

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *kuantitatif korelasional*. Menurut Creswell penelitian kuantitatif korelasional yaitu penelitian dengan menggunakan metode statistik yang mengukur pengaruh antara dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini, data yang dihimpun adalah data kuantitatif yang diolah dengan menggunakan statistik. Kemudian metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang menggambarkan, mengkaji, dan menjelaskan suatu fenomena dengan data (angka) apa adanya tanpa bermaksud menguji suatu hipotesis tertentu (Sulistyawati et al., 2022)

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Waktu Penelitian

Untuk mendapatkan sumber data yang dibutuhkan dan data yang berhubungan dengan masalah-masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini akan dimulai pada pertengahan bulan Januari. Adapun rencana penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rencana Penelitian

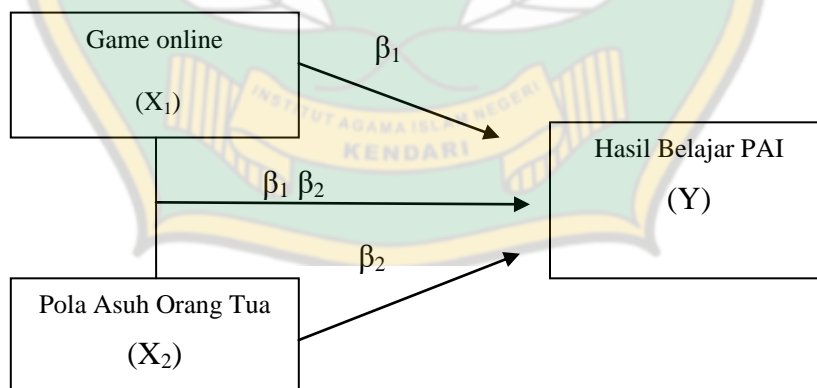
No	Kegiatan Penelitian	Februari				Maret				April				Mei	
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	II	IV
1.	Validitas instrumen penelitian														
2.	Observasi sekolah														
3.	Pembagian Angket dan pengambilan data														
4.	Analisis dan Pengolahan data														
5.	Penyusunan Laporan hasil penelitian														
6.	Seminar Hasil														

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 07 Bombana, yang dimana sekolah ini berada di Desa Waemputtang, Kecamatan Poleang Selatan, Kabupaten Bombana. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan atas hasil pengamatan peneliti yang melihat banyaknya peserta didik yang mulai dipengaruhi oleh *game online* sehingga memiliki dampak terhadap hasil belajar peserta didik.

3.3 Variabel dan Desain Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga variabel yakni variabel bebas atau independen yaitu Game online (X_1) dan Pola asuh orang tua (X_2), variabel terikat atau dependen (Y) yaitu Hasil belajar PAI. Secara sederhana ketiga variabel dapat digambarkan dalam desain penelitian sebagai berikut ini:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X_1 : Variabel bebas dengan simbol X_1 yaitu *Game online*

X_2 : Variabel bebas dengan simbol X_2 yaitu pola asuh orang tua

Y : Variabel terikat dengan simbol Y yaitu hasil belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

3.4.1 Definisi Konseptual

1. Hasil belajar siswa adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa yang menunjukkan taraf kemampuannya dalam mengikuti proses belajar (Najibah, 2017).
2. *Game Online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Rahyuni et al., 2021).
3. Pola asuh orang tua adalah semua cara atau aturan yang sudah menjadi suatu kebiasaan yang diterapkan oleh orang tua yaitu Ayah dan Ibu dalam mengasuh, mendidik dan mengarahkan anak-anaknya (Najibah, 2017).

3.4.2 Definisi Operasional

1. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata ulangan harian pendidikan agama Islam peserta didik kelas XI SMA Negeri 07 Bombana.
2. *Game Online* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan *game online* oleh peserta didik dalam memainkan *game online*. Indikator *game online* dalam penelitian ini adalah: Waktu bermain *game online*, kecanduan bermain *game online* dan dampak bermain *game online*.
3. Pola asuh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pola asuh otoriter, demokratis dan permisif. Adapun indikator pola asuh orang tua dalam penelitian

ini adalah: 1) Pola asuh otoriter: Orang tua menekan, membatasi dan mengukum anak, orang tua jarang berkomunikasi secara verbal, orang tua memaksakan kehendak dan pembatasan yang ketat terhadap anak, 2) Pola asuh demokratis: Orang tua berkomunikasi dengan anak, Orang tua menjelaskan setiap perilaku kepada anak, orang tua mendukung kemampuan anak dan orang tua memberikan kebebasan kepada anak namun tetap terkontrol, 3) Pola asuh permisif: Orang tua jarang/tidak pernah memberi hukuman pada anak, orang tua membuat anak mengontrol aktivitasnya sendiri, dan orang tua menghargai ekspresi diri dan pengaturan diri anak.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pengertian tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 07 Bombana yang berjumlah 90 orang.

