

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel, yaitu budaya flexing digital sebagai variabel bebas (X) dan prestasi belajar mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai variabel terikat (Y). Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti ingin mengukur seberapa besar pengaruh budaya flexing digital terhadap capaian akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang menekankan nilai-nilai moral dan spiritual.

Pendekatan kuantitatif dipilih karena dapat memberikan hasil yang objektif dan terukur melalui penggunaan data numerik dan teknik analisis statistik. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penyebaran angket tertutup yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, untuk mengukur tingkat budaya flexing digital di kalangan siswa. Sementara itu, prestasi belajar diukur berdasarkan nilai rapor atau hasil evaluasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 8 Boyolali yang berlokasi di Jl. Sambi, Dusun III, Catur, Kec. Sambi, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah 57376

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara langsung dan berkala pada bulan Agustus 2025 sampai dengan bulan Februari 2026. Adapun jadwal kegiatan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jadwal kegiatan

No.	Kegiatan Penelitian	Uraian Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	Persiapan Penelitian	Menentukan topik penelitian, menyusun judul, konsultasi dengan dosen pembimbing, dan mengajukan proposal penelitian.	1 Agustus 2025
2	Penyusunan Proposal Penelitian	Menyusun Bab I, Bab II, dan Bab III sebagai rancangan awal penelitian.	5 Agustus – 30 Agustus 2025
3	Seminar Proposal	Presentasi rancangan penelitian di hadapan dosen penguji untuk mendapatkan saran dan masukan.	4 November 2025
4	Revisi Proposal dan Persiapan Instrumen	Melakukan revisi hasil seminar proposal, menyusun dan memvalidasi instrumen penelitian (angket dan lembar dokumentasi).	6 November 2025
5	Pengumpulan Data Lapangan	Menyebarkan angket budaya flexing digital dan mengumpulkan dokumen nilai prestasi belajar Akidah Akhlak dari sekolah.	18 November - 16 Desember 2025
6	Pengolahan dan Analisis Data	Melakukan uji validitas, reliabilitas, uji prasyarat, dan uji hipotesis (uji korelasi/regresi).	17 November 2025
7	Penyusunan Hasil dan Pembahasan	Menyusun Bab IV yang berisi hasil penelitian dan analisis pembahasan.	16-30 Desember 2025
8	Penyusunan Bab V dan Kesimpulan	Menyusun kesimpulan, implikasi, dan saran berdasarkan hasil analisis data.	31 Desember 2025
9	Sidang skripsi	Mempresentasikan hasil penelitian kepada dosen pembimbing dan penguji.	1 Februari 2026
10	Revisi Akhir	Melakukan revisi akhir sesuai masukan dosen penguji dan melaksanakan ujian skripsi.	2 – 4 Februari 2026
11	Pengumpulan Skripsi Final	Menyusun dan menyerahkan skripsi yang telah dijilid ke pihak fakultas.	5 Februari 2026

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017 : 172) 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. Sedangkan menurut (Darwmawan, 2013 : 137) populasi adalah sumber data dalam penelitian tertentu yang memiliki jumlah banyak dan luas.

Dari pengertian diatas, dapat ditetapkan oleh peneliti populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas IX MTs Negeri 8 Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 128 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah sebagian atau perwakilan dari populasi yang dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Dalam konteks metode ilmiah, sampel dipilih untuk mewakili karakteristik atau ciri-ciri populasi secara keseluruhan, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan kepada seluruh populasi (dengan batas-batas tertentu).

Menurut Sugiyono (2017:118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam pengambilan sampel mengatakan bahwa untuk menentukan sampel penelitian apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi,

selanjutnya bila subyeknya lebih besar dapat diambil sebesar 10%-15% atau 20 %-25% atau lebih.(Suharsimi Arikunto, 2013 : 113)

Menurut pengertian diatas, dapat ditetapkan oleh peneliti sampling dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas IX D MTs Negeri 8 Boyolali Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 33 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Variabel 1

Variabel 1 atau Variabel bebas (independent variable) adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Budaya Flexing Digital.

a. Metode Pengumpulan data

Metode adalah pendekatan yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data (Subando, 2021: 9). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan variabel yang diteliti. Untuk memperoleh data mengenai variabel bebas yaitu budaya flexing digital, peneliti menggunakan angket (kuesioner) berbentuk skala Likert. Angket tersebut disusun berdasarkan indikator budaya flexing digital yang meliputi intensitas penggunaan media sosial, frekuensi melakukan flexing, motivasi dalam melakukan flexing, jenis konten yang ditampilkan, serta dampaknya terhadap emosi dan motivasi belajar siswa. Instrumen angket ini diberikan secara langsung kepada siswa kelas IX MTs Negeri 8 Boyolali dengan

tujuan untuk mengetahui sejauh mana mereka terlibat dalam budaya flexing digital.

