

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan ialah metode *ex post-facto*. *Ex post facto* adalah penelitian empiris yang sistematis. Peneliti tidak mengendalikan variable bebas secara langsung, karena pada variable bebas telah terjadi, atau pada dasarnya variable ini tidak dapat dimanipulasi, karena variable game online dan minat belajar baca Al-qur'an merupakan hal yang telah dimiliki oleh siswa. (Thoifah, 2015)

2. Jenis Penelitian

Pendekatan deskriptif kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya. Penelitian deskriptif bisa mendeskripsikan suatu keadaan saja, tetapi juga bisa mendeskripsikan keadaan dalam tahapan-tahapan perkembangannya. (Thoifah, 2015)

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di, Timur Indah, kota Bengkulu, penelitian ini di adakan pada institusi yang melaksanakan kegiatan pendidikan untuk satuan kurikulum di SMP Islam Al-azhar 52 kota Bengkulu. . Lokasi yang dipilih berdasarkan pertimbangan jarak tempuh dan rombongan lain yang turut serta mengambil penelitian disini. Observasi awal penelitian ini dilakukan sebelum pengajuan judul proposal skripsi.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 19 Mei 2025-19 juni 2025

C. Desain penelitian

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan dapat memperoleh jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Jenis desain penelitian ini termasuk dalam ekspos fakto. Dalam penelitian ex-postfacto tidak ada kelompok kontrol atau kegiatan pre tes. Hubungan sebab dan akibat antara subjek satu dengan subjek yang lain diteliti tidak manipulasi, karena penelitian ex- post facto hanya mengungkap gejala-gejala yang ada atau telah terjadi. Fakta dalam penelitian ini diungkapkan apa adanya dari data yang terkumpul. Dengan demikian penelitian ini mengungkapkan hubungan dari variabel-variabel yang ada.

Peneliti menyampaikan rancangan penelitian dan

membuat kesepakatan dengan pihak desa mengenai tahapan-tahapan penelitian. anak yang menjadi sampel penelitian diberi lembar angket untuk kemudian di isi oleh anak tersebut. Angket tersebut berisikan pertanyaan untuk mengukur pengaruh game online terhadap minat belajar membaca Al-qur'an..

D. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi tidak hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam lainnya. Dan populasi juga bagian dari jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh objek/subjek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas siswa dari kelas VII-IX yang berjumlah 312 siswa yang ada di SMP Islam Al-azhar 52 Kota Bengkulu.

Tabel 3.1
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII	126
2	VIII	117
3	IX	69
Total		312

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Mengenai penentuan besarnya sampel (Suharsimi Arikunto, 2010: 112), mengemukakan di dalam pengambilan sampel apabila subyeknya kurang dari 100 diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10%, 15% atau 20%, 25% atau lebih. Teknik atau jenis yang digunakan adalah teknik random sampling. Random sampling adalah pengambilan sampling secara random atau tanpa pandang bulu. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel 20% dari populasi yang ada yaitu 62 siswa untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2
Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	VIII	25
2	VIII	23
3	VIII	14
Total		62

E. Definisi operasional variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. (Sugiyono, 2022:38)

- a. Variabel Bebas (X) Variabel bebas pada penelitian ini adalah Game online
- b. Variabel terikat (Y) Variabel terikat dalam penelitian ini ialah Minat belajar membaca Al-qur'an pada siswa di SMP Islam Al-Azhar 52 Kota Bengkulu

2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan cara memberikan arti, atau menspesifikan kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. Adapun definisi dari operasional variabel sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (Independent)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi sebab perubahannya atau timbulnya variasi terikat (dependen), maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah Game Oline (X). game online dalam penelitian ini merupakan sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer, laptop dan smartphone atau gadget. Dengan indikator sebagai berikut

1. Frekuensi bermain game online
2. Durasi bermain game online
3. Jenis game yang di mainkan

4. Perasaan setelah bermain game online
5. Alat yang di gunakan untuk bermain

b. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi dari adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikatnya adalah minat belajar membaca Al-qur'an dalam penelitian ini adalah ketertarikan seseorang suatu bacaan al-Qur'an yang mereka nilai mengandung manfaat atau nilai yang sesuai dengan apa yang dikehendaki seseorang tersebut. Dengan indikator sebagai berikut :

1. Frekuensi membaca Al-qur'an
2. Motivasi untuk belajar membaca Al-qur'an
3. Minat terhadap pembelajaran Al-qur'an
4. Waktu di habiskan untuk membaca Al-qur'an
5. Penyebab menurunnya minat dalam membaca Al-qur'an

F. Teknik pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket atau kuisioner dan Dokumentasi.

1. Teknik Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tipe pertanyaan dalam angket ini

adalah tipe tertutup. tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Setiap pertanyaan angket yang mengharapkan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval, dan ratio, adalah bentuk pertanyaan tertutup Sugiyono (2017:143).