Tabel 3.2 Populasi penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IIS 1	23
2	XI IIS 2	23
3	XI MIA 1	22
4	XI MIA 2	22
	Total	90

Sumber: SMA Negeri 07 Bombana

3.5.2. Sampel

Sampel penelitian merupakan subjek pengambilan data yang dianggap mewakili (*representative*) unsur-unsur pada populasi penelitian. Menurut Sugiyono (2017) sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *sampling* jenuh, *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Angket/Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016). Skala yang digunakan adalah skala *likert*, yaitu digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.
2. Wawancara yaitu dilakukan dengan cara melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti terhadap narasumber atau sumber data. Menurut Sugiyono (2016) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.
3. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prestasi, notulen rapat, leger, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2013). Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data-data

yang sudah ada, dalam hal ini data nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas XI SMA Negeri 07 Bombana.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena-fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Fahira, 2022).

Adapun instrument penelitian tentang pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana, yaitu berupa angket yang dibuat item-itemnya sebagaimana diuraikan pada tabel dibawah ini:

1. Angket/Kuesioner: angket yang digunakan ada dua yaitu angket untuk variabel X1 (*game online*) dan angket untuk variabel X2 (pola asuh orang tua). Indikator *game online* yang digunakan yaitu waktu bermain *game online* (waktu yang dihabiskan peserta didik dalam bermain *game*), Kecanduan bermain *game online* (gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain), dampak bermain *game online* (berupa dampak positif dan dampak negatif). Adapun indikator pola Asuh orang tua yaitu pola asuh otoriter (berupa orientasi pada hukuman, komunikasi satu arah, orang tua memaksakan kehendak dan pembatasan yang ketat pada anak, jarang memberikan pujian dan cenderung bersikap kaku), pola asuh demokratis (berupa mendorong anak untuk mengemukakan pendapat, memberikan pujian, dan

memberikan kebebasan pada anak namun tetap terkontrol), dan pola asuh permisif (yaitu tidak pernah memberi hukuman, orang tua membuat anak mengontrol aktivitasnya sendiri, tidak pernah memberikan hadiah/pujian, orang tua kurang membimbing anak dan lebih sibuk mengurus masalahnya sendiri).

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X₁

Variabel	Indikator	No Item		Jumlah
		F (+)	UF (-)	
<i>Game Online</i> (X ₁)	1. Waktu bermain <i>Game Online</i>	1, 2, 3, 4	5, 6, 7, 8	8
	2. Dampak bermain <i>Game Online</i>	9, 10, 11, 12, 13, 14,	15, 16, 17, 18, 19, 20,	12
	3. Kecanduan bermain <i>Game Online</i>	21, 22, 23, 24	25, 26, 27, 28	8

Sumber: Fahira (2022)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variabel X₂

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah
Pola Asuh Orang Tua	Pola asuh otoriter	Orang tua menekan, membatasi dan menghukum anak	1, 2, 3	3
		Orang tua jarang berkomunikasi secara verbal	4, 5, 6	3
		Orang tua memaksakan kehendak dan pembatasan yang ketat terhadap anak	7, 8, 9, 10	4
	Pola asuh Demokratis	Orang tua berkomunikasi dengan anak	11, 12, 13	3
		Orang tua	14, 15, 16	3

	menjelaskan setiap perilaku kepada anak		
	Orang tua mendukung kemampuan anak	17, 18	2
	Orang tua memberikan kebebasan kepada anak namun tetap terkontrol	19, 20	2
Pola asuh permisif	Orang tua jarang memberi hukuman	21, 22, 23	3
	Orang tua membuat anak mengontrol aktivitasnya sendiri	24, 25, 26, 27	4
	Orangtua menghargai ekspresi diri dan pengaturan diri anak	28, 29, 30	3

Sumber: Baumrind *dalam* (Anastianto, 2022)

Berdasarkan kisi-kisi tersebut, maka akan disusun lembar angket dengan menggunakan skala likert. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan. Jawaban dari setiap instrument yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif. Untuk menghitung skala kategori *likert*, jawaban diberi bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif 4,3,2,1, untuk yang dimulai dari angka empat merupakan pilihan positif dan untuk yang mulai dari angka satu merupakan pernyataan negatif (Taluke et al., 2019).

