BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu setiap manusia memegang tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi".[1]

Perkembangan tekhnologi berupa internet memberikan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan disegala bidang kehidupan. Hari ke hari internet menyuguhkan banyak penawaran yang menarik, alih alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaanya, kenyataanya banyak yang beralih pada game online.[2]

---

[1] Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. (online) (Http://sindiker.dikti.go.id/dok/uu/uu20-2003-sisdiknas.pdf, 28 desember 2015),2

[2] Pradipta christy pratiwi, tri rejeki andayani dan nugraha arif karyanta *.perilaku adiksi game online ditinjau dari eifikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja di surakarta.* Jurnal.(online).Http://candrajiwa.psikologi.fk.uns.ac.id/index.php/candrajiwa/article/viewfile/27/17. 28 desember 2015),1

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunaan pemain dihubungkan oleh internet.[3] Game online ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktifitas yang dilakukan, maka ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subyek mendapatkan kesenangan dari aktifitas yang dilakukan oleh orang lain yakni sipembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada.

Game online yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan merangsang daya imajinasi fantasi, sesuai dengan sifat game online yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah. Selain itu game online hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh. Sebagaimana Firman Allah Surat Al – Hadid ayat 20 :

ٱعۡلَمُوٓاْ أَنَّمَا ٱلۡحَيَوٰةُ ٱلدُّنۡيَا لَعِبٞ وَلَهۡوٞ وَزِينَةٞ وَتَفَاخُرُۢ بَيۡنَكُمۡ وَتَكَاثُرٞ فِي ٱلۡأَمۡوَٰلِ وَٱلۡأَوۡلَٰدِۖ كَمَثَلِ غَيۡثٍ أَعۡجَبَ ٱلۡكُفَّارَ نَبَاتُهُۥ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَىٰهُ مُصۡفَرّٗا ثُمَّ يَكُونُ حُطَٰمٗاۖ وَفِي ٱلۡأٓخِرَةِ عَذَابٞ شَدِيدٞ وَمَغۡفِرَةٞ مِّنَ ٱللَّهِ وَرِضۡوَٰنٞۚ وَمَا ٱلۡحَيَوٰةُ ٱلدُّنۡيَآ إِلَّا مَتَٰعُ ٱلۡغُرُورِ ٢٠ [4]

Artinya :Ketahuilah, bahwa sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak,

[3] Ernest adam. *Fundamentals of game design, 2nd edition.* (barkeley:new riders.2010), 591
[4] Al-qur'an, 57:20

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur. Dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. Dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu (QS. Al – Hadid 20)

Beberapa sebab yang membuat remaja kecanduan game online, salah satunya tantangan. "Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, orang yang kecanduan game akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan *game.* Game online akan mengurangi aktivitas positive yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan mereka.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas games, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asocial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.[5]

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan

[5] Angela. *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa sdn 015 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir.* Jurnal. (online). (Http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/jurnal%2520pdf%2520(07-16-13-03-10-24).pdf , diakses tanggal 6 januari 2016)

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

aktivitas belajar.[6] Motivasi adalah keadaan berupa dorongan yang terdapat dalam diri seseorang berupa dorongan dari dalam dan luar untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajarnya.[7] Dalam surah al-alaq, ALLAH SWT menegaskan bahwa manusia diperintah untuk belajar, karena dengan belajar manusia akan mampu mengenal tuhanNYA, dan jika manusia telah mengenal tuhanNYA, maka manusia tersebut akan berhasil dalam hidupnya. Allah berfirman:

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ٥ [8]

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (QS. Al – Alaq 1-5)

Ayat diatas adalah ayat pertama yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW. Kata pertama adalah "bacalah", hal ini membuktikan bahwa pertama kali manusia diperintah untuk membaca (belajar) tetapi dalam jalan yang benar (islam). Manusia belajar dari tidak tahu manjadi tahu. Ketika ada perintah untuk membaca (belajar) maka secara otomatis manusia diperintah untuk berprestasi dalam belajar. Dengan motivasi belajar yang tinggi (belajar dengan orientasi dunia dan akhirat) maka manusia akan berhasil dalam hidupnya. Dimana kita ketahui bahwa motivasi memegang

[6] Haryu islamuddin. *Psikologi pendidikan.*(jember:stain jember press,2011),245.
[7] Ibid., 130
[8] Al-qur'an, 96:1-5

