

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Pendekatan/ Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Designs* dengan jenis *One-Short Case Study*. Penelitian dengan menerapkan metode penelitian kuantitatif akan menghasilkan data dalam bentuk kuantitas. Bentuk kuantitas tersebut berupa angka-angka. Sumber data yang diperoleh pun bisa berasal dari lapangan dan bisa dari teks/tulisan. Jika dari lapangan, perolehannya dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang di sebarakan pada masyarakat.³⁰ Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian survei, yaitu penulisan yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengukuran data pokok.

2. Data dan Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Dalam penulisan ini data yang di peroleh berupa angka.³¹

a. Data Primer

³⁰ Nindyanar Rikatsih, *Metodologi Penelitian*, 2021, h. 26

³¹ *Ibid.* h.27

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan membagikan kuesioner yang berkaitan penting berdasarkan masalah yang diteliti yaitu Pengaruh Kecerdasan Spiritual Terhadap Pengguna Game Online di Kelurahan 3-4 Ulu Kecamatan Seberang Ulu 1 Kota Palembang Sumatera Selatan. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara kepada remaja di Kelurahan 3-4 Ulu Kecamatan Seberang Ulu 1 Kota Palembang.

b. Data Sekunder

Sumber pendukung dimana data sekunder diperoleh. Sumber sekunder diperoleh melalui bahan bacaan berupa bukti dan catatan data yang telah disusun seperti adanya studi keperpustakaan untuk mencari kumpulan data, buku, karya ilmiah dan lain-lain. Serta data juga dapat diperoleh melalui pencarian data melalui media internet dengan mengunjungi beberapa website atau situs yang mampu memberikan peneliti tentang data yang dibutuhkan untuk penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.³²

³²Nindyana Rikatsih, *Metodelogi Penelitian*, 2021, h. 26

Pada umumnya data dalam penelitian kuantitatif dapat dikumpulkan melalui kuesioner.³³ Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

a. Observasi

Dari metode observasi ini peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui keadaan secara langsung terhadap remaja yang aktif bermain game online hingga larut malam.

b. Wawancara

Dalam teknik ini, peneliti melakukan wawancara langsung terhadap remaja di kelurahan 3-4 ulu kecamatan seberang ulu 1 kota Palembang, yaitu dengan remaja yang aktif bermain game online hingga larut malam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang dilakukan untuk mencari data mengenai sesuatu hal dengan cara melihat dan mencatat yang ada di objek penelitian.

³³*Ibid.* h.26

Tabel. 3.1

Dokumentasi

 <p>Pukul 18.14 wib</p>	 <p>Pukul 22.56 wib</p>
 <p>Pukul 12.10 wib</p>	 <p>Pukul 19.23 wib</p>

d. Angket

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu (Kuesioner). dalam buku metodologi, angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibuat secara lengkap oleh peneliti sesuai dengan variabel penelitian. Angket yang berisi sejumlah pertanyaan disebar kepada responden yang menjadi sasaran dalam penelitian yang

kemudian akan mengasilkan suatu jawaban ataupun informasi yang diperlukan oleh peneliti.³⁴

Tabel 3.2

Angket Kecerdasan Spiritual (SQ)

Nama :

Alamat :

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang anda pilih.

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya dapat memahami tinggi rendahnya suatu permasalahan yang saya hadapi.					
2	Jika memiliki nilai-nilai positif dalam hidup.					
3	Saya mampu menemukan kedalaman/arti penting dari segala sesuatu.					
4	Saya mampu untuk mengembangkan topik pembicaraan dengan orang lain.					
5	Saya mampu untuk memberikan gagasan atau ide-ide ke orang lain.					
6	Saya mampu untuk menyelesaikan setiap masalah.					
7	Saya bertindak sesuai dengan jiwa kebaikan.					
8	Saya mampu mengambil hikmah dari setiap masalah.					
9	Saya memiliki sifat enggan menyakiti orang lain.					
10	Saya mampu menerima perubahan menjadi lebih baik.					
11	Saya memiliki sifat yang tidak merugikan orang lain.					
12	Saya memiliki nilai-nilai positif dalam hidup.					

³⁴ Nizamuddin, *Metodologi Penelitian : Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa*, 2021, h.159

13	Saya tidak mempunyai keinginan untuk melakukan hal-hal yang tidak perlu.					
14	Saya mampu mewujudkan cita-cita.					
15	Saya mampu memotivasi diri sendiri.					
	Jumlah					

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

N : Netral

Tabel 3.3**Angket Game Online**

Nama :

Alamat :

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang anda pilih.