b. Definisi Konseptual

Budaya flexing digital adalah suatu fenomena sosial yang muncul dalam interaksi masyarakat di ruang digital, khususnya media sosial, yang ditandai dengan perilaku memamerkan harta, gaya hidup, pencapaian, atau penampilan diri secara berlebihan dengan tujuan mendapatkan pengakuan, validasi, maupun perhatian dari orang lain. Budaya ini tumbuh seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi informasi dan media sosial di kalangan remaja, sehingga melahirkan pola komunikasi, sikap, serta gaya hidup yang dipengaruhi oleh kebutuhan akan eksistensi diri di dunia maya.

Dalam konteks pendidikan, budaya flexing digital dapat memengaruhi kondisi psikologis siswa, seperti motivasi belajar, kepercayaan diri, dan fokus perhatian, yang pada akhirnya berdampak pada prestasi belajar. Budaya ini sering dikaitkan dengan kebutuhan sosial akan popularitas, gengsi, dan citra diri yang dibangun melalui aktivitas digital, sehingga menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari remaja, termasuk siswa di lingkungan sekolah.

c. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel budaya flexing digital dalam penelitian ini adalah tingkat keterlibatan siswa kelas IX MTs Negeri 8 Boyolali dalam aktivitas memamerkan gaya hidup, barang, pencapaian, maupun identitas diri melalui media sosial dengan tujuan memperoleh perhatian, pengakuan, atau validasi dari orang lain. Variabel ini diukur menggunakan angket berbentuk skala Likert dengan lima pilihan jawaban, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Indikator yang digunakan dalam pengukuran meliputi intensitas penggunaan media sosial, frekuensi siswa melakukan flexing, motivasi yang melatarbelakangi perilaku flexing, jenis konten yang ditampilkan dalam media sosial, serta dampak yang dirasakan terhadap emosi, hubungan sosial, dan konsentrasi belajar. Skor yang diperoleh dari angket kemudian dijumlahkan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam budaya flexing digital, yang dikategorikan dalam tingkat rendah, sedang, dan tinggi.

d. Kisi-kisi instrument

Kisi-kisi instrumen untuk mengukur variabel Budaya Flexing Digital (Variabel Bebas). Total butir: 20 (5 indikator \times 4 butir). Skala: Likert 5 poin (1 = Sangat Tidak Setuju; 2 = Tidak Setuju; 3 = Setuju; 4 = Sangat Setuju).

Tabel 3.2

Kisi-kisi instrument variabel Budaya Flexing Digital

No.	Indikator	Butir (rumusan pernyataan)
1	Intensitas penggunaan media sosial (4 butir)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membuka akun media sosial lebih dari 2 jam sehari. 2. Saya sering mengecek notifikasi/feeds media sosial selama jam belajar. 3. Saya mengikuti banyak akun yang menampilkan gaya hidup/kemewahan. 4. Saya merasa sering terhubung dengan teman lewat media sosial.
2	Frekuensi melakukan flexing (4 butir)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya sering memposting foto/cerita yang menonjolkan barang atau aktivitas saya. 2. Saya rutin mengunggah konten untuk menunjukkan apa yang saya miliki. 3. Saya sering mengedit foto agar terlihat lebih mewah sebelum diposting. 4. Saya sering membagikan momen yang menunjukkan status sosial saya.
3	Motivasi melakukan flexing (4 butir)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya memposting konten agar mendapat banyak likes/komentar. 2. Saya melakukan flexing supaya teman sebaya mengakui saya. 3. Saya memamerkan barang agar dianggap populer. 4. Saya merasa bangga ketika unggahan saya mendapat perhatian banyak orang.
4	Jenis konten yang ditampilkan (4 butir)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konten saya sering menampilkan barang bermerek atau bergaya hidup mewah. 2. Saya suka memposting foto liburan atau aktivitas yang terlihat mewah. 3. Saya sering menunjukkan prestasi atau pencapaian sebagai bentuk eksposur. 4. Saya memilih mengunggah konten yang menonjolkan penampilan fisik.
5	Dampak yang dirasakan terhadap belajar dan emosi (4 butir)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Karena memikirkan konten untuk diposting, saya sering kehilangan fokus saat belajar. 2. Saya merasa cemas jika unggahan saya tidak mendapat respon yang diharapkan. 3. Aktivitas media sosial mengganggu waktu belajar rutin saya. 4. Perhatian saya terhadap nilai/ujian berkurang karena sibuk mengurus akun media sosial.

e. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas (validity) dalam konteks penelitian mengacu pada sejauh mana suatu alat ukur, instrumen, tes, atau metode

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar X dan Y

X = Total skor variabel X

Y = Total skor variabel Y

N = Jumlah responden uji coba

penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas menyangkut kebenaran, keakuratan, dan kredibilitas dari inferensi atau hasil penelitian (Mirsolievna, 2025).