Tabel 3.5 Skala Likert

Kode	Kriteria	Nilai (+)	Nilai (-)
TS	Tidak Setuju	1	4
KS	Kurang Setuju	2	3
S	Setuju	3	2
SS	Sangat Setuju	4	1

Sumber: Taluke et al., (2019)

2. Wawancara: dalam hal ini melakukan tanya jawab bersama responden secara langsung dengan mengacu pada pedoman wawancara yang telah dibuat pada lampiran 4, hal 99.
3. Dokumen: dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dokumen sekolah berupa data nilai rata-rata ulangan harian PAI peserta didik pada lampiran 7 hal 109, serta dokumen-dokumen yang berhubungan dengan penelitian ini.

3.8 Uji Validitas dan Reabilitas

3.8.1 Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner (Sugiyono, 2019). Uji validitas akan dilakukan terhadap kuesioner yang berisi sebuah pertanyaan atau pernyataan terkait variabel penelitian yang akan dibagikan pada peserta didik. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Tinggi rendahnya validitas instrument menunjukkan sejauh mana data terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Uji validitas yang akan di lakukan di SMA Negeri 07 Bombana yaitu meenggunakan validasi isi. Validitas isi ditentukan menggunakan kesepakatan ahli. Kesepakatan ahli bidang studi atau sering disebut dengan domain yang diukur

menentukan tingkatan validitas isi. Hal ini dikarenakan instrument pengukuran, misalnya berupa tes atau angket dibuktikan valid jika ahli meyakini bahwa instrument tersebut mengukur *game online* yang didefinisikan dalam domain ataupun juga pola asuh orang tua yang diukur. Untuk mengetahui kesepakatan ini dapat digunakan indeks validitas, diantaranya dengan indeks yang disusulkan oleh Aiken (1980-1985). Pada penelitian ini, perhitungan validitas tes dari 3 orang panelis, dengan menggunakan rumus *Aiken* sebagai berikut (Azwar, 2012):

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

S = r-l_o

L_o = angka penilaian terendah (misalnya 1)

c = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)

r = angka yang diberikan oleh penilai

Tabel 3.6 Kriteria Validitas Instrumen

Validitas Instrumen	Kriteria Validitas
$X \leq 0,4$	Kurang
$0,4 > X \leq 0,8$	Sedang
$X > 0,8$	Tinggi

Sumber: Retnawati (2016)

Dalam penelitian ini, kriteria validitas yang digunakan adalah kriteria sedang dan tinggi.

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan alat bantuan program Statistik. Adapun ringkasan hasil uji validitas sebagaimana data dalam tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.7: Hasil uji validitas Aiken'S V instrument *Game Online*

Butir	Penilai			s1	s2	s3	\sum^s	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 01	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 02	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
Butir 03	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 04	3	4	4	2	3	3	8	9	0.889	Tinggi
Butir 05	3	4	4	2	3	3	8	9	0.889	Tinggi
Butir 06	3	4	4	2	3	3	8	9	0.889	Tinggi
Butir 07	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 08	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 09	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 10	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 11	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 12	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 13	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 14	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 15	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 16	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 17	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 18	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 19	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 20	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 21	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 22	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 23	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 24	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 25	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 26	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 27	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 28	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi

Sumber Data: Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan uji validitas instrument *game online* pada tabel 3.7 di atas dengan jumlah 28 butir pertanyaan berada pada rentang $X > 0,8$ maka tingkat validitasnya “Tinggi”.