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

peranan yang sangat penting dalam belajar, karena seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan berusaha keras dalam belajar, sehingga dapat mencapai hasil yang tinggi.[9]

Dari sekian gagasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk memilih SMA Negeri Ambulu untuk dijadikan tempat penelitian. Karena, prestasi siswa yang bermain game online di SMA Negeri Ambulu berbeda dengan yang tidak bermain game online. Prestasi siswa yang bermain game online mengalami penurunan. Hal ini disebabkan oleh tinggi rendahnya tingkat motivasi belajar siswa. Dimana kita ketahui bahwa motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intern, tetapi adanya faktor ekstern yang dapat mempengaruhi motivasi belajar. Salah satunya adalah *game*, terutama *game online,* yang nyata dan sangat dekat dengan kita. Peneliti sering mengamati banyak siswa yang bermain game online di *smartphone* mereka saat pelajaran berlangsung. Sehingga hal tesebut dapat mempengaruhi motivasi belajar mereka.[10]

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015 / 2016".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya

[9] Sarwan. *Belajar dan pembelajaran (aktualisasi konsep fundamental dalam proes pendidikan).*(jember:stain jember press,2013), 141

[10] Hasil observasi, ambulu, 10 februari 2016

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

melalui pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.[11]

Perumusan masalah dalam penelitian kuantitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua rumusan masalah yang hendak dicari jawabanya melalui penelitian.[12]

Adapun Rumusan masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Pokok Masalah

Apakah ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016 ?

2. Sub pokok masalah

a. Apakah ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016 ?

b. Apakah ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu dan konsisten dengan masalah – masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.[13] Dari fokus masalah penelitian tersebut maka dapat tujuan penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus :

[11] Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*, (bandung:alfabeta cv, 2012), 55
[12] *Pedoman penulisan karya ilmiah. Stain jember* (jember:stain jember press,2014), 37
[13] Ibid,. 45

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

1. Tujuan umum

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

2. Tujuan khusus

a. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

b. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi apa yang akan diberikan setelah selesai melakukan penelitian. Kegunaan dapat berupa kegunaan yang bersifat teoritis dan kegunaan praktis, seperti kegunaan bagi penulis, instansi dan masyarakat secara keseluruhan. Kegunaan penelitian harus realistis.[14]

Dari penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan menfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan tentan masalah yang akan diteliti. Khususnya tentang pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri Ambulu

[14] Ibid,. 45

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

2. Secara praktis

a. Bagi peneliti

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, serta dapat memahami tentang pengaruh game online terhadap motivasi belajar SMA Negeri Ambulu.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan berfungsi sebagai informasi serta pengetahuan tentang pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa.

c. Bagi lembaga SMA Negeri Ambulu

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan masukan dalam proses pembelajaran di SMA Negeri Ambulu.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel penelitian

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 kesimpulannya[15].

[15] Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. (bandung:alfabeta), 38

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

a. Variabel independen (X)

Variabel bebas atau *variabel independen* adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahanya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predikator, antesede.*[16]. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah game online dengan menggunakan simbol x.

b. Variabel dependen (Y)

Variabel terikat atau *variabel dependen* adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel ini sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuen.[17] Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar (Y) siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016 yang terbagi menjadi dua yaitu :

1) Variabel dependen pertama (Y_1) adalah motivasi intrinsik.
2) Variabel dependen kedua (Y_2) adalah motivasi ekstrinsik.

2. Indikator variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator – indikator variabel yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Indikator empiris ini nantinya

[16] Ibid,. 61
[17] Ibid,. 61

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

akan dijadikan sebagai dasar membuat butir – butir atau item pertanyaan dalam angket, interview, dan observasi.[18]

Adapun indikator dari variabel yang terdapat dalam judul penelitian ini yaitu :

a. Indikator dari Game online (X) terdiri dari:
   1) Frekuensi
   2) Lamanya waktu
b. Indikator dari Motivasi belajar (Y) terdiri dari:
   1) Indikator dari Motivasi intrinsik (Y_1)
      a) Kebutuhan
      b) Minat
      c) Cita – cita
   2) Motivasi ekstrinsik (Y_2)
      a) Kompetisi
      b) Pujian
      c) hadiah.
      d) Hukuman.