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup, karena sampel hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh seorang yang melakukan suatu penelitian guna mengukur suatu fenomena yang telah terjadi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yaitu daftar pernyataan yang disusun secara tertulis yang bertujuan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban para responden (Sugiono, 2023).

2. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari menggunakan panca indra sebagai alat bantu utamanya (Bungin, 2005). Teknik observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi langsung dengan tujuan

untuk mengumpulkan data, informasi yang dibutuhkan dan menentukan waktu yang tepat untuk melaksanakan penelitian.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah satu metode pengumpulan data dengan melihat atau menganalisis dokumen dokumen yang di buat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain. Teknik dokumentasi sendiri dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data melalui bahan bahan tertulis yang diterbitkan oleh lembaga lembaga yang menjadi objek penelitian. Baik berupa prosedur peraturan peraturan laporan hasil pekerjaan yang di terbitkan di oleh lembaga yang menjadi objek penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Suryabrata mengatakan bahwa instrumen ialah alat yang digunakan digunakan untuk merekam suatu keadaan dan aktivitas atribut psikologis, (Suryabrata, 2008). Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian dengan menggunakan angket atau kuesioner. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert.

Skala likert adalah teknik yang memungkinkan responden untuk menilai item pada skala empat hingga lima point tergantung pada jumlah perjanjian atau kesepakatan

mereka pada item tersebut. Skala likert terdiri dari beberapa pertanyaan atau pernyataan tentang sikap responden terhadap objek yang akan diteliti. Skala likert terdiri dari dua bagian-bagian item dan bagian evaluasi. Bagian item biasanya dapat berupa pernyataan baik itu tentang produk, acara, atau sikap tertentu. Bagian evaluasi adalah daftar tanggapan seperti "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju".

Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. (Sugiyono, 2013).

Table 3.4
Skala Likert

Item	Skor
Sangat Setuju	1
setuju	2
Tidak setuju	3
Sangat tidak setuju	4

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Game Online

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	No Angket
1	(X) Game Online	1. Frekuensi bermain game online	1. Saya biasanya bermain game online 1-3 jam perhari	1
		2. durasi bermain game online	1. Saya sering bermain game online di pagi hari sebelum	2

			berangkat sekolah? 2. Saya selalu bermain game pada siang hari saat jam istirahat 3. Saya selalu bermain game pada malam hari sebelum tidur	3 4
		3.jenis game yang di mainkan	1. saya sangat suka bermain game battle royal (freefire) 2. saya lebih suka bermain game MOBA (5v5, strategi tim) 3.saya lebih suka Multiplayer Online (PvP atau Co-op)	5 6 7
		4.perasaan setelah bermain game online	1.saya merasa senang dan terhibur setelah bermain game online 2.saya merasa puas karena berhasil menyelesaikan tantangan 3.saya merasa lebih rileks	8 9 10

			setelah bermain bermian game online	
		5.Alat yang di gunakan untuk bermain	1. Saya biasanya bermain game online menggunakan Hp 2. Saya bermian game online menggunakan komputer 3. Saya bermain game online menggunakan tablet	11 12 13
		6.Pengaruh game online terhadap waktu	1. Saya bermain game online sesuai dengan jadwal yang telah di tentukan 2. Saya sering bermain game online tanpa memperhatika n waktu	14 15

Tabel 3.5

kisi-kisi Angket Minat Belajar Membaca Al-quran

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	No
----	----------	-----------	---------------	----