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya bermain game sampai lupa waktu.					
2	Saya meninggalkan bermain game Ketika waktu shalat.					
3	Selesai saya belajar, saya bermain game online.					
4	Bermain game online dapat membuat saya merasa lebih tenang.					
5	Saya tidak suka di usik saat bermain game.					
6	Saya menghargai pendapat orang lain.					
7	Saya lebih memilih terjun ke masyarakat dari pada bermain game.					
8	Saya dapat mentoleransi kesalahan teman saya saat dia melakukan kesalahan.					
9	Saya tidak mampu mengontrol diri saya untuk bermain game.					
10	Saya mampu mengontrol diri saya untuk tidak bermain game.					
11	Saya mampu menghadapi setiap masalah.					
12	Saya tidak suka berbuat masalah dengan orang lain.					
13	Ketika ada masalah saya menyelesaikannya sendiri.					
14	Saya mampu mengontrol diri saya untuk tidak melakukan hal-hal yang tidak perlu seperti bermain game sampai larut malam.					

15	Saya siap mengikuti kegiatan keagamaan dari pada bermain game.					
	Jumlah					

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

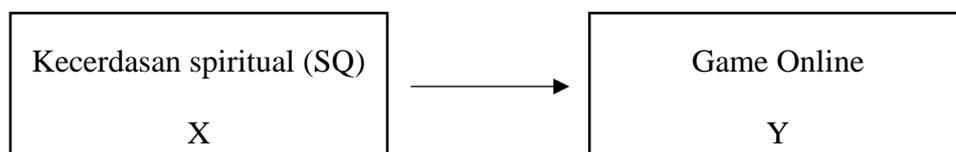
N : Netral

4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan 3-4 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu 1, Kota Palembang.

5. Variabel Penelitian

Agar tergambar dengan jelas, penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variable X yaitu kecerdasan spiritual, dan variable Y yaitu game online.



6. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y).

Tabel 3.4

Definisi Operasional Variabel

Definisi Variabel	Indikator	Skala Pengurukan Ordinal	Item Pernyataan
Kecerdasan Spiritual SQ (X)	1. memiliki tingkat kesadaran yang tinggi	1 (STS) 2 (TS)	1, 2, 3
	2. memiliki kemampuan bersikap fleksibel	3 (N) 4 (S)	4, 5
	3. memiliki kemampuan untuk menghadapi dan memanfaatkan penderitaan	5 (SS)	6, 7, 8
	4. memiliki kemampuan untuk		9, 10

	menghadapi dan melewati rasa sakit		
	5. memiliki keengganan untuk menyebabkan kerugian yang tidak perlu		11, 12, 13
	6. menjadi mandiri		14, 15
Game	1. <i>salience</i> (arti penting)	1 (STS)	1, 2, 3
Online	2. <i>mood modification</i> (suasana hati)	2 (TS) 3 (N)	4, 5
(Y)	3. <i>tolerance</i> (toleransi)	4 (S)	6, 7, 8
	4. <i>withdrawal symptoms</i> (gejala penarikan)	5 (SS)	9, 10
	5. <i>conflict</i> (konflik)		11, 12, 13
	6. <i>relapss</i> (kambuh)		14, 15

7. Populasi dan Sampel

Metode penentuan sampel dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode sebagai berikut :

a. Populasi

Populasi adalah bagian suatu kelompok atau kumpulan subjek atau objek yang akan dikenai hasil penelitian.³⁵ Adapun yang menjadi populasi penelitian penulisan skripsi ini adalah remaja aktif di kelurahan 3-4 ulu, kecamatan seberang ulu 1 Tahun 2023.

³⁵ Husaini Usman, dan Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Social*, (Jakarta, Pt. Bumi Aksara, 2008), Cet Ke-1. h. 129

Tabel 3.5

Populasi Penelitian

Usia	Jumlah remaja
15-21	40

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sample yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Adapun rumus yang digunakan dalam menentukan sampel penelitian ini adalah Rumus *Slovin* Sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n = ukuran sampel yang akan dicari

N = Jumlah populasi

e = Tingkat kesalahan sampel (sampling error) biasanya 1%, 2%, 5%

penjelasan :

Diketahui : N = 40 orang ; e = 5%

$$\begin{aligned}
 \text{Maka } n &= 40 / (1 + (40 \times (0,05)^2)) \\
 &= 40 / (1 + 0,1) \\
 &= 40 / 1,1 \\
 &= 36,363636364 \text{ dibulatkan menjadi } 37.
 \end{aligned}$$

Tabel 3.6
Sampel Penelitian

Usia	Jumlah remaja yang bermain Game Online
15-21	37

8. Uji Instrumen penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas item digunakan untuk mengetahui seberapa cermat suatu item dalam mengukur apa yang ingin diukur. Item dikatakan valid jika adanya korelasi dengan skor totalnya. Hal ini menunjukkan adanya dukungan item tersebut dalam mengungkap suatu yang ingin di ungkap. Item biasanya berupa pertanyaan atau pernyataan yang di tunjuk kepada responden dengan menggunakan bentuk kuesioner dengan tujuan untuk mengungkap sesuatu.³⁶

Metode yang sering digunakan untuk memberikan penilaian dengan validitas kuesioner adalah korelasi *product*