Tabel 3.8: Hasil uji validitas Aiken's V instrument Pola Asuh Orang Tua

Butir	Penilai			s1	s2	s3	\sum^s	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 01	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 02	4	3	4	3	2	3	8	9	0.889	Tinggi
Butir 03	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
Butir 04	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 05	1	2	3	0	1	2	3	9	0.333	Rendah
Butir 06	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 07	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 08	4	3	4	3	2	3	8	9	0.889	Tinggi
Butir 09	4	3	3	3	2	2	7	9	0.778	Sedang
Butir 10	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 11	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 12	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 13	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 14	3	4	4	2	3	3	8	9	0.889	Tinggi
Butir 15	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 16	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 17	3	4	4	2	3	3	8	9	0.889	Tinggi
Butir 18	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 19	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 20	1	4	4	0	3	3	6	9	0.667	Sedang
Butir 21	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 22	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 23	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 24	1	3	4	0	2	3	5	9	0.556	Sedang
Butir 25	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 26	4	4	3	3	3	2	8	9	0.889	Tinggi
Butir 27	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 28	3	3	4	2	2	3	7	9	0.778	Tinggi
Butir 29	4	4	4	3	3	3	9	9	1	Tinggi
Butir 30	2	2	4	1	1	3	5	9	0.556	Sedang

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan tabel 3.8 di atas tingkat validitas untuk variabel pola asuh orang tua berada pada 25 butir berada pada kategori tinggi, 4 kategori sedang dan 1

kategori rendah.

3.8.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Uji reliabilitas dilakukan terhadap butir instrument atau pernyataan yang sudah valid. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama (Kasman, 2022).

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini yaitu menggunakan metode nilai *Cronboch's Alpha*. Suatu instrument penelitian dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronboch's Alpha* $> 0,60$ (Ghozali, 2016).

Adapun kriteria dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas adalah sebagai berikut:

1. Apabila nilai *cronboch's alpha* $> 0,60$ maka item pernyataan dalam kuesioner dapat dikatakan reliabel.
2. Apabila nilai *cronboch's alpha* $< 0,60$ maka item pernyataan dalam kuesioner dikatakan tidak reliabel.

Dalam penelitian ini dilakukan alat bantu *software* statistik. Adapun ringkasan hasil uji reliabilitas yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.9 Hasil Uji Reabilitas

Variabel	<i>Cronboch's Alpha</i>	No. Items	Keterangan
X1	0,702	28	Reliabel
X2	0.690	30	Reliabel

Sumber Data: Hasil Pengolahan data, 2023

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif dan uji prasyarat analisis.

3.9.1 Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono *dalam* Yanti (2021) Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Statistik deskriptif dimaksudkan untuk mendeskripsikan karakteristik data dari masing-masing variabel yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi menggunakan rumus persen (%) (Kamelta, 2013):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentase

n = *Number of cose* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

3.9.1.1 Menghitung Rata-Rata (Mean)

Mean merupakan rata-rata hitungan dari suatu data yang dapat mewakili pada suatu himpunan data. Rata-rata dihitung dari jumlah seluruh nilai pada data dibagi banyaknya data. Mean digunakan untuk mencari rata-rata dari skor total keseluruhan jawaban yang di berikan oleh responden (Riswana, 2020). Rata-rata dapat dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata nilai

X_i = data ke i sampai ke n

n = banyak data (Kadir, 2015)

3.9.1.2 Varians Dan Standar Deviasi

Varians merupakan jumlah kuadrat semua deviasi semua nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Sedangkan setandar deviasi adalah nilai statistik yang dimanfaatkan untuk menentukan Bagaimana sebaran data dalam sampel, seberapa dekat titik data individu ke mean atau rata-rata sampel atau akar dari varians (Riswana, 2020). Rumus yang digunakan sebagai berikut:

Rumus *varians*:

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}$$

Rumus standar deviansi:

$$S = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

$S^2 = \text{Varians}$

$S = \text{Standar Deviasi}$

$X_i = \text{Nilai } n \text{ ke } i$

$\bar{X} = \text{Rata-Rata}$

$n = \text{Jumlah sampel (Budiono dalam (Riswana, 2020))}$

Data hasil penelitian kemudian ditentukan pengkategorian skor (X) yang diperoleh masing-masing variabel. Pengkategorian dilaksanakan berdasarkan nilai rata-rata/Mean dan standar deviasi yang diperoleh. Dari skor tersebut kemudian tingkat kecenderungan dibagi menjadi 3 kategori yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.10 Tabel Kecenderungan Kategori Variabel *Game Online*