				Angket
	(Y) Minat Belajar Membaca Al-Qur'an	1. frekuensi membaca Al-qur'an	1. Saya selalu Membaca Al-Qur'an setiap hari tanpa terlewat 2. Saya membaca Al-Qur'an lebih dari satu kali dalam sehari. 3. saya meluangkan waktu khusus untuk membaca Al-Qur'an setiap hari.	1 2 3
		2. motivasi untuk belajar membaca Al-qur'an	1. Saya memiliki keinginan kuat untuk bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar. 2. Saya merasa senang ketika belajar membaca Al-Qur'an. 3. Saya termotivasi untuk belajar membaca Al-Qur'an karena dorongan dari orang tua.	4 5 6
		3. minat terhadap	1. Saya merasa senang	7

		pembelajaran Al-qur'an	saat mengikuti pembelajaran Al-Qur'an. 2. Saya merasa waktu belajar Al-Qur'an adalah waktu yang menyenangkan . 3. Saya merasa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran Al-Qur'an.	8 9
		4.waktu di habiskan untuk membaca Al-qur'an	1. Saya membaca Al-Qur'an setiap hari minimal 15 menit. 2. Saya lebih suka membaca Al-Qur'an di waktu tertentu seperti pagi atau malam hari. 3.Saya sering membaca Al-Qur'an setelah shalat fardhu.	10 11 12
		5. penyebab menurunnya minat	1. Saya lebih sering menggunakan	13

		dalam membaca Al-qur'an	waktu luang untuk bermain gadget atau media sosial.	14
			2. Saya kurang memahami makna dari ayat-ayat Al-Qur'an, sehingga kurang termotivasi untuk membaca.	15
			3. Saya sering merasa malas atau tidak bersemangat untuk membaca Al-Qur'an.	

H. Teknik analisis data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan dalam penelitian telah terkumpul dengan metode pengolahan data yang bersifat kuantitatif. Jadi, analisis data sesuai dengan data kuantitatif.

Teknik analisis data adalah suatu usaha untuk menjelaskan dan menyusun data yang telah masuk. Hal ini untuk memenuhi penelitian yang valid, benar dan lengkap. Maka dari itu diperlukan suatu metode yang valid dalam

analisis. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan ada tiga macam, yaitu uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis.

1. Uji Instrumen

Uji instrumen agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui dua persyaratan yaitu validitas dan reliabilitas.

a. Validitas Instrumen

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen mampu mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Instrumen yang akan diuji adalah instrumen. Validitas atau kesahihan yaitu cara menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur.⁶³

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{\{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}$$

Keterangan :

r hitung = Koefisien Korelasi

$\sum x$ = Jumlah skor butir

$\sum y$ = Jumlah skor total

N = Jumlah sampel

Interprestasi terhadap nilai koefisien kolerasi r_{xy} digunakan berikut ini:

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$: sangat tinggi

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$: tinggi

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$: cukup

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$: rendah

$< r_{xy} \leq 1,00$: sangat rendah

Dalam rangka untuk mengetahui baik atau tidaknya suatu angket perlu adanya uji coba terlebih dahulu dalam suatu angket validitas suatu item. . Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan di tempat lain (bukan lokasi penelitian utama) dengan pertimbangan untuk menjaga objektivitas dan efektivitas proses pengujian instrumen. Tempat yang dipilih memiliki karakteristik responden yang serupa dengan populasi sasaran, sehingga dapat memberikan gambaran yang representatif terhadap keandalan dan kesesuaian instrumen yang digunakan. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk menghindari potensi bias yang mungkin muncul apabila instrumen langsung diuji kepada subjek penelitian utama, serta untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan telah terbukti layak sebelum diterapkan secara luas dalam pengumpulan data utama. Untuk itu angket diuji

coba terlebih dahulu diuji coba kepada 30 orang siswa yang diluar sampel yakni diujikan di sekolah SMPN 2 Kaur. Pelaksanaan uji validitas angket dilakukan kepada 30 siswa sebagai responden yang terdiri dari 30 item pertanyaan tentang game online (variabel x). Berikut ini hasil analisis validitas item nomor satu (1) :

TABEL 3.6
Hasil validitas variabel X

No	X	Y	X^2	Y^2	XY
1)	3	79	9	6241	237
2)	3	90	9	8100	270
3)	3	74	9	5476	222
4)	1	82	1	6724	82
5)	3	77	9	5929	231
6)	2	73	4	5329	146
7)	3	81	9	6561	243
8)	3	73	9	5329	219
9)	3	71	9	5041	213
10)	3	88	9	7744	264
11)	3	74	9	5476	222
12)	3	82	9	6724	246
13)	3	80	9	6400	240
14)	3	82	9	6724	246
15)	1	70	1	4900	70
16)	2	75	4	5625	150
17)	3	74	9	5476	222
18)	3	81	9	6561	243
19)	3	81	9	6561	243
20)	2	75	4	5625	150
21)	1	88	1	7744	88
22)	2	77	4	5929	154
23)	2	63	4	3969	126