³⁶ Duwi Priyanto, *SPSS panduan mudah olah data bagi mahasiswa & umum*, 2018, h.21

moment (moment product correlation, Pearson correlation) antara skor setiap butir pertanyaan dengan skor total, sehingga sering disebut dengan interitem total *correlation*. Rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut :

$$\frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien Korelasi

n = Jumlah Responden

ΣXY = Jumlah hasil perkalian skor butir dengan skor total

ΣX = Jumlah skor butir

Σx^2 = jumlah skor butir kuadrat

ΣY = Jumlah Skor Total

ΣY^2 = jumlah skor total kuadrat

Untuk mengukur validitas item pertanyaan kuesioner, peneliti akan menggunakan SPSS 22. Dengan taraf signifikan 5% dengan analisis sebagai berikut :

1. Jika r hitung $>$ r tabel dan bernilai positif, maka variabel tersebut valid
2. Jika r hitung $<$ r tabel, maka variabel tersebut tidak valid
3. Jika r hitung $<$ r tabel dan bernilai negatif, maka H_0 tetap ditolak dan H_a diterima

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui keajekan atau konsistensi alat ukur yang biasanya menggunakan kuisioner.

Analisis data adalah cara yang digunakan untuk mengolah data-data yang telah terkumpul. Hasil pengolahan data dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif yang dinyatakan dengan angka-angka dan perhitungannya menggunakan metode standar yang dibantu dengan program *Statistical Package Social Sciences (SPSS) versi 22*.³⁷

Pada dasarnya, uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan tingkat/taraf signifikan yang digunakan bisa 0,5 0,6 hingga 0,7 tergantung kebutuhan dalam penelitian. Adapun kriteria sebagai berikut.³⁸:

- Jika nilai *Cronbach's alpha* > tingkat signifikansi, maka instrumen dikatakan reliabel.
- Jika nilai *Cronbach's alpha* < tingkat signifikansi, maka instrumen tidak reliabel.

³⁷ Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif*, 2021, h.169

³⁸ Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*, 2021. h.17

9. Uji Asumsi Dasar

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependen dan variabel independen mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi data normal atau mendekati normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan *one sample kolmogrov Smirnov (K-S)*, variable-variabel yang mempunyai *asympt. Sig (2-Tailed)* di bawah tingkat signifikansi sebesar 0,05 maka diartikan bahwa variable - variabel tersebut memiliki distribusi tidak normal dan sebaliknya. Uji K-S dilakukan dengan membuat hipotesis.³⁹:

H_0 = Data residual terdistribusi normal

H_a = Data residual tidak terdistribusi normal

b. Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk mengetahui linieritas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi pearson pengujian pada SPSS dengan menggunakan perhitungan aplikasi statistik SPSS 22 berdasarkan pada uji test for linearity pada taraf signifikansi 0,05.⁴⁰

³⁹Agus Purwoto, *Panduan Laboratorium Statistik Inferensial*, 2021, h.98

⁴⁰Duwi Priyanto, *SPSS panduan mudah olah data bagi mahasiswa & umum*, 2018, h.78

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk dapat mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama ataupun tidak dan juga untuk kriteria pengujian juga sama dengan uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dapat dikatakan homogen begitu pula sebaliknya⁴¹. Pada penelitian ini untuk uji homogenitas menggunakan bantuan *software* SPSS versi 22.

10. Uji Regresi linear sederhana

a. Uji Parsal (t)

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *Independent Sampel T Test*. *Independent Sampel T Test* merupakan uji komparatif untuk mengukur 2 kelompok yang tidak berpasangan.⁴² Tujuan dari teknik analisis data ini yaitu untuk mengetahui kecerdasan spiritual terhadap game online dengan cara menguji hipotesis.

Untuk pengolahan data yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan sebelum dilakukannya berbagai analisis lebih lanjut mengenai hasil angket atau kuesioner, analisis ini dapat menggambarkan suatu ringkasan dari data-data yang telah diperoleh dari hasil penelitian seperti mean atau rata-

⁴¹*Ibid*, h.89

⁴²Norfal, dkk, *Aplikasi Program Stata : Analisis Sata Penelitian untuk Bidang Kesehatan (No Ribet, No Bingung & No Galau)*, (Jawa Tengah:Penerbit Lakeisha, 2022), h.108

rata, standar deviasi, nilai maksimum, nilai minimum dan lain sebagainya.⁴³

b. Uji Koefisien Determinan R^2

Koefisiensi determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur seberapa baik garis regresi sesuai dengan data aktualnya (*goodness of fit*). Koefisiensi determinasi ini mengukur prosentase total varian variabel dependen Y yang dijelaskan oleh variabel independen di dalam garis regresi. Nilai R^2 mempunyai interval antara 0 sampai 1 ($0 < R^2 < 1$). Semakin besar R^2 (mendekati 1), semakin baik hasil untuk model regresi tersebut dan semakin mendekati 0, maka variabel independen secara keseluruhan tidak dapat menjelaskan variabel dependen.⁴⁴

⁴³ Vivi Herlina, *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*, (Jakarta:PT Elex Media Komputindo, 2019), h.31

⁴⁴ Wahid Sulaiman, *Analisis Regresi Menggunakan SPSS Contoh Kasus Dan Pemecahannya*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2004), h. 86