F. Definisi Operasional

Berdasar indikator empiris variabel penelitian kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan definisi operasionalnya. Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap

[18] *Pedoman penulisan karya ilmiah. Stain jember* (jember:stain jember press,2014), 38

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel.[19]

1. Game Online

Game adalah salah satu aplikasi yang paling banyak dipakai dan dinikmati oleh penguna media elektronik saat ini.[20]

Online adalah adalah terhubung[21]

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa game online adalah permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer.

2. Motivasi Belajar

Motivasi dalam kamus besar bahasa indonesia diartikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.[22]

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.[23]

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu sebagai usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Motivasi pada pokoknya dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dalam diri seseorang, atau motivasi yang erat hubunganya dengan tujuan belajar.

---

[19] Ibid,. 38
[20] Ma'ruf Harsono. *Pengaruh bermain game terhadap perkembangan remaja.* (Serpong:Surya University,2014), 3
[21] Hasan Sadili, *Buku Kamus Bahasa inggris – indonesia.* (Jakarta:Gramedia, 2013), 145
[22] Depdiknas. *Kamus besar bahasa indonesia.*(Jakarta:PN Balai Pustaka,2007), 756
[23] Ibid., 17

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya dari luar individu, atau motivasi ini tidak ada hubunganya dengan tujuan belajar.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan secara jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data. Anggapan dasar di samping berfungsi sebagai dasar berpijak yang kukuh bagi masalah yang diteliti juga untuk mempertegas variabel yang menjadi pusat perhatian penelitian dan merumuskan hipotesis.[24]

Dalam melaksanakan penelitian ini perlu dipaparkan asusmsi dasar sebagai patokan atau acuan dan barometer teoritis, sehingga peneltian yang dilaksanakan sesuai dengan paradigma dan profil objek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai asumsi bahwa :

1. Setiap siswa mempunyai karakteristik motivasi belajar yang berbeda.
2. responden dapat mengisi angket yang sudah diberikan oleh peneliti.
3. responden juga harus mengisi angket tersebut sesuai dengan realita yang ada.

H. Hipotesis

Hipotesis merupakan kerangka teoritik yang digunakan untuk menentukan arah pemecahan masalahnya dengan menggunakan dugaan

[24] *Pedoman penulisan karya ilmiah. Stain jember* (jember:stain jember press,2014), 39

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

sementara[25].Hipotesis merupakan jawaban sementara yang kebenaranya masih harus diuji, atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka[26].

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Hipotesis kerja (H_a) mayor

   Ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

2. Hipotesis kerja (H_a) minor

   a. Ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

   b. Ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

   Berdasarkan hipotesis kerja yang diajukan diatas, karena analisi menggunakan statistik, maka hipotesis kerjanya (Ha) terlebih dahulu dirubah menjadi hipotesis (H_0), yaitu sebagai berikut :

   1. Hipotesis Nihil (H_0) Mayor

      Tidak ada pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

[25] Kasiram, *metodologi penelitian kulitatif – kuantitatif*, (yogyakarta:sukses offset,2010), 251 - 252
[26] Nanang martono, *metode penelitian kuantitatif*, (jakarta:pt.raja grafindo,2012),63

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

2. Hipotesis nihil minor

   a. Tidak ada Pengaruh game online terhadap motivasi belajar intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

   b. Tidak ada Pengaruh game online terhadap motivasi belajar ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

I. Metode Penelitian

Berikut ini adalah rincian dari metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti :

1. Pendekatan dan jenis penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data penelitian berupa angka – angka dan datanya menggunakan statistik.[27] Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan (*field research*). Dalam hal ini peneliti berada langsung pada objeknya, terutama dalam usahanya mengumpulkan data dan berbagai informasi. Dengan kata lain, peneliti langsung berada di lingkungan yang mengalami masalah atau yang akan diperbaiki atau disempurnakan.[28]

2. Populasi dan sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

[27] Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*, (bandung:alfabeta cv, 2012), 7
[28] Iqbal hasan. *Analisis data penelitian dengan statistik.*(jakarta:pt.bumi aksara,2004), 5

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya.[29] Bila ada populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[30]

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI SMA Negeri Ambulu Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 682 siswa, dengan rincian 342 total siswa kelas X dan 340 total siswa kelas XI.

