

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang analisa datanya dengan cara mengolah angka menggunakan metode statistika (Azwar, 2016). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan yang terjadi antar variabel (Azwar, 2016).

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat terdiri atas variabel terikat (*dependent variable*), dan variabel bebas (*independent variable*). Variabel-variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Variabel terikat : Keterampilan Sosial Remaja
2. Variabel bebas : Adiksi *Gadget*

3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.3.1. Keterampilan Sosial Remaja

Keterampilan sosial merupakan kemampuan memulai, mengembangkan, dan mempertahankan hubungan, kemampuan berperilaku sehingga seseorang dapat dihargai, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan cara tertentu yang dapat diterima secara sosial yang terjadi pada masa seseorang meningkatkan kebutuhan regulasi dan perilaku serta pematangan kognitif, perilaku sosial dan emosional antara usia 16 sampai dengan 18 tahun. Keterampilan sosial diungkap menggunakan skala keterampilan sosial melalui dimensi *environmental behavior, interpersonal behavior, self-related behavior, task-related behavior*. Semakin tinggi skor semakin besar keterampilan sosial yang dialami subjek.

3.3.2. Adiksi *Gadget*

Adiksi *gadget* merupakan perbuatan kompulsif untuk mendapatkan kepuasan diri, perilaku yang tidak sehat secara terus-menerus dan sulit untuk dihentikan, serta perilaku berlebihan, tidak terkendali, dan merusak secara psikologis atau fisik terhadap perangkat canggih bersifat *portable* seperti *smartphone* atau laptop yang menyajikan fitur seperti jejaring sosial, permainan yang dapat memudahkan pekerjaan manusia dan memberikan hiburan bagi pemiliknya. Adiksi *gadget* diungkap menggunakan skala adiksi *gadget* melalui karakteristik *saliance*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse*. Semakin tinggi skor semakin besar adiksi *gadget* yang dialami subjek.

3.4. Subjek Penelitian

3.4.1. Populasi

Sugiyono (dalam Alwan, Hendri, & Darmaji, 2017) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini merupakan remaja kelas XII yang bersekolah di SMA Kesatrian 2 Kota Semarang, berusia 16 sampai 18 belas tahun, memiliki dan menggunakan *smartphone* atau laptop sebagai *gadget*, menggunakan *gadget* lebih dari enam jam, konten yang diakses dapat berupa media sosial, *game*, *streaming film*, menonton youtube.

3.4.2. Teknik Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diteliti (Arikunto dalam Alwan, Hendri, & Darmaji, 2017). Jika populasi yang akan diteliti merupakan populasi yang besar dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya,

maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi yang diteliti (Sugiyono dalam Alwan, Hendri, & Darmaji, 2017). Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*.

3.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala. Penelitian ini menggunakan dua jenis skala. Skala pertama mengungkapkan variabel terikat yaitu keterampilan sosial dan skala kedua mengungkapkan variabel bebas yaitu adiksi *gadget*. Pernyataan menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban yaitu 1) jarang, 2) kadang-kadang, 3) sering, 4) sangat sering.

Skoring pada item kedua skala dengan penetapan skor terendah 1 dan skor tertinggi 4. Apabila item favorable subjek menjawab: (1) jarang= 1, (2) kadang-kadang= 2, (3) sering= 3, (4) sangat sering= 4. Jika item unfavorable subjek menjawab: (1) jarang= 4, (2) kadang-kadang= 3, (3) sering= 2, (4) sangat sering= 1.

3.5.1. Skala Keterampilan Sosial

Pengukuran skala keterampilan sosial berdasarkan aspek yaitu *environmental behavior*, *interpersonal behavior*, *self-related behavior*, *task-related behavior*. Skala terdiri dari 42 item yang dikelompokkan menjadi item *favorable* dan *unfavorable*. Pada skala keterampilan sosial terdapat dimensi *interpersonal behavior* dan *task-related behavior* dengan jumlah item yang lebih banyak dibandingkan dimensi lain, hal ini dikarena peneliti membuat item berdasarkan indikator sesuai dengan teori yang digunakan. Pada dimensi *interpersonal behavior* dan *task-related behavior* juga menuntut individu untuk melakukan kontak sosial dengan lingkungan seperti yang dikatakan oleh Perdani

(2013) bahwa untuk meningkatkan keterampilan sosial perlu adanya pembelajaran dan praktek secara langsung di lingkungan.

Tabel 3.1. Blue Print Skala Keterampilan Sosial

Dimensi	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
<i>Environmental behavior</i>	3	3	6
<i>Interpersonal behavior</i>	8	8	16
<i>Self-related behavior</i>	4	4	8
<i>Task-related behavior</i>	6	6	12
Jumlah	21	21	42

3.5.2. Skala Adiksi Gadget

Skala ini mengukur adiksi *gadget* berdasarkan aspek yaitu *saliance*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal syptoms*, *conflict*, dan *relapse*. Skala ini akan berisi 26 item yang dikelompokkan menjadi pernyataan *favorable* dan *unfavorable*.

Tabel 3.2. Blue Print Skala Adiksi Gadget

Kriteria	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
<i>Saliance</i>	2	2	4
<i>Mood modification</i>	2	2	4
<i>Tolerance</i>	2	2	4
<i>Withdrawal syptoms</i>	2	2	4
<i>Conflict</i>	2	2	4
<i>Relapse</i>	3	3	6
Jumlah	13	13	26

3.6. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

3.6.1. Validitas

Validitas merupakan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2015). Alat ukur dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut dapat menjalankan fungsi ukur secara tepat dan memberikan hasil ukur yang sesuai dengan tujuan pengukuran.

Alat ukur dikatakan valid apabila memiliki koefisien validitas antara 0,3 sampai dengan 0,5 (Azwar, 2015). Apabila jumlah item yang lolos tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, peneliti dapat menurunkan sedikit batas kriteria menjadi 0,25 (Azwar, 2015). Selain itu koefisien validitas juga dapat dilihat menggunakan tabel r dengan menyesuaikan jumlah subjek. Hal ini dilakukan dengan cara membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} menggunakan taraf signifikan 0,05 dan $df = N-2$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item dikatakan valid, sedangkan ketika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid atau gugur. Pada penelitian ini menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dan untuk menghindari kelebihan bobot pada skor total diolah menggunakan korelasi *Part Whole*.

3.6.2. Reliabilitas

Reliabilitas mengarah pada keakuratan dan ketepatan suatu alat ukur dalam suatu prosedur pengukuran (Widodo, 2006). Koefisien reliabilitas 0,9 dianggap mempunyai nilai murni dan memuaskan, koefisien 0,8 sampai dengan 0,85 dianggap baik (Azwar, 2015).

Pada penelitian ini akan digunakan koefisien *Alpha Cronbarch* untuk mengetahui reliabilitas alat ukur. Penghitungan ini dibantu menggunakan program statistika komputer.

3.7. Metode Analisis Data

Setelah peneliti mendapatkan seluruh data yang diperlukan, selanjutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data yang akan dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Karl Pearson* untuk mencari hubungan antara keterampilan sosial dan adiksi gadget. Penghitungan dilakukan dengan bantuan program statistika komputer.