24)	3	81	9	6561	243
25)	4	79	16	6241	316
26)	3	80	9	6400	240
27)	3	86	9	7396	258
28)	3	81	9	6561	243
29)	2	74	4	5476	148
30)	3	83	9	6889	249
Total	79	2354	223	185712	6224

$$r_{xy} = \frac{n \Sigma xy - \Sigma x \Sigma y}{\sqrt{\{(n \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2)(n \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{30.6224 - 79.2354}{\sqrt{\{(30.223 - (79)^2)(30.185712 - (2354)^2)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{186,720 - 185,966}{\sqrt{\{(6,690 - 6241)(5,571,360 - 5,541,316)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{754}{\sqrt{\{(449)(30044)\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{754}{1348}$$

$$r_{xy} = 0,559$$

Melalui perhitungan diatas maka diketahui r_{xy} sebesar 0,559 untuk mengetahui validitasnya maka dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” product moment dengan terlebih dahulu mencari “df” dengan rumus :

$$Df = N - nr$$

$$Df = 30 - 2$$

$$Df = 28$$

Untuk melihat nilai “r” product moment ternyata df sebesar 28 pada taraf signifikansi 0,361 sedangkan hasil r_{xy} sebesar 0,559 ternyata lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,5%. Maka item nomor 1 dinyatakan dinyatakan valid.

Untuk menguji item angket nomor 2 dan selanjutnya dilakukan dengan cara yang sama dengan nomor 1. Adapun hasil uji validitas angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.7
Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel X Dengan Spss

Correlations				
No	Variabel X	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1.	X01	0.559	0,361	V
2.	X02	0.394	0,361	V
3.	X03	0.500	0,361	V
4.	X04	0.361	0,361	V
5.	X05	0.642	0,361	V
6.	X06	0.586	0,361	V
7.	X07	0.667	0,361	V
8.	X08	0.770	0,361	V
9.	X09	0.771	0,361	V
10.	X10	0.528	0,361	V
11.	X11	0.439	0,361	V
12.	X12	0,297	0,361	Tv

13.	X13	0,352	0,361	Tv
14.	X14	0,179	0,361	Tv
15.	X15	0.366	0,361	V

Tabel 3.8
Hasil Uji Validitas Item Angket Variabel Y Dengan Spss

Correlations				
No	Variabel Y	R-hitung	R-tabel	Keterangan
1.	Y01	0,606	0,361	V
2.	Y02	0,696	0,361	V
3.	Y03	0,615	0,361	V
4.	Y04	0,601	0,361	V
5.	Y05	0,562	0,361	V
6.	Y06	0,704	0,361	V
7.	Y07	0,507	0,361	V
8.	Y08	0,791	0,361	V
9.	Y09	0,627	0,361	V
10.	Y10	0,657	0,361	V
11.	Y11	0,284	0,361	Tv
12.	Y12	0,574	0,361	V
13.	Y13	0,072	0,361	Tv
14.	Y14	0,368	0,361	V
15.	Y15	0,561	0,361	V

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa dari total 15 item pertanyaan pada angket variabel X yang terkait dengan game online, 12 pertanyaan dinyatakan valid dan 3 item dinyatakan tidak valid. Selanjutnya dari 15 item pertanyaan pada angket variabel Y yang berkaitan dengan minat belajar membaca al-qur'an siswa, 13 item dinyatakan valid dan 2 item dinyatakan tidak valid. Aka

dari itu item-item yang memenuhi kriteria validitas tersebut akan dimasukkan dalam penelitian.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari total 30 item pertanyaan variabel X dan Y, terdapat 25 item dianggap valid yang akan digunakan dalam penelitian ini dan 5 item lainnya dianggap tidak valid. Penelitian mengambil kebijakan untuk tidak menggunakan 5 item pertanyaan tersebut. Hasil uji validitas menggunakan IBM SPSS Statistics 25 dan dapat dilihat pada tabel yang sudah disediakan. Sehingga yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 25 pertanyaan, yaitu :