Dalam menentukan sampel peneliti menggunakan pendapat arikunto, sebagai acuan apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitianya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek besar dapat diambil antara 10 – 15% atau 20 – 25% atau lebih, tergantung setidak – tidaknya dari :[31]

a. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana.
b. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subjek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data.
c. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti. Untuk penelitian yang resikonya besar, tentu saja jika sampel besar, hasilnya akan lebih baik.

[29] Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*, (bandung:alfabeta cv, 2012), 80
[30] Ibid,. 81
[31] Suharsimi arikunto, *prosedur penelitian*,(jakarta:pt.rinneka cipta,2010),.120

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Sampel yang diambil dalam penelitian ini 20% dari jumlah keseluruhan siswa kelas X dan kelas XI SMA Negeri Ambulu yang berjumlah 682 siswa. Maka sampel yang diperoleh adalah 137 siswa berdasarkan perhitungan 682 x 20% dan hasilnya 136.4 dibulatkan menjadi 137.

Sedangkan teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling*. Teknik ini dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh.[32]

3. Teknik dan instrumen pengumpulan data

a. Teknik pengumpulan data

Bagian ini menjelaskan bagaimana peneliti akan melakukan pengumpulan data serta menjelaskan sarana atau alat yang digunakan dalam metode pengumpulan data (angket, wawancara, checklist, pengamatan dan sebagainya) atau alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian tersebut[33].

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data yang meliputi : observasi, angket, wawancara dan dokumentasi.

[32] Suharsimi arikunto, *prosedur penelitian*,(jakarta:pt.rinneka cipta,2010),. 183
[33] *Pedoman penulisan karya ilmiah. Stain jember* (jember:stain jember press,2014), 41

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

1) Observasi

Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematik gejala – gejala yang diselidiki.[34]

Adapun data yang diperoleh dengan menggunakan metode observasi ini antara lain :

a) Proses pembelajaran di kelas di SMA Negeri Ambulu.

2) Angket

Angket adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada reponden untuk dijawabnya.[35]

Adapun data yang diperoleh melalui angket adalah mengenai :

a) Data tentang game online siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.
b) Data tentang motivasi intrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.
c) Data tentang motivasi ekstrinsik siswa di SMA Negeri Ambulu tahun pelajaran 2015/2016.

3) Interview / interview

Wawancara digunakan sebagai Teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk

[34] Cholid narbuko dan abu ahmadi, *metode penelitian* (jakarta:bumi aksara,2009),. 70
[35] Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif kualitattif dan r&d*. (bandung:alfabeta.2014). 142

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.[36]

Jenis wawancara menurut prosedurnya dibagi menjadi 3, yaitu wawancara bebas, wawancara terpimpin dan wawancara bebas terpimpin. Dan di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terpimpin, dimana peneliti hanya membuat pokok – pokok masalah yang akan diteliti.[37]

Adapun informasi yang diperoleh melalui wawancara terpimpin ini adalah :

a) Motivasi belajar siswa di SMA Negeri Ambulu.

Sedangkan yang menjadi informannya adalah sebagai berikut :

a) Guru

b) Siswa

4) Dokumentasi

Metode ini merupakan usaha pencarian data mengenai hal – hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda dan sebagainya.[38]

Dalam hal ini informasi yang diperoleh berkenaan dengan :

a) Sejarah singkat berdirinya SMA Negeri Ambulu.

b) Letak geografis SMA Negeri Ambulu.

---

[36] Ibid,. 137
[37] Cholid narbuko dan abu ahmadi, *metode penelitian* (jakarta:bumi aksara,2009),. 83
[38] Suharsimi arikunto, *prosedur penelitian*,(jakarta:pt.rinneka cipta,2010),.274

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

c) Denah lokasi di SMA Negeri Ambulu.

d) Struktur Organisasi di SMA Negeri Ambulu.

e) Data tentang dewan guru di SMA Negeri Ambulu.

f) Data tentang siswa di SMA Negeri Ambulu.

g) Kondisi sarana dan prasarana di SMA Negeri Ambulu.

b. Instrumen pengumpulan data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data utama yaitu kuisioner (angket), dengan skala pengukuran instrumen berbentuk skala likert. Skala likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu.[39]

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya :[40]

1) Sangat Setuju/selalu/sangat positif, diberi skor 5
2) Setuju/sering/positif, diberi skor 4
3) Ragu – ragu/kadang – kadang/netral , diberi skor 3
4) Tidak setuju/hampir tidak setuju/negatif, diberi skor 2
5) Sangat tidak setuju/tidak pernah, diberi skor 1

