasan saja yang perlu disajikan.<sup>85</sup>

Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

## 1. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Penggunaan statistik prametris mensyaratkan bahwa data variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Oleh karena itu sebelum pengujian dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas data.<sup>86</sup>

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *kolmogov-smirnov* dengan ketentuan jika  $Asymp. Sig > 0,05$  maka data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer *SPSS (Statistica Product and Service Solution) 20.0 for Windows*.

---

<sup>85</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode...*, hal. 240

<sup>86</sup> Usman Akbar, *Pengantar Statistik...*, hal. 134

Langkah-langkah perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *SPSS (Statistica Product and Service Solution) 20.0 for Windows* sebagai berikut:

- Langkah 1     Aktifkan program *SPSS*
- Langkah 2     Klik variabel *view* dan buat data. Pada kolom *decimal* ubah semua angka menjadi 0, pada kolom *measure* pilih *scale*
- Langkah 3     klik *data view*. Masukkan variabel X dan Y1 or Y2 yang sudah dihitung pada halaman *data view*
- Langkah 4     klik *analyze* kemudian klik *regression* lalu *linier*
- Langkah 5     Masukkan variabel Y ke *dependent* dan variabel X ke *independent*, lalu klik *save*, klik *ok*
- Langkah 6     Kemudia *muncul* kotak dialog *linier regression*, centang pada bagian *unstandardized*, selanjutnya klik *continue*, klik *ok*
- Langkah 7     lalu pilih menu *analyze*, lalu pilih *Non-parametric Test*, kemudian pilih I-Sample K-S.
- Langkah 8     Lalu akan muncul uji normalitas.

#### **b. Uji Linearitas**

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah masing-masing data pada variabel bebas linier dengan variabel terikat.

Untuk melakukan uji linearitas diperlukan adanya rumusan hipotesis sebagai berikut:<sup>87</sup>

$H_0$  : Model regresi berbentuk linier

$H_a$  : Model regresi berbentuk non linier

Adapun kriteria pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. < 0.05 maka dikatakan data tidak linier,  $H_a$  diterima. Sedangkan apabila nilai Sig. > 0.05 maka dikatakan data linier,  $H_a$  ditolak.
- 2) Menggunakan harga koefisien F pada baris *Defiation from Linearity*. Adapun kriterianya yaitu apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_a$  ditolak, sedangkan apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana adalah metode yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

$$y_1 = a + bx_1$$

Keterangan:

$y_1$  = nilai yang diprediksikan

$a$  = konstanta atau bila harga  $x = 0$

$b$  = koefisien regresi

$x$  = nilai variabel independen

---

<sup>87</sup> Tedi Rusman, *Statistika Penelitian: Aplikasinya dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015), hal. 54

Pada pengujian hipotesis harus melewati beberapa tahapan. Tahap-tahap dalam merumuskan hipotesis yang telah diajukan yaitu sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis

a) Hipotesis pertama

$H_a$  = Ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar

b) Hipotesis kedua

$H_a$  = Ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar

c) Hipotesis ketiga

$H_a$  = Ada pengaruh *game online* terhadap minat belajar dan hasil belajar di masa pandemi covid-19 peserta didik MIN 2 Blitar

2) Menentukan  $t_{hitung}$  dan signifikansi

3) Menentukan  $t_{tabel}$

Untuk menentukan  $t_{tabel}$  adalah dengan menentukan taraf signifikansi  $0,05 : 2 = 0,025$ , dengan derajat kebebasan (df)  $n - k$ , yaitu  $56 - 3 = 53$ . Dengan keterangan adalah jumlah responden dan  $k$  adalah jumlah variabel penelitian. Berdasarkan hal tersebut, maka nilai  $t_{tabel}$  adalah 0,266.

4) Kriteria pengujian

- a) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-3$  dan  $(0,05)$ , maka  $H_a$  diterima. Sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dengan  $dk = n-3$  dan  $(0,05)$ , maka  $H_a$  ditolak.
- b) Jika probabilitas (Sig.)  $< 0,05$  maka  $H_a$  diterima. Sedangkan jika probabilitas (Sig.)  $> 0,05$  maka  $H_a$  ditolak.

#### **b. Uji MANOVA**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji MANOVA pada uji hipotesis. Peneliti menggunakan uji MANOVA karena dalam penelitian ini terdapat lebih dari satu variabel terikat, MANOVA adalah *Analisis Varian Multivariate* tejemahan dari *Multivariate Analisis of Faariance* (MANOVA). Sama halnya dengan ANOVA. MANOVA merupakan Uji beda varian. Bedanya, dalam ANOVA varian yang dibandingkan berasal dari satu variabel terikat, sedangkan pada MANOVA, varian yang dibandingkan berasal dari lebih dari satu variabel terikat.<sup>88</sup>

Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19 Peserta Didik MIN 2 Blitar. Dimana variabel terikatnya yakni minat belajar dan hasil belajar peserta didik. peneliti menggunakan program *IBM SPSS 20.0 Statistic for Windows*.

---

<sup>88</sup> Subana, *Statistika Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), hal. 169

Untuk langkah-langkah dalam analisis multivariate (MANOVA) adalah sebagai berikut:

- 1) Buka *SPSS 20.0 For Windows*
- 2) Masukkan data X, Y1 dan Y2
- 3) Pada kolom measure pilih scale dan anti decimal menjadi 0 (no)
- 4) Klik Analyze – General Linier Model – Multivariate
- 5) Masukkan data Y1 dan Y2 pada kolom dependent
- 6) Masukkan data X pada kolom fixed factor
- 7) Klik model – full factorial
- 8) Klik continue
- 9) Klik tombol Post Hoc – masukkan data x
- 10) Pada Equal Variances Assumed – pilih Bonferroni
- 11) Pada Equal Variances Not Assumed – pilih Games-Howel
- 12) Klik Continue
- 13) Klik options – masukkan data x pada Display Mean for
- 14) Pada kolom display – klik Descriptive statistic, Observed Power, Homogeneity test
- 15) Klik continue
- 16) Klik Ok

Setelah menentukan nilainya, adapun kaidah menentukan hasil uji berdasarkan  $F_{hitung}$  yang berarti:

- 1) Jika taraf signifikan  $>$  nilai  $H_a$  ditolak, yang berarti rata-rata kedua perlakuan mempunyai kesamaan secara signifikan.
- 2) Jika taraf signifikan  $<$  nilai  $H_a$  diterima, yang berarti rata-rata kedua perlakuan berbeda secara signifikan.