No	Interval/skor	Kategori
1	$X \geq (\bar{X} + S)$	Tinggi
2	$(\bar{X} - S) < X < (\bar{X} + S)$	Sedang
3	$X \leq (\bar{X} - S)$	Rendah

Sumber: (Azwar, 2013)

Keterangan:

$X = \text{Variabel } \textit{game online}$

$\bar{X} = \text{Nilai rata-rata Variabel}$

$S = \text{Nilai standar deviasi variabel}$

Tabel 3.11 Tabel KKN Hasil Belajar PAI

No	Interval/Nilai	Kategori
1	$X \geq 75$	Tuntas
2	$X < 75$	Tidak tuntas

Sumber: SMA Negeri 07 Bombana

3.9.2 Uji Inferensial

3.9.2.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilaksanakan untuk menguji data yang sudah didapatkan, sehingga dapat diuji hipotesisnya, pengujian ini dilakukan apabila peneliti menggunakan analisis parametrik (Kasman, 2022). Uji prasyarat analisis terdiri dari:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang terkumpul berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas diperlukan karena untuk melakukan pengujian variabel lainnya dengan mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid dan statistik parametrik tidak dapat digunakan (Riswana, 2020). Data dinyatakan berdistribusi normal jika taraf signifikan lebih besar dari 0,05 atau 5%. Data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal (tidak melenceng ke kiri atau ke kanan).

2. Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali dalam (Putri, 2022) mengatakan bahwa uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi ada ketidaksamaan varians residual dari pengamatan satu ke pengamatan yang lain. Apabila varian berbeda, disebut heteroskedastisitas. Salah satu cara untuk mengetahui ada atau tidaknya heteroskedastisitas dengan menggunakan uji *Glejser*:

Dasar pengambilan keputusan

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terjadi heteroskedastisitas
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terjadi heteroskedastisitas

3. Uji Autokorelasi

Model regresi yang baik tidak memperkenankan terjadinya autokorelasi. Akibat dari terjadinya autokorelasi adalah pengujian dalam uji F menjadi tidak valid dan jika diterapkan akan memberikan kesimpulan yang menyesatkan pada tingkat signifikansi dan koefisien regresi yang ditaksir. Uji autokorelasi bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode t sebelumnya (Ghozali, 2016). Adapun dasar pengambilan keputusan uji korelasi yaitu menggunakan uji *Run Test*.

Run test dilakukan dengan membuat hipotesis dasar yaitu:

H_0 : residual acak (random)

H_a : residual tidak acak

Dengan hipotesis di atas, maka dasar pengambilan keputusan uji statistik dengan *run test* adalah (Ghozali, 2016):

- 1) Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini berarti data residual terjadi secara tidak acak (sistematis).
- 2) Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih dari 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak. Hal ini berarti residual terjadi secara acak (random).

3.9.2.2 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik analisis regresi linear dengan variabel *dummy*.

1. Persamaan Regresi Dengan Variabel Dummy

Nama lain dari regresi *Dummy* adalah Regresi kategori. Regresi ini ialah menggunakan predictor kualitatif (yang bukan *dummy* dinamai predictor kuantitatif). Variabel *dummy* disebut juga variabel kategorik, kualitatif dan variabel dikotomi. Prinsipnya adalah membandingkan karakteristik, misal jenis kelamin (perempuan dan laki-laki), tempat tinggal (desa dan kota), pekerjaan (pengangguran dan swasta) dan lain-lain. Analisis regresi *dummy* merupakan analisis regresi berganda, hanya saja salah satu variabel bebasnya merupakan variabel kualitatif yang berskala nominal atau ordinal (Zelvia, 2017).

$$\hat{Y}_i = \hat{\beta}_0 + \hat{\beta}_1 X_{i1} + \hat{\beta}_2 X_{i2} + \hat{\beta}_3 X_{i3}$$

Keterangan :

\hat{Y}_i = hasil belajar

$\hat{\beta}_0$ = konstanta

$\hat{\beta}_1$ = koefisien regresi *game online*

X_{i1} = variabel *game online*

$\hat{\beta}_2$ = koefisien regresi pola asuh orang tua

X_{i2} = variabel pola asuh otoriter

X_{i3} = variabel pola asuh permisif

3.10 Uji Signifikan (Pengujian Parameter Model Regresi)

Dalam pengujian parameter regresi, ada dua pengujian yang harus dilakukan untuk mengetahui signifikansi dari variabel bebas, yaitu pengujian secara serentak dan pengujian secara individu (Asra & Prasetyo, 2015).

