

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode survei. Peneliti memilih metode ini karena informasi yang dikumpulkan dilakukan secara rinci sesuai dengan gejala yang terjadi. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi masalah atau membenarkan kondisi dan praktik yang sedang berlangsung, serta melakukan perbandingan dan evaluasi. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang akurat dari lapangan tanpa ada penyimpangan, sehingga data tersebut dapat membantu peneliti dalam membenarkan hipotesisnya. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget secara intensif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih kelas VII B di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta yang beralamat di Jl. Kyai Mojo, RT.06/RW.03, Pasar Kliwon, Kecamatan Pasar Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57191. Adapun waktu pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan Januari hingga Maret 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 73). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Al-Islam Jamsaren Surakarta, yang terdiri dari 3 kelas (VII A, VII B, dan VII C), masing-masing berjumlah 32 siswa, sehingga total populasi berjumlah 96 siswa. Sampel penelitian diambil dari kelas VII B, yang berjumlah 32 siswa.

Pemilihan sampel ini dilakukan dengan mempertimbangkan jumlah minimal responden yang direkomendasikan untuk analisis statistik inferensial, sehingga data yang diperoleh bisa mewakili populasi dan memenuhi asumsi normalitas. Menurut Arikunto (2010: 112), dalam penelitian yang menggunakan statistik inferensial, penentuan jumlah sampel harus memperhatikan kemampuan sampel mewakili populasi dan memenuhi asumsi analisis statistik. Dalam bukunya dijelaskan bahwa dalam menganalisis statistik inferensial seperti korelasi atau regresi, jumlah sampel minimal yang diperlukan adalah 30 orang responden, agar hasil analisis dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang populasi dan sekaligus memenuhi asumsi normalitas data. Dengan demikian, seluruh siswa kelas VII B dipilih sebagai sampel penelitian karena jumlahnya lebih dari batas minimal yang direkomendasikan Arikunto. (Arikunto, 2010: 112).

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel X (*Intenstas Screen time gadget*)

a. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan reliabel sesuai dengan kebutuhan penelitian memerlukan Angket (Koesioner Tertutup). Angket

digunakan untuk mengukur intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa. Instrumen ini dirancang dalam bentuk pernyataan tertutup dengan alternatif jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Angket dibagikan langsung kepada siswa dan diisi di bawah pengawasan peneliti agar memastikan pemahaman yang benar terhadap pernyataan serta mencegah pengisian yang tidak serius.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert, karena yang akan diukur adalah sikap. Skala likert digunakan dengan mengubah variabel yang akan digunakan menjadi indikator-indikator variabel. Dimana dari indikator tersebut dibuatlah pertanyaan yang digunakan sebagai item dalam instrumen. Agar dapat dianalisis secara kuantitatif maka jawaban dari setiap item instrumen tersebut diberikan skor. Pada kuesioner ini digunakan kombinasi pernyataan berupa pernyataan positif (*favorable*) dan pernyataan negatif (*unfavorable*) dengan 4 skala yaitu selalu, sering, jarang, dan tidak pernah. Nilai (bobot) yang ditawarkan pada setiap butir pernyataan pada angket adalah sebagai berikut (Rika Agustianti, 2022: 95):

Tabel 3.1
Pedoman Skor Nilai Jawaban Angket

Pernyataan	Favorable	Unfavorable
Selalu	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3
Tidak Pernah	1	4

b. Definisi Konseptual

Secara konseptual, intensitas *screen time gadget* diartikan sebagai tingkat atau derajat penggunaan perangkat digital yang memiliki layar seperti smartphone, tablet, laptop, dan televisi oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan *gadget* ini dapat mencakup aktivitas belajar, bermain game, menonton video, mengakses media sosial, dan aktivitas lainnya. Menurut Santrock (2011: 150), *screen time* merupakan bagian dari interaksi individu dengan media digital yang dapat mempengaruhi aspek kognitif, emosional, dan sosial, terutama pada remaja dan anak-anak (Santrock, 2011: 150).

c. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, intensitas penggunaan *gadget* diukur melalui dua indikator utama, yaitu durasi penggunaan dan frekuensi penggunaan (Faiz Noormiyanto, 2018: 143).