Tabel 1.1
Kisi – kisi instrumen

Variabel	Sub variabel	Indikator	No butir
Game online		Frekuensi	1,2,3,4
		Lamanya waktu	5,6,7
Motivasi	Motivasi	Kebutuhan	8

[39] Syofian siregar. *Metode penelitian kuantitatif.*(jakarta:kencana,2014),. 25
[40] Ibid,. 26

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

belajar	intrinsik	Minat	9
		Cita – cita	10, 11
	Motivasi ektrinsik	Kompetisi	12,13,14
		Pujian	15,16,17
		Hadiah	18
		Hukuman	19,20,21

1) Uji validitas dan reliabilitas

Sebelum mengolah instrument, maka perlu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrument karena instrument dapat dikatakan memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data apabila sekurang – kurangnya instrument tersebut valid dan reliable.[41] Valid artinya sahih, suatu alat pengukur dikatakan valid jika alat itu mengukur apa yang harus diukur oleh alat itu.[42] Sedangkan reliabel artinya dapat dipercaya, suatu alat pengukur dikatakan reliabel bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama.[43]

a) Validitas

Validitas atau keshahihan adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (*a valid measure if it succesfully measure the phenomenon)*.[44]

[41] Suharsimi arikunto. *Manajemen penelitian*. (jakarta: rineka cipta, 2000), 218.
[42] S.nasution. *Metode research (*jakarta:bumi aksara,2011),74.
[43] Ibid., 77.
[44] Syofian siregar. *Metode penelitian kuantitatif*.(jakarta:kencana,2014), 46.

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Menurut elazar pedhazur menyatakan bahwa validitas yang umum dipakai *tripartite classification* yakni *content, criterion* dan *construct.*[45]

(1) Validitas isi (*content validity),* validitas isi berkaitan dengan kemampuan suatu instrumen mengukur isi (konsep) yang harus diukur.

(2) Validitas kriteria (*criterion validity),* validitas kriteria adalah validasi suatu instrumen dengan membandingkanya dengan instrumen pengukuran lainya yang sudah valid dan reliabel dengan cara mengkorelasikanya.

(3) Validitas konstruk (*construct validity),* validitas konstruk adalah validitas yang berkaitan dengan kesanggupan suatu alat ukur dalam mengukur pengertian suatu konsep yang diukurnya.

Rumus yang bisa digunakan untuk uji validitas konstruk dengan Teknik korelasi *product moment,* yaitu sebagai berikut :

$$r_{hitung} = \frac{n\,(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n\,(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][n\,(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

n : Jumlah responden

X : skor variabel (jawaban responden)

[45] Ibid,. 46

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Y : skor total dari variabel (jawaban responden)[46]

Setelah melakukan perhitungan tersebut, selanjutnya membandingkan r hitung dengan r tabel. Untuk mengetahui nilai r tabel maka ditentukan terlebih dahulu derajat bebas (db) dan taraf signifikanya (α). Untuk menghitung derajat bebas (db) dapat menggunakan rumus berikut :

Db = n – 2

Keterangan :

n : jumlah sampel[47]

Dalam uji validitas ini, peneliti mengambil sampel sebesar 30 siswa. Sehingga dari rumus tersebut, diperoleh db sebesar 28 yakni dari perhitungan 30 – 2. Dan peneliti menggunakan proporsi dalam satu ekor dengan taraf signifikasi (α) 0,05.

Dalam tabel 1.2, db sebesar 28 dan menggunakan proporsi dalam satu ekor dengan taraf signifikasi 0,05 diperoleh nilai sebesar 0,361.