3.10.1 Pengujian Serentak

Koefisien regresi diuji secara serentak dengan menggunakan ANOVA, untuk mengetahui apakah keserempakan tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap model. Hipotesis dari pengujian ini adalah:

Hipotesis statistik:

$$H_0: \beta_1 = \beta_2 = 0$$

$$H_1: \text{minimal terdapat satu } \beta_i \neq 0, (i = 1, 2)$$

Hipotesis Pernyataan:

H_0 : tidak ada pengaruh *game online* dan pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana

H_1 : minimal ada satu pengaruh variabel X (*game online* atau pola asuh orang tua) terhadap hasil belajar PAI peserta didik di SMA Negeri 07 Bombana

(p merupakan jumlah parameter yang terdapat di dalam model regresi)

Dalam matriks dekomposisi, jumlah kuadrat total dari *residual* dapat dinyatakan dengan tabel berikut:

Tabel 3.12 Analisis Variansi

Sumber Variansi	Derajat Bebas	Jumlah Kuadrat	Rata-rata Kuadrat (RK)
Regresi	P	$b' X' y - n \bar{Y}^2$	$(b' X' y - n \bar{Y}^2) / k$
Residual	$n - (p + 1)$	$y' y - b' X' y$	$(y' y - b' X' y) / n - (k + 1)$
Total	$n - 1$	$y' y - n \bar{y}^2$	

Sumber: (Asra & Prasetyo, 2015)

Nilai F_{hitung} yang didapat akan dibandingkan dengan $F\alpha_{(v_1, v_2)}$ dengan derajat bebas $v_1 = p$ dan $v_2 = n - p - 1$, dengan tingkat signifikansi α . Apabila $F_{hitung} > F\alpha_{(v_1, v_2)}$, maka H_0 akan ditolak. Artinya, paling sedikit ada satu β_p yang tidak sama dengan nol atau paling sedikit ada satu dari variabel bebas yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel respons (Asra & Prasetyo, 2015).

3.10.2 Pengujian Individu

Pengujian individu digunakan untuk menguji apakah nilai koefisienn regresi mempunyai pengaruh yang signifikan. Hipotesis dari pengujian secara individu adalah:

- $H_0 = \beta_1 = 0$ artinya tidak ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar PAI peserta didik

$H_1 = \beta_1 \neq 0$ artinya ada pengaruh *game online* terhadap hasil belajar PAI peserta didik
- $H_0 = \beta_2 = 0$ artinya tidak ada pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI peserta didik

$H_1 = \beta_2 \neq 0$ artinya ada pengaruh pola asuh orang tua terhadap hasil belajar PAI peserta didik

Selanjutnya, nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai $t_{(\alpha/2, n-p)}$, dengan keputusan:

1. Apabila nilai $t_{hitung} > t_{(\alpha/2, n-k)}$, maka H_0 akan ditolak. Artinya variabel independen ke- i memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel respons.
2. Apabila nilai $t_{hitung} < t_{(\alpha/2, n-k)}$, maka H_0 akan ditolak. Artinya, variabel independen ke- i tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel respons.

3.11 Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui sampai sejauh mana ketetapan atau kecocokan garis regresi yang terbentuk dalam mewakili kelompok data hasil observasi. Koefisien determinasi menggambarkan bagian dari variasi total yang dapat diterangkan oleh model. Semakin besar nilai R^2 (mendekati 1), maka ketetapannya dikatakan semakin baik (Asra & Prasetyo, 2015).

Sifat yang dimiliki koefisien determinasi adalah:

1. Nilai R^2 selalu positif karena merupakan nisbah dari jumlah kuadrat:

$$\text{Nilai } R^2 = \frac{JK \text{ Regresi}}{JK \text{ total terkoreksi}}$$

2. Nilai $0 \leq R^2 \leq 1$

$R^2 = 0$, berarti tidak ada hubungan antara X dan Y, atau model regresi yang terbentuk tidak tepat untuk meramalkan Y.

$R^2 = 1$, garis regresi yang terbentuk dapat meramalkan Y secara sempurna.