1) Durasi Penggunaan *Gadget*

Durasi merupakan rata-rata waktu yang digunakan siswa untuk memakai gadget setiap harinya. Pengukuran dilakukan dalam satuan jam per hari, untuk mengetahui berapa lama siswa menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari. Berdasarkan hasil pengukuran, durasi penggunaan gadget diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu:

- a) Rendah, apabila penggunaan kurang dari 2 jam per hari.
- b) Sedang, apabila penggunaan antara 2 hingga 4 jam per hari.
- c) Tinggi, apabila penggunaan melebihi 4 jam per hari.

2) Frekuensi Penggunaan Gadget

Frekuensi menunjukkan seberapa sering siswa mengakses atau membuka gadget dalam satu hari untuk berbagai aktivitas seperti belajar, bermain game, dan menggunakan media sosial. Frekuensi ini menggambarkan tingkat intensitas siswa dalam menggunakan media digital berdasarkan jumlah akses harian. Kategorinya adalah sebagai berikut:

- a) Rendah, apabila siswa membuka *gadget* kurang dari 5 kali per hari.
- b) Sedang, apabila frekuensi penggunaan berada antara 5 hingga 10 kali per hari.
- c) Tinggi, apabila siswa mengakses *gadget* lebih dari 10 kali per hari.

d. Kisi-Kisi Instrumen

Kisi-kisi instrumen dibuat untuk memudahkan proses Penyusunan pernyataan yang sesuai dengan indikator penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen intensitas *screen time gadget* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Intensitas *Screen time gadget*

Variabel X	Indikator	Pernyataan		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
Intensitas <i>Screen time Gadget</i>	Durasi (lama <i>screen time gadget</i>)	1, 2, 4, 20	3, 5, 6, 7	8
	Frekuensi (keseringan <i>screen time gadget</i>)	9, 10, 11, 12, 16, 17	8, 13, 14, 15, 18, 19	12
Total				20

Instrumen intensitas *screen time gadget* dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dengan empat kategori jawaban, yaitu “Selalu”, “Sering”, “Jarang”, dan “Tidak Pernah”. Pada item-item yang bersifat favorable, semakin sering responden melakukan aktivitas tersebut menunjukkan intensitas penggunaan gadget yang lebih tinggi, sehingga skor diberikan sesuai pedoman, yaitu Selalu diberi skor 4, Sering 3, Jarang 2, dan Tidak Pernah 1. Sebaliknya, pada item-item yang bersifat unfavorable, semakin sering responden melakukan aktivitas tersebut justru

menunjukkan intensitas penggunaan gadget yang lebih rendah, sehingga skor harus dibalik menjadi Selalu 1, Sering 2, Jarang 3, dan Tidak Pernah 4. Pembalikan skor tersebut menggunakan rumus:

$$\text{Skor Unfavorable} = 5 - \text{Skor Asli}$$

Pada indikator durasi, item *favorable* meliputi pernyataan nomor 1, 2, 4, dan 20, sedangkan item *unfavorable* meliputi nomor 3, 5, 6, dan 7. Pada indikator frekuensi, item *favorable* terdiri dari nomor 9, 10, 11, 12, 16, dan 17, sedangkan item *unfavorable* terdiri dari nomor 8, 13, 14, 15, 18, dan 19. Seluruh item *unfavorable* diberikan skor menggunakan rumus pembalikan agar selaras dengan arah pengukuran. Perhitungan skor total diperoleh dengan menjumlahkan seluruh skor butir *favorable* dan butir *unfavorable* yang telah dibalik. Dengan demikian, rumus total skor dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\text{Total Skor} = \sum \text{Skor Favorable} + \sum \text{Skor Unfavorable (dibalik)}$$

Skor minimum instrumen ini adalah 20 dan skor maksimum adalah 80. Selain skor total, penelitian ini juga melakukan perhitungan skor berdasarkan dua indikator utama. Skor indikator durasi diperoleh dari penjumlahan skor item 1, 2, 4, dan 20 sebagai item *favorable* serta skor item 3, 5, 6, dan 7 setelah dibalik. Sementara itu, skor indikator frekuensi dihitung dari penjumlahan skor item 9, 10, 11, 12, 16, dan 17 sebagai item *favorable* serta skor item 8, 13, 14, 15, 18, dan 19 setelah dibalik.