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen penelitian, seperti angket atau tes, dapat memberikan hasil yang konsisten dan stabil apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil pengukuran yang diperoleh tidak berubah secara signifikan meskipun dilakukan pada waktu atau oleh penilai yang berbeda.

Konsistensi hasil skor pada item-item yang terdapat pada kuesioner. Uji reliabilitas sesungguhnya menguji ketepatan skala-skala pengukuran instrumen penelitian. Instrumen penelitian dinyatakan reliabel jika instrumen tersebut dapat menyediakan hasil skor yang konsisten pada setiap pengukuran (Forester et al., 2024: 59).

Menurut Suharsimi Arikunto (2019: 161), Cronbach's Alpha digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0. Pada metode Cronbach's Alpha digunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan:

R_{11} = Koefisien reliabilitas instrument (total test)
 k = jumlah butir pertanyaan yang sah
 $\Sigma \sigma b^2$ = jumlah varian butir
 σt^2 = varian skor total

2. Variabel 2

Variabel terikat (dependent variable) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas (independent variable). Dalam penelitian, variabel ini menjadi fokus utama untuk diukur atau diamati karena perubahannya diduga disebabkan oleh perlakuan, kondisi, atau faktor lain yang diteliti.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Prestasi belajar mata pelajaran Akidah Akhlak yang akan disimbolkan dengan huruf ‘Y’ oleh peneliti.

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data untuk mengukur prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak dilakukan melalui dokumentasi. Dokumentasi diperoleh dari arsip nilai resmi sekolah, yaitu nilai ulangan harian, nilai UTS, nilai UAS, dan/atau nilai rapor semester pada mata pelajaran Akidah Akhlak tahun ajaran 2025/2026 yang bersangkutan; data ini diminta langsung kepada guru mata pelajaran atau tata usaha sekolah dengan izin kepala madrasah.

b. Definisi Konseptual

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tercermin dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam konteks penelitian ini, prestasi belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai akidah serta akhlak mulia. Prestasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak tidak hanya diukur melalui aspek kognitif berupa nilai ulangan atau tes, tetapi juga mencakup

aspek afektif dan psikomotorik yang tampak dalam sikap, perilaku, serta praktik keseharian siswa sesuai dengan tuntunan ajaran Islam. Dengan demikian, prestasi belajar Akidah Akhlak dapat dipandang sebagai ukuran keberhasilan proses pendidikan agama dalam membentuk pribadi yang beriman, berakhlak mulia, dan mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

c. Definisi Operasional

Definisi operasional prestasi belajar dalam penelitian ini adalah tingkat pencapaian hasil belajar siswa kelas IX MTs Negeri 8 Boyolali pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yang diukur melalui nilai akademik yang diperoleh siswa. Prestasi belajar dioperasionalkan dalam bentuk skor nilai ulangan harian, UTS, UAS, maupun nilai rapor semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Untuk menjaga konsistensi data, skor tersebut dinormalisasi pada skala 0–100 dan dianalisis sebagai representasi capaian belajar kognitif siswa. Selain itu, aspek afektif dan psikomotorik yang terkait dengan pengamalan akhlak juga dipertimbangkan melalui penilaian guru berupa deskripsi sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, prestasi belajar Akidah Akhlak dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif berupa nilai resmi dari sekolah yang dapat diverifikasi, yang digunakan untuk mengukur tingkat

keberhasilan belajar siswa serta menjadi variabel terikat dalam analisis pengaruh budaya flexing digital.

E. Teknik Analisis Data

Analisa data merupakan kegiatan setelah data dari responden atau sumber data lain terkumpul, kegiatan dalam analisis data meliputi: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap-tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2015: 207).

Dalam penelitian ini, mengkorelasikan variabel X yaitu Pengaruh Budaya Flexing Digital dengan variabel Y Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akidah Akhlak pada siswa siswi MTs Negeri 8 Boyolali Tahun Ajaran 2025/2026.

Penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskriptif, data yang akan diperoleh berupa rata-rata (Mean), standar deviasi (SD), nilai maksimum, nilai minimum, selisih nilai maksimum dengan nilai minimum (Range), dan jumlah skor total (Sum). Perhitungan dibantu dengan program komputer Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25.0 for windows.