Selanjutnya, untuk menguji apakah kuesioner yang dibuat tersebut valid atau tidak, ada beberapa

[46] Ibid,. 48
[47] Ibid,. 48

IAIN JEMBER

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

kriteria yang dapat digunakan antara lain sebagai berikut ini:[48]

(a) Jika koefisien korelasi *product moment* melebihi 0,3

(b) Jika koefisien korelasi *product moment* > r tabel

(c) Nilai Sig. ≤ α

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kriteria kedua. Yaitu, jika koefisien korelasi *product moment* > t tabel. Dengan kata lain "apabila r hitung lebih besar atau sama dengan r tabel (rh ≥ rt), berarti korelasi bersifat signifikan, artinya instrumen tes dapat dikatakan "valid". "sebaliknya, apabila r hitung lebih kecil dari r tabel (rh ≤ rt)", berarti korelasi tidak signifikan, artinya instrumen tes dapat dikatakan "tidak valid"[49]

Tabel 1.2
KOEFISIEN KORELASI (r) PEARSON

df	α = 0,05	α = 0,01	df	α = 0,05	α = 0,01
1	0.997	0.999	20	0.423	0.537
2	0.950	0.990	21	0.413	0.526
3	0.878	0.959	22	0.404	0.515
4	0.811	0.917	23	0.396	0.505
5	0.754	0.874	24	0.388	0.496
6	0.707	0.834	25	0.381	0.487
7	0.666	0.798	26	0.374	0.478
8	0.632	0.765	27	0.367	0.470

[48] Ibid ,. 47
[49] Eko putro widyowoko. *Evaluasi program pembelajaran panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik.* (yogyakarta:pustaka pelajar,2014), 139

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

9	0.602	0.735	28	0.361	0.463
10	0.576	0.708	29	0.355	0.456
11	0.553	0.684	30	0.349	0.449
12	0.532	0.661	35	0.325	0.325
13	0.514	0.641	40	0,304	0,398
14	0.497	0.623	45	0,288	0,372
15	0.482	0.606	50	0,273	0,354
16	0.468	0.590	60	0,250	0,325
17	0.456	0.575	70	0,232	0,302
18	0.444	0.561	80	0,217	0,283
19	0.433	0.549	90	0,205	0,267
			100	0,195	0,254

Sumber :[50]

b) Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula. Dalam penelitian ini, Teknik yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen yaitu menggunakan Teknik *alpha crobach. Alpha cronbach* merupakan Teknik atau rumus yang dapat digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian *reliabel* atau tidak, bila jawaban yang diberikan responden berbentuk skala seperti 1 – 3,dan 1 – 5, serta 1 – 7 atau jawaban responden yang mengintrepretasikan penilaian sikap.

[50] Subana, *statistik pendidikan* (bandung:cv pustaka setia, 2000), 220

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Tahapan perhitungan reliabilitas dengan menggunakan *alpha cronbach*, yaitu :

(1) Menentukan nilai varian setiap butir pertanyaan dengan rumusa berikut:

$$\sigma_t^2 = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X_i)^2}{n}}{n}$$

(2) Menentukan nilai varian total dengan rumus sebagai berikut:

$$\sigma_t^2 = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}}{n}$$

(3) Menentukan reliabilitas instrumen, mengunakan rumus berikut:

$$r_{11} = (\frac{k}{k-1})(1 - \frac{\Sigma\sigma_b^2}{\sigma_t^2})$$

Keterangan :

N : jumlah sample

X_1 : jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

ΣX : total jawaban responden untuk setiap butiran pertanyaan

σ_t^2 : varians total

$\Sigma\sigma_b^2$: jumlah varian butir

k : jumlah butir pertanyaan

IAIN JEMBER

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

r_{11} : koefisien reabilitas instrumen[51]

Dari hasil perhitungan reliabilitas instrumen tersebut, instrumen dikatakan *reliable* didasarkan pada kriteria pengujian "bila koefisien reliabilitas (r_{11}) > 0,6"[52]

4. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, Teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal.[53]

Adapun tekhnik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Teknik korelasi *product moment*, yakni Teknik yang digunakan untuk mencari tingkat keeratan hubungan antara dua variabel dengan cara memperkalikan momen – momen kedua variabel tersebut.[54]

Peneliti menggunakan rumus *product moment* karena data yang akan diteliti merupakan data yang berjenis *rasio / interval*, sampel yang ditelitinya memenuhi syarat homogenitasnya dan bentuk hubungannya merupakan regresi yang linear[55]

Data rasio adalah data yang memeiliki jarak sama dan nol (0) mutlak. Artinya bila suatu hasil pengukuran menunjukkan nilai nol (0), berarti objek terukur tersebut memang kosong (zero) sama sekali. Sedangkan data interval adalah data yang memiliki jarak sama dan