Untuk menentukan kategori tingkat intensitas *screen time gadget*, digunakan rumus kategorisasi dengan cara menghitung interval skor. Rumus interval yang digunakan adalah:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Minimum}}{3}$$

Dengan skor maksimum 80 dan skor minimum 20, diperoleh interval sebesar 20. Berdasarkan interval tersebut, kategori intensitas *screen time gadget* dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1. kategori rendah dengan rentang skor 20–40,
2. kategori sedang dengan rentang skor 41–60, dan
3. kategori tinggi dengan rentang skor 61–80.

Kategori ini digunakan untuk menginterpretasikan seberapa tinggi intensitas penggunaan *gadget* pada responden secara sistematis (Rahmawati, A., & Suryani, T, 2020: 559).

e. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas angket diuji untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson melalui bantuan software SPSS versi 25. Kriteria validitas ditetapkan apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel pada taraf signifikansi 5% (dengan $N = 32$). Butir pernyataan yang tidak memenuhi syarat validitas akan direvisi atau dihapus dari instrumen (Sugiyono, 2013: 120).

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas bertujuan untuk menguji konsistensi hasil instrumen ketika digunakan dalam kondisi dan waktu yang berbeda. Pengujian dilakukan menggunakan metode Alpha Cronbach, dengan ketentuan bahwa suatu instrumen dianggap reliabel jika nilai alpha $> 0,60$. Semakin tinggi nilai alpha, maka semakin tinggi pula keandalan instrumen tersebut dalam menghasilkan data yang konsisten dan stabil (Sugiyono, 2013: 122).

2. Variabel Y (Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih)

a. Metode Pengumpulan Data

Data untuk variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih diperoleh dengan menggunakan metode dokumentasi. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data nilai siswa yang telah diperoleh sebelumnya dari kegiatan pembelajaran, yaitu berupa nilai ulangan harian atau nilai rapor semester genap tahun ajaran 2025/2026 (Marinda Sari Sofiyana, 2022: 185).

b. Definisi Konseptual

Secara konseptual, variabel hasil belajar merujuk pada seluruh capaian atau perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam suatu kurun waktu tertentu, yang dapat diidentifikasi dan diukur melalui sejumlah indikator pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan salah satu indikator utama dalam menilai efektivitas suatu prses pendidikan, baik dari

segi isi kurikulum, pendekatan pembelajaran, peran guru, maupun kesiapan belajar siswa itu sendiri (Sudjana, 2010: 95).

Dalam perspektif teori belajar kognitif, hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, menganalisis informasi secara kritis, dan membentuk sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang diajarkan. Khusus dalam konteks Pendidikan Agama Islam, seperti pada mata pelajaran Fiqih, hasil belajar juga mencakup aspek spiritual dan moral, karena tujuan pembelajaran Fiqih bukan hanya untuk mengetahui hukum Islam, tetapi juga untuk menginternalisasi nilai-nilai syariah dalam kehidupan sehari-hari (Muhaimin, 2012: 76).

Dengan demikian, hasil belajar dalam penelitian ini secara konseptual dipahami sebagai pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran Fiqih yang tercermin dalam nilai akademik formal dan mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi keislaman, seperti ibadah, muamalah, akhlak, dan tata cara hidup yang sesuai syariat. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, termasuk gaya hidup digital dan intensitas penggunaan *gadget*, yang dalam penelitian ini merupakan variabel independent (Muhaimin, 2012: 77).

c. Definisi Operasional

Definisi operasional dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih dalam penelitian ini adalah skor atau nilai numerik yang diperoleh pada akhir semester, yang terekam dalam dokumen resmi sekolah dan

dikeluarkan oleh guru mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs Al Islam Jamsaren Surakarta. Nilai ini dihimpun melalui proses evaluasi yang komprehensif, mencakup hasil dari berbagai bentuk penilaian, seperti di ambil dari ulangan harian, penugasan, ulangan tengah semester, keaktifan dalam pembelajaran, serta ujian akhir semester (Sudjana, 2010: 101).