Sedangkan pendapat Djemari Mardapi (2015 : 123) untuk perhitungan nilai kecenderungan instrumen angket menggunakan batasan-batasan sebagai berikut :

Tabel 3.3

Nilai kecenderungan instrumen

Kategori	Batasan
Sangat rendah	$< Me - 1,0 SD$
Rendah	$Me > X \geq Me - 1,0 SD$
Tinggi	$Me + 1,0 SD > X \geq Me$
Sangat tinggi	$X \geq Me + 1,0 S$

Dimana:

$$MD = \frac{\sum Fixi}{fi}$$

Keterangan

MD = Mean Deviasi

Fi = Frekuensi ke -i 41

Xi = Nilai tengah kelas ke-i

n = Banyak data atau jumlah frekuensi

Standar Deviasi

$$SD = \frac{\sqrt{\sum f(x_i - \bar{x})^2}}{\sum f}$$

Keterangan

S = Standrad Deviasi

Xi = Nilai Tengah

\bar{x} = Nilai rata-rata (mean)

F = Frekuensi

F. Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam analisis statistik parametrik yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari variabel penelitian (dalam hal ini budaya flexing digital dan prestasi belajar Akidah Akhlak) berdistribusi secara normal. Distribusi normal menggambarkan kondisi di mana data menyebar secara simetris di sekitar nilai rata-rata, membentuk kurva lonceng (bell curve).

Dalam analisis regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian ini, asumsi distribusi normal penting karena sebagian besar teknik statistik parametrik (misalnya uji t, korelasi Pearson, dan regresi linear) mensyaratkan data yang digunakan harus berdistribusi normal agar hasilnya valid dan tidak bias.

Uji normalitas dapat dilakukan dengan berbagai teknik. Dalam penelitian ini digunakan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) dan Shapiro-Wilk. Uji Shapiro-Wilk umumnya lebih dianjurkan ketika jumlah sampel kurang dari 50, sedangkan Kolmogorov-Smirnov lebih fleksibel untuk sampel yang lebih besar.

Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Jika data berdistribusi normal, maka analisis statistik parametrik dapat digunakan. Namun jika data tidak normal, maka peneliti dapat mempertimbangkan:

- a. Melakukan transformasi data (log, sqrt, dsb)
- b. Menggunakan uji non-parametrik (misalnya Spearman)

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linier antara variabel independen (budaya flexing digital) dan variabel dependen (prestasi belajar Akidah Akhlak). Hubungan linier berarti bahwa perubahan nilai pada variabel bebas menyebabkan perubahan yang proporsional pada variabel terikat.

Dalam analisis regresi, keberadaan hubungan linier adalah asumsi utama, karena jika hubungan antara dua variabel tidak linier, maka hasil regresi bisa menjadi bias atau menyesatkan.

Uji linearitas dapat dilakukan melalui Test for Linearity pada software SPSS. Pengujian dilakukan menggunakan Analisis Varians (ANOVA) dengan dua komponen utama:

- a. Linearity → menguji apakah terdapat hubungan linier.
- b. Deviation from Linearity → menguji apakah terdapat penyimpangan dari hubungan linier.

Hasil ini mengindikasikan bahwa hubungan antar variabel dalam model regresi linear sederhana adalah valid dan memenuhi asumsi linearitas. Dengan demikian, peneliti dapat melanjutkan ke tahap

analisis regresi untuk menguji seberapa besar pengaruh budaya flexing digital terhadap prestasi belajar.

G. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara budaya flexing digital terhadap prestasi belajar mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas IX di MTs Negeri 8 Boyolali tahun ajaran 2025/2026. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: (1) Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara budaya flexing digital terhadap prestasi belajar Akidah Akhlak, dan (2) Hipotesis alternatif (H_1) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara budaya flexing digital terhadap prestasi belajar Akidah Akhlak.

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi linier sederhana, karena penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas, yaitu budaya flexing digital (X), dan satu variabel terikat, yaitu prestasi belajar Akidah Akhlak (Y). Analisis dilakukan setelah data dinyatakan valid, reliabel, serta memenuhi uji prasyarat normalitas dan linearitas. Uji hipotesis dilakukan dengan melihat nilai koefisien regresi (b) dan nilai signifikansi (p-value) hasil perhitungan menggunakan program SPSS.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji ini adalah: jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan budaya flexing digital terhadap prestasi belajar Akidah Akhlak. Sebaliknya, jika nilai Sig. $> 0,05$ maka H_0 diterima

dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Selain itu, besar pengaruh budaya flexing digital terhadap prestasi belajar juga dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi (R^2), yang menunjukkan seberapa besar persentase variasi perubahan prestasi belajar yang dapat dijelaskan oleh budaya flexing digital.

Rumusan persamaan regresi:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Kriteria

a = Bilangan konstan

b = Koefisien predictor