[51] Syofian siregar.*metode penelitian kuantitatif.*(jakarta:kencana.2014). 58
[52] Ibid,. 57
[53] Sugiyono. *Metode penelitian kuantitatif kualitattif dan r&d*. (bandung:alfabeta.2014). 243
[54] Subana, *statistik pendidikan* (bandung:cv pustaka setia, 2000), 141
[55] Ibid., 141

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

memiliki nol (0) relative. Artinya nilai 0 tetap berarti, bukan berarti 0 sama sekali. Contoh hasil tes IQ , hasil tes UTS/UAS, hasil tes fisik dan lain – lain.[56]

Peneliti menggunakan jenis korelasi ini karena variael yang terdapat pada judul yaitu variabel X (game online) termasuk data interval dan variabel Y (motivasi belajar) termasuk data rasio. Dari alasan inilah peneliti menetapkan untuk menganalisis data menggunakan rumus *product moment.* Untuk menghitung angka index korelasi *product moment* ini, maka langkah pertama adalah mencari hasilnya melalui rumus *product moment.*

Rumus product moment yaitu :

$$r = \frac{n\,(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2][n(\Sigma Y^2\,) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan :

n : jumlah data (responden)

X : variabel bebas

Y : variabel terikat

Setelah memperoleh nilai r hitung, selanjutnya membandingkan r hitung dengan r tabel. Untuk menentukan nilai r tabel, maka ditentukan terlebih dahulu derajat kebebasanya (db) dan taraf signifikansinya (α). Untuk menghitung derajat bebas (db) dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

Db = n – 2

[56] Mundir. *Statistic pendidikan.*(jember:stain jember press.2013).8

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Keterangan:

n : jumlah sampel

Dari rumus tersebut diperoleh db sebesar 135 yakni dari perhitungan 137 – 2 = 135 dan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan taraf signifikan 0.05.

untuk mengetahui besarnya nilai r tabel yang diperoleh, dapat berpedoman pada tabel 1.2. Dari tabel tersebut, karena db sebesar 135 tidak ada maka peneliti mengambil db yang mendekati 135 yakni db sebesar 100, db sebesar 100 dan taraf signifikans 0.05 diperoleh nilai t tabel sebesar 0,195.

Selanjutnya, nilai r hitung yang telah kita peroleh sebelumnya itu dikonsultasikan dengan r tabel. Dan dilakukan pengujian hipotesis dengan kriteria pengujian sebagai berikut:"jika r hitung ≥ r tabel, maka H_0 ditolak" sebaliknya "jika r hitung ≤ r tabel, maka H_α diterima"[57]

Selanjutnya untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditentukan tersebut besar atau kecil. Maka dikonsultasikan dengan tabel berikut :

Tabel 1.3
Tingkat korelasi dan kekuatan hubungan

Nilai korelasi (r)	Tingkat hubungan
0,00 – 0,199	Sangat lemah
0,2 – 0,399	Lemah
0.4 – 0,599	Cukup
0,6 – 0,799	Kuat

[57] Indah wahyuni. *Statistik pendidikan.* (jember:stain jember press.116)

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

0,8 – 1	Sangat kuat

(sumber:[58]

J. Sistematika pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan rangkuman sementara dari isi skripsi yang bertujuan untuk mengetahui secara global dari seluruh pembahasan yang sudah ada. Untuk lebih mudahnya di bawah ini akan dikemukakan gambaran umum secara singkat dari pembahasan skripsi ini.

Bab pertama adalah pendahuluan, pada bab ini dibahas mengenai tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian (variabel penelitian, indikator penelitian), definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, metode penelitian (pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data, dan analisis data), dan diakhiri sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah kajian kepustakaan. Pada bab ini membahas tentang kajian kepustakaan yang di dalamnya memuat penelitian terdahulu, pada bagian ini dicantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Setelah itu masuk pada kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan dalam melakukan penelitian.

Bab ketiga, penyajian data dan anlisis. Di dalamnya memuat gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis dan pengujian hipotesis dan berisi pembahasan.

[58] Syofian siregar.*metode penelitian kuantitatif*.(jakarta:kencana.2014), 251

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id

Bab keempat, penutup. Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan pembahasan terkait langsung dengan rumusan masalah Dilanjutkan dengan saran – saran yang bermanfaat bagi perkembangan lembaga pendidikan.

IAIN JEMBER

digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id | digilib.iain-jember.ac.id