Menurut Sudjana (2010: 102) dalam penelitian ini, nilai tersebut dijadikan indikator yang konkret untuk menggambarkan sejauh mana siswa mampu menyerap, memahami, dan menerapkan materi Fiqih dalam konteks pembelajaran formal. Nilai hasil belajar dinyatakan dalam bentuk angka sesuai dengan yang ditentukan guru mapelnya, misalnya seperti di bawah ini (Sudjana, 2010: 102):

- 1) 91-100 = Sangat Baik (Siswa sangat menguasai materi).
- 2) 81-90 = Baik (Siswa cukup menguasai materi)
- 3) 71-80 = Cukup (Siswa menguasai Sebagian materi)
- 4) 61-70 = Kurang (Siswa kurang menguasai materi)
- 5) < 60 = Sangat Kurang (Siswa tidak menguasai materi)

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah penting dalam penelitian kuantitatif, karena digunakan untuk mengolah data mentah menjadi informasi yang bermakna serta menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran umum dari masing-masing variabel, baik variabel X (intensitas *screen time*

gadget) maupun variabel Y (hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih). Data yang dianalisis meliputi nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi (Sugiyono, 2013: 30).

Sementara itu, analisis inferensial digunakan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Mengingat bahwa penelitian ini hanya melibatkan dua variabel, maka digunakan analisis regresi linear sederhana. Teknik ini dipilih karena mampu menjelaskan hubungan kausal antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat secara kuantitatif. Proses analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti SPSS, guna memastikan akurasi dan efisiensi dalam pengolahan data (Sugiyono, 2013: 31).

F. Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel (X dan Y) berdistribusi normal atau tidak. Distribusi normal merupakan salah satu syarat utama dalam analisis Pearson. Pengujian ini dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov (K-S) atau Shapiro-Wilk, yang secara statistik dapat memberikan nilai signifikansi (p-value). Jika nilai Sig. > 0,05, maka data berdistribusi normal, Jika nilai Sig. \leq 0,05, maka data tidak normal harus menggunakan teknik non-parametrik (Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, 2017: 69).

2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui linearitas data, apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji linearitas digunakan untuk menginformasikan apakah sifat linear antara dua variabel yang diidentifikasi secara teori sesuai atau tidak dengan hasil observasi yang ada. Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Dasar pengambilan keputusan pada uji linearitas dapat dilihat dari nilai sig. *Deviation from Linearity*. Dua variabel dikatakan linear Jika Sig. Deviation from Linearity $> 0,05 \rightarrow$ hubungan linear, Hasil uji linearitas dengan SPSS versi 25 (Agustina Marzuki, 2020: 106).

G. Uji Hipotesis

Hipotesis perlu diuji menggunakan data empiris, yaitu data yang bisa diamati dan diukur. Setelah data terkumpul, untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan benar atau tidak, maka data kuantitatif digunakan. Data tersebut diproses sesuai aturan statistik secara jujur, sehingga bisa mengetahui apakah hipotesis nol diterima atau ditolak serta hipotesis alternatifnya. Uji hipotesis adalah sebuah pendapat atau pernyataan yang mungkin benar atau salah tentang suatu kelompok yang lebih besar. Definisi ini menunjukkan bahwa apakah pendapat tersebut benar atau salah, tidak bisa diketahui dengan pasti kecuali kita memeriksa seluruh kelompok tersebut (Agus Zaenul Fitri dan Nik haryanti, 2020: 93).

Jika ingin memprediksi bagaimana pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y), maka digunakan metode regresi. Adapun teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah dengan Regresi Linear Sederhana dan uji t dengan bantuan SPSS versi 25 (Sugiyono, 2013: 249).

a. Mencari persamaan regresi sederhana dengan rumus:

$$Y' = a + bx$$

Keterangan:

Y' = subjek variabel terikat yang diprediksikan

a = harga Y ketika X = 0 (harga konstan)

b = koefisien regresi, menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel terikat yang didasarkan variabel bebas

X = subjek pada variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu

b. Menghitung Koefisien Determinasi (KD)

Untuk mengetahui seberapa koefisien determinasi (KD) variabel X terhadap variabel Y digunakan rumus berikut (Al Nizar dan Siti Hajaroh, hlm 182). $KD = r^2 \times 100\%$.