Tabel 3.9
Hasil Validasi Instrumen Angket Variabel X dan Y

No	Pernyataan
1.	Saya biasanya bermain game online 1-3 jam perhari
2.	Saya sering bermain game online di pagi hari sebelum berangkat sekolah
3.	Saya selalu bermain game pada siang hari saat jam istirahat
4.	Saya selalu bermain game pada malam hari sebelum tidur
5.	saya sangat suka bermain game battle royal (freefire)
6.	saya lebih suka bermain game MOBA (5v5, strategi tim)
7.	saya lebih suka Multiplayer Online (PvP atau Co-op)
8.	saya merasa senang dan terhibur setelah bermain game online
9.	saya merasa puas karena berhasil menyelesaikan tantangan
10.	saya merasa lebih rileks setelah bermain game online
11.	Saya biasanya bermain game online menggunakan Hp
12.	Saya sering bermain game online tanpa memperhatikan waktu
13.	Saya selalu Membaca Al-Qur'an setiap hari tanpa terlewat

14.	Saya membaca Al-Qur'an lebih dari satu kali dalam sehari.
15.	saya meluangkan waktu khusus untuk membaca Al-Qur'an setiap hari.
16.	Saya memiliki keinginan kuat untuk bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar.
17.	Saya merasa senang ketika belajar membaca Al-Qur'an.
18.	Saya termotivasi untuk belajar membaca Al-Qur'an karena dorongan dari orang tua.
19.	Saya merasa senang saat mengikuti pembelajaran Al-Qur'an.
20.	Saya merasa waktu belajar Al-Qur'an adalah waktu yang menyenangkan.
21.	Saya merasa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran Al-Qur'an.
22.	Saya membaca Al-Qur'an setiap hari minimal 15 menit.
21.	Saya sering membaca Al-Qur'an setelah shalat fardhu.
24.	Saya kurang memahami makna dari ayat-ayat Al-Qur'an, sehingga kurang termotivasi untuk membaca.
25.	Saya sering merasa malas atau tidak bersemangat untuk membaca Al-Qur'an.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila ditekan kepada subjek yang sama. Dalam menentukan apakah instrument memiliki daya ukur atau reliabilitas yang tinggi ataukah belum. Uji reabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner/angket tersebut dilakukan secara berulang. Reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama, dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran teknik

CronbachAlpha, di mana alat ukur dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha > 0,50.

Rumus :

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

α : Koefisien reliabilitas instrument

k : Banyaknya butir pertanyaan dalam instrument

$\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians butir instrumen

σ_t^2 : Varian skor total

Setelah menentukan data yang valid dari data sebelumnya, selanjutnya adalah menguji reliabilitas instrumen penelitian dengan *Cronbach alpha*. Cara yang yang digunakan untuk menghitung reabilita dengan menggunakan IBM SPSS Statistics 25 dengan cara klik analyze, lalu pilih case, kemudian klik rebility analysis. Masukkan semua variabel yang sebelumnya sudah di uji dan klik ok. Setelah itu hasil analisis statistic dapat ditemukan dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.10
Hasil Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel	Nilai Cronbach alpha	=	Kesimpulan
X	0,755	0,5	Reliabel
Y	0,586	0,5	Reliabel

Dari perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa hasil dari nilai reliabilitas dari variabel X adalah 0,755, yang menunjukkan bahwa reliabilitas variabel $X > 0,50$ atau $0,755 > 0,50$. Sedangkan pada variabel Y nilai reliabilitasnya adalah 0,586, maka hasil menunjukkan reliabilitas variabel $Y > 0,50$ atau $0,586 > 0,50$. Dari hasil tersebut maka angket dianggap sebagai reliabel atau dapat dipercaya. Dengan demikian sudut ini dianggap sebagai sudut penelitian.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diambil berasal dari populasi tersebut berdistribusi normal atau tidak. Peneliti akan menggunakan teknik Lilliefors untuk menguji normalitas data. Adapun hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 = jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual Berdistribusi normal.

H_a = jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual Tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linier tidaknya suatu distribusi data penelitian. Adapun hipotesis yang

digunakan yaitu:

H_o = jika nilai Sig. Deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

H_a = jika nilai Sig. Deviation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

3. Uji Hipotesis

Adapun cara analisisnya adalah melalui pengolahan data yang akan mencari hubungan antara variabel independen X dan variabel dependen Y.

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan Umum regresi linier sederhana adalah.

$$y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subjek dalam Variabel dependen yang diprediksikan

a = Y bila X = 0 (konstan)

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila (+) maka naik, dan bila (-

) maka terjadi penurunan.

X = Subjek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

b. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengevaluasi seberapa kuat hubungan antara variabel X dan variabel Y. Koefisien determinasi dinyatakan dalam persentase, dan nilai maksimumnya adalah 100%, yang berdasarkan akar kuadrat dari koefisien korelasi.

